UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
CENTRO DE ESTUDOS GERAIS
INSTITUTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO SOCIAL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

LÍGIA AZEVEDO DIOGO

MORRER CONECTADO:

Quando a vida *virtual* se depara com a morte *real*

Niterói, RJ

2015

LÍGIA AZEVEDO DIOGO

MORRER CONECTADO:

Quando a vida *virtual* se depara com a morte *real*

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação do Instituto de Artes e Comunicação Social da Universidade Federal Fluminense, como requisito parcial para a obtenção do titulo de Doutora em Comunicação.

Orientadora: Profa. Dra. MARIA PAULA SIBILIA

Niterói, RJ

2015

LÍGIA AZEVEDO DIOGO

MORRER CONECTADO:

QUANDO A VIDA *VIRTUAL* SE DEPARA COM A MORTE *REAL*

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação do Instituto de Artes e Comunicação Social da Universidade Federal Fluminense, como requisito parcial para a obtenção do titulo de Doutora em Comunicação.

BANCA EXAMINADORA

_____

Profa. Dra. Maria Paula Sibilia - Orientadora

Universidade Federal Fluminense

_____

Prof. Dr. Kleber Mendonça

Universidade Federal Fluminense

_____

Profa. Dra. Flora Daemon

Universidade Federal Fluminense

_____

Prof. Dr. Tadeu Capistrano

Universidade Federal do Rio de Janeiro

_____

Profa. Dra. Cláudia Linhares Sanz

Universidade de Brasília

Para Gabriella, minha fonte de sentido.

AGRADECIMENTOS

A escrita desta tese foi o maior desafio com o qual eu já me deparei. Certamente, teria sido impossível enfrentá-lo não fosse a colaboração de muitas pessoas queridas, às quais eu gostaria de agradecer imensamente.

À Paula Sibilia, pela atenção e pelo carinho que marcaram todos esses anos de orientação.

À Pablo Rodriguez pela acolhida durante os meses em que realizei parte deste estudo na cidade de Buenos Aires, na Universidad de Buenos Aires (UBA).

À Tunico Amancio, por ter sido sempre uma inspiração.

Às professoras Maria Cristina Franco Ferraz, Ieda Turcheman e Mariana Baltar, por terem contribuído para o amadurecimento das ideias impressas nesta tese.

Aos colegas dos cursos de doutorado e de mestrado.

À CAPES, por ter financiado esta pesquisa durante os dois primeiros anos e no período em que estive fora do país, realizando o Doutorado Sanduíche.

À FAPERJ, por ter financiado os dois últimos anos deste estudo.

Aos co-criadores do projeto *Contatos* e todas as pessoas que colaboraram com o seu desenvolvimento e produção.

À Breno Kupperman, por ser o meu mentor e guru.

Aos queridos amigos Laura, Júlia, Lidia, Larissa, Mariana, Kátia, Silvina, Erika, Luis, Julian, Daniel, e, especialmente, Bruno Di Donato, pela ajuda com a pesquisa empírica.

Aos meus sócios da Segunda-Feira Filmes, parceiros em tantos sonhos: Alvaro, Davi, Homer e Ale.

Aos meus queridos pais, pelo apoio e pelo amor incondicional. Aos meus irmãos, sobrinhos, tios e primos. À minha avó Margarida, pelo exemplo de força e coragem. À Gabriella, por fazer tudo ter sentido.

RESUMO

Esta tese tem como objetivo principal a análise de algumas formas de narrar e de vivenciar o fim da vida na rede mundial que atualmente conecta computadores, telefones celulares e toda uma variedade de dispositivos digitais. O ponto de partida para esta investigação é a constatação do estranhamento causado pela percepção da morte na internet. Se estamos tão acostumados com os usos da *web* em nossos cotidianos, porque a presença da morte nesse espaço nos surpreende, fascina e incomoda tanto? Uma primeira pista para responder a essa questão é notar que, de fato, certas práticas que acontecem em ambientes *online* permitem que, mesmo depois do falecimento no mundo *real*, uma sorte de vida continue no mundo *virtual*. A morte, como um instante muito preciso de ruptura entre o que acontece *offline* e o que se passa *online*, apresenta-se como o enigma que move esta pesquisa. Acreditamos que, apesar de estar tão estreitamente ligada ao ser humano, nem a morte, nem muito menos a maneira de lidar com ela, podem ser tratadas como temas evidentes ou universais. Sendo assim, o primeiro passo neste estudo é indagar o que seria essa "vida conectada", que está se tornando parte do cotidiano de tantas pessoas nas sociedades contemporâneas, para apenas depois mergulhar numa busca de entendimento da morte nesses territórios. Nesse sentido, consideramos a internet como um emblema da sociedade contemporânea, e as redes sociais como um ícone da relação que vem sendo estabelecida entre vida e mundo *virtual*. Por isso, esses sites serão o foco principal deste estudo. Assim, primeiramente, abordamos as redes sociais que foram criadas para a convivência de pessoas vivas, mas foram se tornando territórios nos quais os mortos também se fazem presentes. Em seguida, focamos nossa atenção a espaços *online* construídos por pessoas vivas, mas dedicados a pessoas que já faleceram, tais como os *perfis* em redes sociais para pessoas mortas. Por fim, trataremos da divulgação de *vídeos-homenagens* na internet, fazendo uma análise comparativa com dois documentários autobiográficos produzidos recentemente no Brasil. Nesse último momento também realizamos uma reflexão sobre o potencial mágico que os vestígios deixados por alguém que se foi abrigam, relacionando esse aspecto à tentativa de um filho de trazer o seu falecido pai de volta ao mundo dos vivos como parte de um projeto dito científico.

Palavras-chave: Morte, Vida, Internet, Novas Mídias, Tecnologias Digitais.

ABSTRACT

This thesis aims to analyze some ways to relate and to experience the end of life in the global network that currently connects computers, mobile phones and a whole variety of digital devices. The starting point for this research is the observation of the reaction caused by the perception of death on the internet. If we are so used to the web uses in our daily life, why the presence of death in this space surprises, fascinates and disturbs us that much? A first clue to answer this question is to note that, in fact, certain practices that occur in online environments allow that a sort of life continues in the virtual world, even after the death in the real world. Death as a very precise moment of rupture between what happens offline and what goes online, presents itself as the enigma that moves this search. We believe that, despite being so closely related to humans, nor death, much less how to deal with it, can be treated as obvious or universal themes. Thus, the first step in this study is to ask what would be the "connected life", which is becoming part of everyday life for many people in contemporary societies, for only then dive in search of understanding of death in those territories. In this sense, we consider the internet as an emblem of contemporary society, and social networks as an icon of the relationship that has been established between life and virtual world. Therefore, these sites will be the main focus of this study. So, first, we address the social networks that were created for the coexistence of people alive, but were becoming territories in which the dead are also present. Then we focus our attention to online spaces built by living people, but dedicated to people who have passed on, such as profiles in social network to dead people. Finally, we will address the dissemination of *videos-tributes* on the internet, making a comparative analysis with two autobiographical documentaries recently produced in Brazil. In this last moment we also do a observation on the magical potential that the traces left by someone whose dead, relating this aspect to the attempt of a child to bring his dead father back to the living world as part of a scientific project.

Key-words: Death, Life, Internet, New Media, Digital Technologies.

SUMÁRIO

Índice de figuras 10

Introdução 12

A morte como marca do humano, a internet como parte do contemporâneo

Capítulo 1 – Viver e morrer no mundo *virtual* 24

1.1. A vida e a morte num segundo: *flashback* infinito no mundo *online* 26

1.2. Nascer conectado: como começa essa vida? 40

1.3. Viver conectado: entre o vital e o vício 53

1.4. Morrer conectado: o fim da vida nos ambientes *online* 64

Capítulo 2 – O vivo imortal: a construção de uma vida que não acaba 82

2.1. A eternidade efêmera do *perfil*: o fim de um cemitério *online* 84

2.2. O criador e a criatura: o segredo do sucesso 101

2.3. A vida *online* continua: a linha do tempo que não tem fim 113

2.4. Um espetáculo de si: a vida como uma *performance* perpétua 131

Capítulo 3 – O morto presente: espaços reservados para quem se foi 143

3.1. O morto desconectado: trazer para este mundo quem nunca esteve aqui 146

3.2. O morto passivo: um lugar para falar com quem se foi 155

3.3. O morto ativo: a programação de uma *pós-vida online* 167

Capítulo 4 – Aquilo que nunca morre: busca e imortalidade 178

4.1. Vídeos-homenagens: a busca por aquele que está vivo na memória 182

4.2. Vestígios e tecnologia: ressurreição e imortalidade no mundo digital 199

Conclusão 217

Referências bibliográficas 222

Outras referências 228

Anexo – Projeto *Contatos* 232

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 – *Flashback* da vida de Lester Burnham, a visão de sua filha.

Figura 2 – Imagens de *Most shocking second a day video*. Exemplo de *Second a day* vídeos

Figura 3 – Cenas finais do vídeo publicitário do livro *Para Francisco*.

Figura 4 –Fotografias de Cris Guerra e Gui Fraga disponibilizadas no blog *Para Francisco*.

Figura 5 – Desktop com e-mails antigos de Gui Fraga (blog *Para Francisco*).

Figura 6 – Busca pelas palavras "franscisco", "ultrassom" e "video" no *YouTub*e.

Figura 7 – Captura de tela da página "*Orkut* já era" do *Facebook*.

Figura 8 – Captura de Tela do e-mail "Adeus ao Orkut"

Figura 9 – Quadro comparativo entre numero de usuários do *Orkut* e do *Facebook*.

Figura 10 – Captura de Tela da *Linha do Tempo* de Carol Castelo.

Figura 11 – Captura de Tela da *Linha do Tempo* de Pedro Moniz

Figura 12 – Captura de Tela da *Linha do Tempo* de Alfredo Gomes

Figura 13 - Página de abertura do site *My cemetery* com exemplos de homenagens que incluem fotografias.

Figura 14 – *My cemetery*, página para submissão de epitáfios.

Figura 15 – Página do *Virtual Pet Cemetery*.

Figura 16 – Página de abertura do site brasileiro dedicado a mortos *I heaven*.

Figura 17 – Página principal da *comunidade* do *Orkut "Profiles de gente morta*

Figura 18 – *Selfie* de mulher no funeral do político Eduardo Campos.

Figura 19 – O presidente estadunidense Barack Obama realiza *selfie* na cerimônia realizada em homenagem a Nelson Mandela

Figura 20 – *Selfies* realizados por adolescentes em funerais.

Figura 21 – Página "Arthur para sempre...": início

Figura 22 – Página “Arthur para sempre...”: celebração de seu aniversário

Figura 23 – Página inicial do site *DeadSocial* em 17/07/2012.

Figura 24 – Imagens do vídeo de apresentação da rede *DeadSocial*: “Gabriel” e “Gabriel deixa esse mundo”.

Figura 25 – Imagens o vídeo de apresentação da rede *DeadSocial*: “como funciona”.

Figura 26 – Perfil do usuário do site *DeadSocial* em 17/07/2012.

Figura 27 – Página inicial do site *DeadSocial* em 28/03/2015.

Figura 28 – Imagens do novo vídeo de apresentação da rede *DeadSocial*: “Conheça o Gabriel”

Figura 29 – Imagens do novo vídeo de apresentação da rede *DeadSocial*: “Gabriel criou uma conta no *DeadSocial*”.

Figura 30 – Imagens do novo vídeo de apresentação da rede *DeadSocial*: “Os amigos de Gabriel, sua esposa e até o seu neto continuam a receber mensagens de Gabriel”.

Figura 31 – Imagens do novo vídeo de apresentação da rede *DeadSocial*: “Essas mensagens são ativadas logo depois que o usuário morre e podem ser enviadas por anos depois”.

Figura 32 – Resultado de busca para “vídeo homenagem a quem morreu” no *YouTube*.

Figura 33 – Imagens do vídeo “Pai herói homenagem ao meu pai que faleceu” encontrado no site *YouTube*.

INTRODUÇÃO

A morte como marca do humano, a internet como parte do contemporâneo

> *A morte introduz entre o homem e o animal uma ruptura mais surpreendente ainda que o utensílio, o cérebro ou a linguagem.*[1]
>
> Edgar Morin, 1970

> *Não quer dizer que a minha vida sem internet não fosse diferente, apenas que não era uma vida real. (...) A internet é o lugar onde as pessoas estão.*[2]
>
> Paul Miller, 2013

Numa sociedade na qual "estar conectado" é considerado algo vital, não deveria causar espanto que a internet passasse a ser habitada também pela morte. Contudo, a presença dos mortos *online* ainda surpreende, fascina e, de certa maneira, incomoda. Esta tese tem como objetivo a apresentação e o questionamento de algumas formas de narrar e de vivenciar o fim da vida na rede mundial que atualmente conecta computadores, telefones celulares e toda uma série de tecnologias digitais.

A morte, que já foi apontada como o fim radical de qualquer forma de comunicação (REZENDE, 2009, p.232), será neste estudo o ponto de partida para pensar como a internet e as novas mídias "conectam" as pessoas – apesar de distâncias espaciais e temporais[3]. Os dispositivos tecnológicos e os casos aqui abordados serão tratados como efeitos e como agentes de um conjunto de mudanças que marcam este momento histórico: uma época na qual, aparentemente, vive-se entre dois universos. Um deles é representado pelo que acontece ou está inscrito na internet,

---

[1] Livre Tradução.

[2] Livre Tradução.

[3] Nesse sentido, esta tese é uma continuação da proposta de investigação empreendida em minha dissertação de mestrado, intitulada *Vídeos de família: entre os baús do passado e as telas do presente*. Tendo como objeto central o vídeo analógico de família, nessa pesquisa foram analisadas diferentes tecnologias da comunicação – das fotografias analógicas às imagens e sons digitais, passando pelo cinema e pelo vídeo – e os modos como os sujeitos as utilizavam para se relacionar com os demais "apesar das distâncias espaciais e temporais".

enquanto o outro compreende todo o resto. Estes dois espaços, que em princípio são considerados opostos, vêm sendo nomeados de diversos modos, tais como: *real* e *virtual*, *material* e *digital*, *offline* e *online*[4].

O ponto de partida para esta investigação é a suspeita de que tanto o encanto como o estranhamento que essas novas práticas e esses novos discursos sobre a morte encontrados na internet ainda suscitam, abrigam enigmas muito instigantes sobre a vida na sociedade contemporânea. Nesse sentido, desconfiamos que alguns dispositivos de comunicação, que costumam se incluir no conjunto das "novas tecnologias", influenciam e reproduzem certa visão de mundo, que tanto renova os sentidos do que seria o marco do fim da vida, a morte, quanto alimenta o anseio de uma continuidade da própria existência como podendo ser indefinida ou mesmo perpétua. Por isso, uma das principais questões que guia essa investigação é a seguinte: o que os usos dessas novas mídias digitais expressam ou sugerem sobre as crenças vigentes no início deste novo milênio, particularmente a respeito da morte e de uma possível *pós-vida*?

No livro *O homem e a morte*, o pesquisador Edgar Morin comenta que apesar de as ciências humanas pouco terem se ocupado da morte, pode-se considerar que justamente ela é a própria marca da humanidade: somos "a única espécie para a qual a morte está presente durante toda a vida, a única que acompanha a morte em um ritual funerário, a única que crê na sobrevida ou na ressurreição dos mortos[5]" (MORIN, 1999, p.9). Ou seja, o que nos diferencia dos outros animais é que nos sabemos mortais.

Por um lado, pode-se dizer que a morte é uma só. Ela individualiza e distingue; já que as mortes são incomparáveis, pois não há uma que seja igual à outra. Além disso, só se morre uma vez; num momento de completa solidão e que pertence apenas àquele que o vivência. Mas ela é única também porque é a mesma para quem quer que seja: a morte generaliza e iguala, pois todas as pessoas morrem. Independente de suas escolhas, de suas trajetórias e de suas crenças, a todos os sujeitos *ainda* é reservado o mesmo fim.

---

[4] Cabe notar, contudo, que todos esses termos são dotados de certa ambiguidade, ou por carregarem sentidos históricos e filosóficos complexos ou por significarem práticas muito variadas.

[5] Livre tradução.

Por outro lado, contudo, há uma variedade imensa na morte. Diferentes significados foram atribuídos a esse acontecimento e os mais variados rituais foram criados em seu entorno pelas tantas sociedades que povoaram este planeta ao longo dos milhares de anos da história da humanidade. Por conta disso, de algum modo, é correto afirmar que hoje se morre como sempre se morreu e, ao mesmo tempo, morre-se como nunca antes se havia morrido.

De qualquer maneira, conviver com a morte não é, e nunca foi, algo fácil. Apesar de estar tão intrinsecamente atrelada ao homem, nem a morte, nem muito menos a maneira como se lida com ela podem ser tratadas como assuntos evidentes ou como fatos universais. Esse que talvez seja o momento da vida no qual o aspecto natural, orgânico e corpóreo da existência humana se afirma com mais potência que nunca, representa concomitantemente tanto o principal desafio para as ciências médicas e as biotecnologias, como a chave para o sobrenatural, o espiritual e o mágico. Trata-se de um tema que jamais poderá ser explorado em sua totalidade e que sempre reservará enigmas. Além disso, por mais que a morte ainda seja definitiva como demarcadora do ponto final da vida, vive-se um tempo no qual se questiona veementemente os seus limites e no qual se tenta a todo custo enfrentá-los ou ultrapassá-los. Afinal, na passagem do século XX para o XXI, a morte em si começou a ser colocada em dúvida, assim como a sua irreversibilidade.

Caberia questionar, então, se a morte ainda é parte indissociável da vida. E se *ser* humano ainda significa conviver com a morte, pelo menos da mesma forma em que isso tem acontecido até agora. Considerando tais ambições, será que os sujeitos contemporâneos estariam deixando de ser humanos? Ou são as definições do que é a humanidade que estariam caducando e já não seriam mais válidas agora? Talvez mais do que qualquer outra coisa, o que se torna evidente com essas perguntas é o fato de que a noção de "homem" não só é uma construção histórica, como possivelmente representa um dos conceitos que mais tenha mudado com o passar do tempo, inclusive na própria cultura ocidental. Fazendo parte ou não do que se pensa ser o humano hoje, quase tudo indica que a morte está ganhando essa batalha, pois ela continua fazendo parte do cotidiano de todos nós.

Assim, quando alguém falece, muitas são as providências a serem tomadas por aqueles que ficam. Algumas dessas tarefas são de ordem bastante prática, tais como, por exemplo: o destino a ser dado ao corpo e a divisão da herança deixada por quem

se foi. Mas há também outros desafios com os quais dificilmente se lida de maneira pragmática, como a dor da perda e a lembrança daquele que morreu. Já faz alguns anos que, quando uma pessoa morre, os problemas de ordem prática e aqueles de outra ordem passaram a se apresentar também nesse novo território: a internet.

Como se sabe, todas as atividades que foram realizadas por um usuário da rede mundial de computadores – e também todo o conjunto de informações, textos e imagens que foram disponibilizados ou recebidos por essa pessoa – permanecem "existindo" quando o sujeito morre. Essa constatação pode parecer bastante óbvia. Primeiro, porque todos os dias milhares de pessoas já estão tendo que lidar com essas questões e o fazem de uma maneira quase "natural". Segundo, porque, já que este passou a ser um ambiente que vem sendo "habitado" pelos seres humanos, sendo muitas vezes descrito como um local no qual se trabalha, um ambiente para o entretenimento, um lugar de convívio social e, ainda, um espaço para se hospedar documentos e memórias, parece bastante plausível que os discursos e rituais sobre a morte, além da própria morte em si, aí também se fizessem presentes.

Nesta tese, interessa-nos justamente investigar os modos de convivência com todos esses vestígios e essas heranças digitais que estão se tornando cada vez mais extensas. Imensos acervos pessoais de bilhões de indivíduos, portanto, que se criam graças a estas novas formas de viver, segundo as quais uma variedade crescente de atividades – sejam importantes ou banais – passam pela conexão *online*. Mas, para além da maneira como se tornou necessário organizar e administrar essa enorme quantidade de dados que foram deixados por quem morreu, por terem sido espalhados pela rede enquanto vivia, pretende-se explorar nestas páginas outros mistérios a respeito da presença da morte na rede.

Isso porque, por sua vez, a internet tampouco é algo simples de se definir nem de se compreender. Por mais presente no cotidiano atual que ela possa estar, existe uma zona de incertezas que a cerca. Essa imprecisão não é causada por uma falta de interesse de pesquisadores e teóricos em tentar desvendá-la, muito pelo contrário. Uma infinidade de estudos sobre esse complexo dispositivo que conecta cada vez mais pessoas ao redor do mundo vem sendo realizada em diversas áreas do conhecimento. Mas parece que a internet escapa a qualquer tentativa de consenso. Trata-se de algo cuja materialidade não se pode ver nem sentir de modo imediato ou

evidente, é um espaço volátil que está localizado em lugar algum ou em todos os lugares ao mesmo tempo e, ainda por cima, está continuamente em mutação.

Mas é precisamente aí *onde* bilhões de pessoas estão todos os dias. Para se ter uma ideia, há pouco tempo já se estimava que o Brasil possuía mais de 100 milhões de habitantes com acesso à internet, e a previsão é que esse número continuará crescendo.[6] Segundo dados do IBOPE, maior empresa privada de pesquisas da América Latina, o nosso país seria o terceiro do mundo em quantidade de usuários ativos da rede, ficando atrás apenas dos Estados Unidos e do Japão. Além disso, os brasileiros são líderes em tempo de conexão, com uma média de gasto de 46 horas, 30 minutos e 37 segundos mensais em atividades online[7].

Mas é claro que essa tendência não se limita apenas ao âmbito nacional. Essa crescente *conexão* é um dos fenômenos mais globalizados de que se têm notícias. Especialmente nos grandes centros urbanos, uma série crescente de tarefas e ações cotidianas requer acesso à internet. Os mais diversos serviços podem ou devem ser realizados através de sites específicos, a busca por emprego e a trajetória profissional já passam em boa medida pelas possibilidades de contato online, enquanto as relações afetivas se constroem ou se mantém graças ao uso das mais variadas redes sociais e outros recursos da internet.

Por todos esses motivos, a vida sem conexão parece estar se tornando uma realidade distante, já quase esquecida por boa parte da população mundial e até mesmo indesejável para muitos. Uns já estão por demais acostumados à internet, outros adentraram a este universo tão cedo que nem sequer podem imaginar o dia-a-dia longe dele. Além disso, aqueles que por algum motivo permaneceram fora desse mundo ainda novo, também estão procurando se adaptar a ele para evitar o isolamento que essa resistência vem implicando cada vez mais. Assim, todos os dias, cresce o

---

[6]Segundo dados divulgados no site da IBOPE, o número estimado de brasileiros com acesso à internet seria de 105,1 milhões no segundo semestre de 2013. Considerou-se nesse total o acesso à internet em qualquer ambiente: em casa, no trabalho, em escolas, *lan houses*, etc. (http://www.ibope.com/pt-br/noticias/Paginas/Numero-de-pessoas-com-acesso-a-internet-no-Brasil-chega-a-105-milhoes.aspx).

[7]Também segundo dados do site do IBOPE: a mesma pesquisa quantificou que, na média, cada internauta brasileiro acessa 82 sites por mês. (http://www.ibope.com/pt-br/noticias/Paginas/Numero-de-usuarios-ativos-na-internet-atinge-53-milhoes.aspx).

número de idosos outrora arredios que já dão os seus primeiros passos no convívio com a rede.[8]

Em suma, parece incontestável o fato de que, cada vez mais, *vive-se conectado*. Assim, se enquanto seres humanos ainda convivemos durante toda a vida com a morte, poderíamos sugerir que enquanto sujeitos contemporâneos também convivemos o tempo todo com a internet. Então, também se poderia afirmar que nesta sociedade, cada vez mais, *morre-se conectado*. Contudo, embora a intensidade e a rapidez com que os usos da internet passaram a fazer parte do dia-a-dia das pessoas, em vida, já não surpreenda tanto e venha sendo encarado como algo "natural", certamente o panorama muda quando se trata daquilo que acontece na *web* a partir do momento em que alguém morre. E isso, dentre outros fatores, tem relação com o fato de que, diferente do que se passa *offline*, nesse ambiente as pessoas morrem mas permanecem "existindo" de modos não muito diferentes dos vivos e, em certos casos, continuam até atuando como eles.

Apesar de que, em princípio, foram criadas para promover formas de interação entre pessoas vivas, as redes sociais da internet – tais como *Orkut*, *Facebook*, *Twitter* e *Youtube* – são os territórios onde essa inquietação vem se tornando mais evidente. Nesses espaços, está se "naturalizando" o ato de reportar diariamente, para um público cada vez mais abrangente e indefinido, tudo aquilo que se faz, pensa, planeja e sente. Assim, em suas páginas pessoais, milhares de signatários contam com detalhes e registram em diversos tipos de suportes – principalmente textos, imagens e vídeos – a história de suas vidas enquanto elas vão acontecendo. Mais do que narrar, contudo, aparentemente costuma-se literalmente *viver* ao longo dessas "linhas do tempo" que vão sendo construídas em cada página pessoal.

Os perfis, como são chamadas algumas dessas páginas, tornaram-se um dos meios mais habituais pelos quais os sujeitos contemporâneos se divertem e se informam, conhecem outras pessoas e se encontram com elas. E muitas vezes é através desses curiosos espaços que elas trabalham, pesquisam, amam, são felizes ou sofrem. Nesses ambientes, tudo isso acontece ao mesmo tempo em que se torna

---

[8] Ver pesquisas do IBOPE sobre crescimento do acesso à internet entre os idosos no Brasil, tais como, por exemplo, os dados divulgados no artigo "28% dos idosos se mantém atualizados com as novas tecnologias". http://www.ibope.com/pt-br/noticias/Paginas/28-dos-idosos-se-mantem-atualizados-com-as-novas-tecnologias.aspx

visível. Além disso, essas atividades "postadas" nas redes costumam convidar aqueles que as assistem – o público, os amigos, os seguidores – a interagir com seus autores. Pois nas redes sociais, para viver e ser alguém, não basta existir e ser visto: além disso, é preciso também participar e compartilhar.

Uma das chaves para se entender essa forma de *ser* e *estar* que vem se tornando comum nesses espaços é que, diferentemente da solitária escrita dos já antigos diários íntimos, a vida narrada e vivida nas páginas das redes sociais é uma criação coletiva e pública. Todos os que dela participam possuem as ferramentas necessárias para contar ou mostrar detalhes e para intervir, de diversas formas, na história e na vida dos outros. Esse é um dos fatores que permitem, justamente, que a vida de alguém presente nas redes sociais possa continuar acontecendo para além de sua morte. A sua história na rede não termina no momento em que seu corpo deixa de viver, pois é comum que os perfis continuem sendo alimentados de toda sorte de dados quando o signatário já morreu. Mas o que isso significaria? Será que a vida na internet, diferente da vida fora dela, não teria fim?

Alguns pesquisadores brasileiros que já estudaram a morte em determinados ambientes da internet compararam a permanência dos mortos em espaços de convivência para vivos, com a criação de túmulos fora da internet (ALBUQUERQUE, REZENDE, TOMASI, AGUILERA, SILVESTRE). Supõe-se, nessas pesquisas, que os espaços *online* que antes da morte eram habitados por alguém, logo se convertem em lugares para homenageá-lo quando essa pessoa já não vive. Esses estudos pioneiros se basearam principalmente em práticas observadas nas páginas do *Orkut*, a primeira rede social a se popularizar no Brasil, mas que hoje já foi desativada. Sem dúvida, é possível perceber algumas semelhanças entre os perfis digitais de defuntos presentes na internet e as sepulturas de concreto que alojam os cadáveres nos cemitérios. As diferenças entre essas duas formas de lidar com os mortos, entretanto, fazem dessa comparação apenas um detonador para uma série de interrogações e não uma mera resposta final.

Até porque, além das redes sociais mais populares, há outros ambientes na internet onde os mortos "continuam" existindo e atuando. Primeiramente, pode-se apontar para as contas de e-mail, os *blogs*, os *fotologs*, os sites de bancos e de vendas ou prestação de serviços. Existem também os currículos profissionais e acadêmicos disponíveis *online* e os *backups* de arquivos de toda natureza que vão sendo

armazenados na internet durante a vida de qualquer pessoa. Mais uma vez, esses vestígios deixados por quem já se foi, poderiam ser pensados como uma versão mais atualizada dos antigos baús e gavetas onde se costumava guardar as cartas, os documentos, as fotografias e todos os outros objetos materiais acumulados durante uma vida e que, depois da morte, precisam ser organizados, distribuídos ou descartados por aqueles que ficaram.

A comparação é, logicamente, viável e legítima. Entretanto, a própria *não-materialidade* e a *não-localização* precisa de todos esses *não-objetos* que hoje proliferam nas redes informáticas, evidenciam a necessidade de lidar de uma forma totalmente nova com esses rastros digitais da história de alguém. E, além do mais, há uma diferença gritante que fica evidente nesta comparação: aquilo que fica quando uma pessoa morre atualmente não é somente um conjunto de materiais estáticos ou acabados, sejam analógicos ou não. Além dos objetos que todos continuamos deixando no mundo ao morrer, e além desse novo acervo de informações que permanecem circulando nas redes, há outro fator bastante complexo ligado a este último conjunto. De todos os dados deixados *online*, algumas atividades próprias da internet podem continuar a ser realizadas por um sujeito que talvez não esteja mais vivo, inclusive sem que os outros percebam essa "mudança de estado".

Isso porque, aparentemente, tanto os usos da internet como algumas novas configurações econômicas e sociais que foram se tornando parte da vida cotidiana nos últimos anos, vêm possibilitando a criação de uma espécie de "outra vida" para cada um de nós, que acontece de maneira autônoma às ações de nossos corpos. Não surpreende, nesse sentido, que uma espécie de cartilha de cuidados que diz respeito aos aspectos burocráticos, financeiros e comerciais, venha sendo ditada por vários setores da sociedade, que estão se tornando atentos a essa novíssima forma de existência independente do corpo.

Desdobram-se daí algumas perguntas que, de algum modo, inspiraram a realização desta tese: haveria uma vida *real* que só acontece de maneira desconectada do que ocorre na internet? Se esse é o espaço no qual se atua de maneiras tão diversificadas e em todas as esferas da existência, onde mais os membros desta sociedade existiriam tão intensamente que não *online*? Que pensamentos, sentimentos e outros segredos são reservados para o que somente pode acontecer no mundo *offline*? Ou será, então, que a vida digital e a vida corpórea estão se tornando mesmo

indissociáveis? E se for assim, como lidar com essa surpreendente zona cinzenta que a internet parece ter aberto entre a vida e a morte?

Todas essas questões podem se tornar ainda mais difíceis de serem respondidas, ou inclusive bem formuladas, se atentarmos para um fato que já foi citado anteriormente: a existência e o desempenho *online* de um determinado sujeito pode não depender de seu próprio esforço, de sua vontade e até mesmo de sua condição de estar vivo. Trata-se, muitas vezes, de uma construção coletiva e pública. Tanto que, é preciso deixar claro, os mortos não habitam a internet apenas naqueles lugares onde eles já circularam enquanto viviam ou nos arquivos e dados que então disponibilizaram. Existem outras formas de presença dos mortos na *web* que têm a ver com a criação de alguns ambientes dedicados exclusivamente aos defuntos.

Alguns desses serviços *online* possibilitam o envio de mensagem para quem já morreu e a criação de espaços dedicados apenas a pessoas que faleceram. Fazem parte dessa forma de permanência para além da morte os perfis criados por amigos, familiares ou fãs em redes sociais projetadas especificamente com o objetivo de abrigar informações sobre mortos, tais como a história de suas vidas e as manifestações de luto de quem sente a sua falta. Alguns exemplos desses canais são *My cemetery*, *Always be remembered*, *Gone too soon* e *I heaven*. Além disso, é cada vez mais comum a criação de páginas especiais, em nome de quem já se foi, em sites como o *Facebook* e o *Orkut*. Nesse caso, não se trata de perfis ou *timelines*, mas das *Fanpages* e comunidades. Outra forma de perpetuar alguém na internet é a realização de *vídeos homenagens* em nome de alguém que morreu. Esse tipo de produção audiovisual pode ser encontrada com facilidade em sites de armazenamento de vídeo, como o *YouTube*.

Há ainda uma outra forma de permanecer *online* depois do fim da vida. Nesse caso, tenta-se manter quem morreu como uma presença atuante nos ambientes da internet. Para tanto, existe a promessa de implementação de certas ferramentas comunicativas que possibilitariam algumas formas de interações entre quem ainda vive e quem já está morto. É o caso, por exemplo, do dispositivo denominado *Dead social*. Esse site permite que se enviem mensagens de texto, imagens ou vídeos; e, também, que se recebam todos esses tipos de materiais provenientes de outras pessoas. Nada de muito novo até aqui, não fosse o fato de que a ideia nesses casos é que tudo isso aconteça após a morte dos respectivos emissores. Como veremos nas

próximas páginas, independente desse serviço ser realmente viável, a proposta está lançada e aparentemente as tecnologias necessárias para o seu funcionamento, se ainda não existem, estão prestes a serem criadas.

Pelo exposto até aqui é possível notar que a combinação dos temas "morte" e "internet" pode resultar explosiva para alguns paradigmas modernos e, por isso, tem a potencialidade de ser muito rica para propor uma reflexão profunda sobre alguns aspectos importantes da cultura contemporânea. Em primeiro lugar, esses temas colocam a prova algumas das noções mais convencionais de tempo e de espaço ainda em vigor. Aparentemente, as novas práticas fundam uma nova forma de temporalidade, que permite a convivência entre diferentes tempos. E, além disso, choca-se frontalmente com a linearidade e com a clara divisão entre passado, presente e futuro nos moldes aos quais as sociedades ocidentais estavam acostumadas, pelo menos até bem pouco tempo atrás. Cabe frisar ainda que se trata de um tipo de espaço que ainda não se sabe ao certo de que natureza é, como se organiza e quais são as regras que o regem – se é que elas existem ou estão claramente definidas. Outras concepções modernas, outrora bastante rígidas, também fraquejam neste contexto, tais como as dicotomias vida e morte, corpo e alma, matéria e espírito, homem e máquina.

O caráter histórico que sustenta todos esses conceitos e oposições é evidenciado com estas novidades, portanto, sendo colocado em xeque sua universalidade diante dos fenômenos aqui analisados. Acredita-se aqui que, de alguma maneira, ao embarcar na fabulosa aventura modernizadora, a sociedade ocidental tentou domesticar os mistérios e justificar de modo racional o desconhecido, categorizando cuidadosamente tudo o que concerne à vida, ao pensamento e ao espírito. Mas esse mundo material assim organizado, esse universo classificado e estático da modernidade, no qual os enigmas tenderam a ser simplificados, descartados ou ocultados, vem sendo bastante desestabilizado nas últimas décadas. Os avanços tecnológicos ultrapassaram os limites da própria ciência positivista e re-instauram a dúvida, num movimento que pode parecer um tanto paradoxal. Assim, agora, a tecnociência passa a se interessar também por assuntos que antes fugiam do seu escopo e tenta justificar o inexplicável por meio de suas próprias leis.

A maneira como a morte aparece e é vivenciada *online* nos coloca diante de uma dessas zonas de imprecisão que eclodiram simultaneamente com os avanços da tecnologia digital e com a popularização dos usos da internet. Trata-se ainda de um

território não demarcado que, por isso mesmo, anuncia um convite à exploração. Aceitando esse desafio, portanto, esta tese investe em sua potência para suscitar questões especialmente endereçadas ao campo dos estudos da comunicação. De certa forma, o fato de a pesquisa aqui proposta se situar nessa área de conhecimento – um território um tanto fluido em suas fronteiras – permite que se realize uma investigação mais aberta às contribuições que diferentes interlocutores de diversas outras áreas podem oferecer. Dessa maneira, muitas das reflexões aqui fermentadas dialogam com discussões mais amplas das ciências humanas e sociais, além de nelas também se embasarem.

Esta tese se divide em quatro capítulos.

No primeiro deles, **Viver e morrer no mundo *virtual***, desdobra-se uma tentativa de pensar sobre o momento da morte como um instante especial no qual toda a vida de um determinado sujeito vem, de alguma maneira, à tona. Recorrendo a ideia bastante habitual de que nesse último instante é possível vivenciar todas as experiências do passado, como uma espécie de *flashback* completo de toda a vida, propomos uma reflexão sobre memória e virtualidade. A partir de então empreendemos uma jornada para pensar o nascimento e a vida no mundo "virtual" das redes informáticas como primeiro passo para pensar a morte nesse novo universo. Por fim, apresenta-se um apanhado geral daquilo que constitui o tema desta tese: determinadas formas da morte que aparecem na internet e as práticas e discursos que estão surgindo em torno dessas novidades. Apesar de estarem muito comumente atreladas umas às outras, e, de certa forma, de fazerem parte de um contexto de significação comum, acreditamos que seja possível e proveitoso assinalar algumas diferenças entre todas essas modalidades. Por isso, esses modos de narrar e vivenciar o fim da vida na web, serão tratados em grupos separados por certas especificidades, que constituem o recorte dos outros três capítulos.

Assim, o segundo capítulo, intitulado **O vivo imortal: a construção de uma vida que não acaba**, aborda uma forma de presença da morte na internet que aparece como uma conseqüência "natural", ou "inconsciente", da criação e da manutenção de uma vida *online* para si. Analisaremos cuidadosamente os modelos de sociabilidade propostos pelas redes sociais *Orkut* e *Facebook*, focando a nossa atenção especialmente na lógica de funcionamento dos *perfis* e das *timelines*. Como veremos, esse tipo de narrativa da vida e da morte de alguém – e daquilo que passa a acontecer

a partir de então – depende de um exercício em vida de elaboração de uma versão de si que acontece nesses territórios.

Já no terceiro capítulo, **O morto presente: espaços reservados para quem se foi,** trataremos de uma maneira de tematizar a morte e homenagear alguém já morto, empreendida por aqueles que continuam vivos. A principal diferença entre as práticas e os discursos que serão apresentados nesta parte da pesquisa e aquilo que é abordado no capítulo anterior é que a presença da morte *online* enfocada aqui independe do fato de que um defunto atuou em determinado espaço *online* antes de sua morte. Além disso, é importante destacar que os ambientes que nos interessam agora, diferentemente, não foram "habitados" por esse sujeito antes de sua morte: são espaços criados por terceiros em nome daquele que se foi. Ou seja, são lugares reservados aos mortos. Contudo, nesta parte da tese abordaremos também um site que propõe a quem ainda está vivo, o planejamento de atividades que serão realizadas depois de sua morte. Aqui, os vivos *ativamente* tentam garantir a manutenção de uma espécie de "pós-vida" *online*.

Por fim, no último capítulo desta tese, **Aquilo que nunca morre: busca e imortalidade**, será focada uma forma específica de homenagem a pessoas mortas que se dá realiza por meio da produção e da publicação de obras audiovisuais. Também trataremos de uma tentativa de "ressuscitar" alguém já morto através da digitalização de fragmentos materiais por ele deixados neste mundo *real* enquanto viva. Nesta etapa final, será realizado um esforço de relacionar o modo como a morte é vivenciada em espaços da internet, e a partir de suportes digitais, com outras práticas, nas quais o uso de tecnologias de imagem evidenciavam uma maneira de lidar com o fim da vida. A fotografia, por ter sido fundamental para a inauguração de uma relação totalmente nova entre uma imagem e o seu referente, será evocada aqui com bastante insistência. Acredita-se que o impacto que a imagem fotográfica significou para a sociedade moderna pode ser em parte comparado com a força com que a internet e as tecnologias digitais invadiram todas as esferas da vida contemporânea.

Capítulo 1

Viver e morrer no mundo *virtual*

CAPÍTULO 1

Viver e morrer no mundo *virtual*

Eu sempre escutei: "sua vida inteira passa diante de seus olhos um segundo antes de sua morte".

Lester Burnham, *Beleza Americana*, 1999.

Interpretado por Kevin Spacey – que ganhou o prêmio Oscar de melhor ator por esse papel –, Lester Burnham, protagonista do filme *Beleza Americana*,[9] conta algo que realmente circula entre nós como uma forte crença sobre o que se passa na mente de qualquer pessoa momentos antes de sua morte.

Neste primeiro capítulo, último instante antes de mergulhar de modo mais direto nas questões ligadas à morte *online*, propomos uma trajetória inspirada num *flashback* total do que seria uma vida conectada, decalcada nessas visões que se supõe que cada um visualiza um segundo antes do fim. Trata-se de uma tentativa de pensar sobre o momento da morte como um instante especial no qual toda a vida do sujeito em questão, de alguma maneira, vem à tona. Aderindo à ideia de que nesse último momento é possível vivenciar todas as experiências do passado, desdobraremos aqui uma reflexão sobre as noções de "memória" e "virtualidade". A partir disso, empreendemos uma jornada destinada a pensar o nascimento e a vida nas redes informáticas como um primeiro passo para refletir a morte nesse mesmo universo. Dentre outros elementos, consideramos que o fato de se tratar de um mundo "virtual", como costuma se dizer, talvez ajude a compreender por que nesse espaço a morte nem sempre representa um marco definitivo de ruptura com a vida, e sim um ponto de encontro e convívio com ela.

Em seguida, partiremos da análise de imagens e sons procedentes de uma ultrassonografia de gravidez postada na internet para tentar desvendar a partir de quando e como se nasce no mundo *online*. Trataremos, neste tópico, de um tipo de vivência que passa pelo uso de diversos dispositivos digitais com acesso à *web*. Por

[9] O filme foi lançado no ano de 1999 e, além do prêmio de Melhor Ator, ganhou outros quatro prêmios na festa do Oscar em 2000: melhor filme, diretor, roteiro original e fotografia. O filme marca a estréia no cinema do diretor Sam Mendes, que até então trabalhava apenas no teatro.

mais corriqueiros que certos usos da internet estejam se tornando, este também é um convite para refletir sobre como todo um contexto de tecnologias digitais tem abraçado o modo de existência dos sujeitos nas sociedades contemporâneas, e de que modo tudo isso se conjuga e afeta nossas noções de vida e morte, bem como os valores a elas atrelados.

No tópico seguinte, para tentar examinar como a vida se desenvolve nos ambientes da internet, focaremos nossa atenção num certo paradoxo que caracteriza a maneira como se convive com a rede hoje, nas sociedades globalizadas da segunda década do século XXI. Por um lado, trata-se de algo tido como essencial para consumar vários aspectos da vida de qualquer um, por outro lado, seu uso excessivo muitas vezes é apontado como um possível vício e até mesmo como algo que pode vir a causar a morte.

Na última sessão deste capítulo, pretendemos apresentar um quadro geral do tema abordado ao longo doa próximos capítulos: determinadas formas em que a morte aparece na internet e as práticas e discursos que estão surgindo em seu entorno. Para tanto, busca-se responder algumas perguntas sobre a morte *online*, tais como: desde quando e de que forma esse assunto foi tratado? Quais são os principais questionamentos levantados até aqui?

Ainda neste mesmo capitulo, realizaremos uma reflexão sobre o modo de abordagem e análise que conduzirá esta pesquisa. É lógico supor que a maioria dos ambientes da internet foram elaborados para abrigar formas de interação entre pessoas vivas; entretanto, cada vez com mais freqüência esses territórios vêm sendo habitados pelos mortos. Sendo assim, o que acontece após a morte ainda foge aos protocolos básicos de funcionamento da maioria desses ambientes e, portanto, pede um olhar mais atento para abordar esses espaços por um novo viés, a partir da escrita de um *contramanual*.

1.1. A vida e a morte num segundo: *flashback* infinito no mundo *online*

Um segundo jamais é apenas um segundo, ele se estica para sempre como um oceano de tempo.

Lester Burnham, *Beleza Americana*, 1999.

Ocorre, em casos excepcionais, que a atenção renuncia de repente ao interesse que tinha pela vida: imediatamente, como por encanto, o passado se torna o novo presente.

Henri Bergson, 2001.

Além de *Beleza Americana*, outros filmes também exploraram a ideia de que a última visão que se tem no momento preciso da morte é a de um grande *flashback* capaz de abarcar toda a vida. Divididos em porções pequenas e projetados de maneira acelerada, esses recortes da experiência permitem, a quem deixa este mundo, relembrar tudo que se passou na sua vida ou, pelo menos, tudo o que teve importância enquanto ele esteve aqui na Terra, desde a morte – este momento de corte definitivo – até o nascimento.

Tendo em mente esse instante preciso que combina de modo muito particular tempo e imagens – não apenas visuais, mas também compostas de sons, cheiros, sabores e outras possíveis sensações – pretende-se aqui empreender uma reflexão sobre a internet como um mundo "virtual". Para tanto, investiremos na pertinência do conceito de memória, intimamente ligado ao de virtualidade, de acordo com as teorias desenvolvidas pelo filósofo Henri Bergson em seu livro *Matéria e memória*. Seremos guiados especialmente pela leitura iluminadora que a pesquisadora Maria Cristina Franco Ferraz fez de vários aspectos da crítica bergsoniana em seu livro *Homo deletabilis*, de 2010.

Para tanto, observaremos como o curta-metragem *The last 3 minutes* (os últimos três minutos), dirigido por Po Chan, narra uma história a partir dessa volta a um passado completo. O filme se inicia com uma cena na qual um senhor de idade, que trabalha como faxineiro, limpa o chão do *hall* de entrada de um edifício corporativo. Está escuro e o último funcionário que trabalhava lá, além dele, vai embora. De repente, o protagonista sente uma forte dor no peito e desaba no chão. Nesse momento um diamante cai de seu bolso e o ancião, apesar de estar visivelmente sentindo dor, se esforça para recuperá-lo. A pedra é a chave para o início de uma longa e detalhada viagem por toda a vida desse personagem.

O que aquele diamante significa para o velhinho? Qual foi a sua trajetória de vida até chegar ali? Quais foram os seus momentos de alegria e os de desilusão? Quem eram as pessoas que conviveram com ele? Houveram grandes amores em seu

passado? Pequenas seqüências se seguem à cena do diamante em ordem cronológica, chegando ao primeiro momento desse homem no mundo, quando ele abre os olhos após ter nascido. Então, descobre-se a origem daquele seu objeto especial: a pedra foi um presente dado pelo seu pai no momento de sua chegada à vida. O enigma central fica assim revelado e, depois de re-viver – ou memorizar – a experiência completa de todos os seus anos habitando este mundo, em poucos fragmentos de tempo, o idoso morre. Fim do filme. Por menos surpreendente que o desfecho dessa história seja, e independente do quão estranha é a ideia de que um pai tenha escolhido o momento do nascimento do filho para dar-lhe de presente um diamante, esse curta-metragem apresenta de uma maneira clássica, quase didática, o tipo de construção narrativa que comumente se associa à experiência de se estar diante da morte.

No caso do filme *Beleza Americana*, o *flashback* que deveria ter sido iniciado um instante antes de se deparar com a morte, acontece de um modo um pouco diferente para o personagem de Lester Burnham. Apenas depois de já estar completamente morto, ele mesmo – o defunto –, na forma de uma voz onipresente, faz um comentário sobre esse seu encontro com toda a sua vida. Só a partir de então é que a sua própria retrospectiva começa a se passar em sua mente: as árvores perto de sua casa na infância, as mãos de sua avó, a imagem de sua filha (**Figura 1**) e sua esposa, etc. Contudo, o próprio personagem tem uma explicação para o porquê de as coisas terem acontecido de uma forma diferente, um tanto atrasadas, no caso de sua história. Falando do mundo dos mortos, Burnham esclarece que aquilo que usualmente não é levado em conta é que no momento da chegada da morte, torna-se possível perceber que o tempo já não passa como se pensava antes, e que um segundo pode representar um devir infinito.

Figura 1 – *Flashback* da vida de Lester Burnham: a visão de sua filha.

Ou seja: apesar de, na realização de um filme, um diretor se esforçar para representar por meio da linguagem audiovisual as experiências vividas por um determinado personagem, a magia que emanaria desse instante não poderia ser contabilizada nem pela temporalidade fílmica, nem pela cronologia mais usual no mundo dos vivos. Nesse sentido, é curioso notar também que o curta-metragem de Po Chan, apesar de ter um título que remete explicitamente a uma porção de tempo precisa – os três últimos minutos da vida do protagonista –, apresenta, na verdade, uma morte que, se for cronometrada pelo espectador, dura três minutos e vinte e cinco segundos. Propositalmente ou não, esse pequeno desencontro entre a medida temporal exata do título do filme e a duração da ação na película – do tempo da morte do personagem – chama a atenção.

Muito provavelmente, para todos que ainda estamos vivos, essa outra temporalidade que começa a funcionar depois da morte seja algo vedado à compreensão. Contudo, tanto esses poucos segundos desencontrados no filme de Po Chan como o comentário de Lester Burnham sobre a elasticidade infinita do último segundo, poderiam nos levar à elaboração de algumas questões que acreditamos sejam importantes para esta tese. Por exemplo: quanto de memória *cabe* num segundo? E, mais especificamente, como é possível que essa porção mínima de tempo *contenha* toda a experiência de uma vida?

Entretanto, qualquer tentativa de resposta a essas questões poderia ser um equívoco. Pois, apesar de parecerem plausíveis, essas perguntas evidenciam dois paradoxos latentes no uso apressado dos verbos *caber* e *conter*. Para caber, a memória precisaria ser algo de natureza material, enquanto para conter, o tempo deveria ser um espaço. Vale observar que não é acidental que, num primeiro momento, soe coerente aos nossos ouvidos a ideia de que o tempo pode conter coisas ou que a memória cabe em algum lugar.

Paula Sibilia, logo no início do primeiro capítulo de seu livro *O homem pós-orgânico*, explica como o relógio – e não a locomotiva, por exemplo – é a máquina mais emblemática do capitalismo industrial. Apesar de aparentar inocência em sua tarefa tão simples de medir o tempo, ou então por ter se tornado tão presente no dia-a-dia dos cidadãos das sociedades industriais, esse seria o maior símbolo da modernidade, como explica a autora no trecho a seguir:

> Esse aparelhinho singelo e preciso, cuja única função consiste em marcar mecanicamente a passagem do tempo, simboliza como nenhum outro as transformações ocorridas na sociedade ocidental em sua árdua transição rumo ao industrialismo e à lógica disciplinar que logo se generalizaria. (SIBILIA, 2014, p. 21-22)

A divisão do tempo em horas, minutos e segundos é uma invenção histórica. Na modernidade, essa lógica de demarcar e quantificar a duração foi adotada em todas as esferas da existência de um modo inédito e muito particular. Entre muitos outros fatores, isso contribuiu para que até hoje pareça fazer sentido que o tempo seja algo que pode ser preenchido e contabilizado. Contrapondo-se a essa maneira de pensar a duração herdada da modernidade, porém, no final do século XIX, Henri Bergson entendia o tempo "como puro movimento, como mudança continua, ininterrupta, indivisível" (FERRAZ, 2010, p. 73). Maria Cristina Franco Ferraz conta que essa espacialização do tempo, muito cara à uma certa tradição do pensamento ocidental, estaria atrelada à concepção materialista da memória combatida pelo filósofo. Ou seja, essa seria a base que sustentava as "visões localizacionistas", segundo as quais a memória seria a materialização de algo que aconteceu dentro de uma porção recortada do tempo – um passado –, como informação armazenada num lugar bastante preciso dentro do cérebro.

Contra essa tendência simplificadora do fenômeno da memória, Bergson elaborou um sofisticado conceito do qual dois aspectos são particularmente férteis para esta tese. Primeiro, apesar de haver uma relação de *solidariedade* entre a memória e o cérebro, a primeira não pode jamais ser reduzida ao segundo e nem nele está localizada porque ela é de outra natureza: não é nem material, nem bioquímica. Em vez disso, e sempre segundo Bergson, a memória seria um fenômeno do *espírito*. Em segundo lugar, a memória não pode ser dividida: assim como o tempo, ela existe sempre inteira, simultânea e infinita, mas de maneira "virtualizada". Ferraz articula essas noções de uma maneira bastante esclarecedora no trecho que se segue:

> Se a memória nos acompanha em sua integralidade ao longo de toda a nossa vida, mantém-se, como totalidade, em um estado virtual, atualizando-se em função de situações e interesses presentes (FERRAZ, 2010, p. 76).

Como a consciência humana está voltada para a ação, as lembranças são solicitadas a se apresentarem no presente e então, se *atualizam* na medida em que são convocadas pelas demandas da vida. O cérebro é um agente ativo nesse processo de

lembrar, mas não porque armazena as memórias, e sim por ser o meio através do qual elas se *presentificam,* ajudando a eleger e a trazer à tona aquelas que são úteis à ação em cada momento.

Retomemos agora àquela visão totalizante da vida que só pode ser acessada no instante em que a morte chega, como um todo poderoso *flashback*. Provavelmente, a suspeita de que seja isso o se passa em nossa mente nesse momento tão fundamental preciso tem como base relatos de pessoas que chegaram muito próximo ao desfecho de suas vidas mas não morreram, tendo vivido então uma experiência de *quase-morte*. As teorias de Bergson é uma chave para, enfim, tentar entender o que acontece nessas situações e por quê se tem esse tipo de visão. Não à toa, o filósofo francês também escreveu sobre tal fenômeno. Para ele, essa seria uma das raríssimas situações na qual o passado em toda sua integralidade coincide com o presente, evidenciando que a memória existe de forma completa e indivisível em todos os instantes. No trecho a seguir, o filósofo comenta sobre esse ponto singular de encontro de todo o tempo de uma vida com a morte:

> Uma atenção à vida que seria suficientemente potente e suficientemente desligada de qualquer interesse prático abraçaria assim, em um presente indiviso, toda a passada de partes simultâneas (...).“Nas pessoas que vêem surgir diante delas, de modo imprevisível, a ameaça da morte repentina – no alpinista que escorrega para o fundo do precipício, nos afogados e enforcados – parece que se pode produzir uma brusca conversão da atenção, algo como uma brusca orientação da consciência que, até então voltada para o futuro e absorvida pelas necessidades da ação, subitamente se desinteressa por eles. Isso basta para que milhares de detalhes “esquecidos” sejam rememorados, para que toda a história da pessoa se desenrole diante dela em um movente panorama. (Bergson, 2001, p.1387. Apud. FERRAZ, 2010, p.75 e 76)

Nesse fenômeno tão ímpar, a consciência, que já não precisa investir atenção à vida, descansa. À realidade do presente se depara e se confunde com a virtualidade do passado. Trata-se de um instante de encontro, e não de ruptura. Ao chegar, a morte ilumina no presente todo o passado na velocidade de um raio. Por isso, talvez, damos a isso o nome de *flashback*. Não surpreende, portanto, que por mais rebuscadas e criativas que possam ser as tentativas cinematográficas de representar esse acontecimento, sejam ainda menos realistas do que a tentativa de narrar qualquer outra passagem de uma vida. Mesmo que óbvia, essa constatação é importante para seguir adiante. Além do fato de que, como ocorre com qualquer experiência vital, esse

episodio tão particular não poder ser representado apenas em som e imagens, trata-se de uma situação que se dá num segundo que se estica num oceano de tempo, como explicara Lester Burham postumamente na cena do filme antes comentada.

De qualquer modo, tentar refletir sobre os pressupostos que fazem (ou, pelo menos, faziam) desse *flashback* total uma ideia se não totalmente crível, pelo menos bastante popular, ainda pode ser bastante valioso. Primeiramente, pode-se dizer que uma retrospectiva da vida acessada ao se deparar com a morte faz alusão a algo que só poderia se passar dentro da mente daquele que está prestes a morrer. De alguma maneira, isso é possível porque a consciência – ou o espírito – de cada sujeito seria capaz de produzir essa espécie de coletânea que, por isso mesmo, não poderia jamais ser mostrado a outra pessoa. Essa retrospectiva sempre foi pensada como era algo íntimo e individual. Em segundo lugar, cabe considerar que se trata sempre de uma composição de imagens daquilo que essa pessoa especifica viu, sentiu e viveu, a partir de seu ponto de vista em relação ao mundo e aos acontecimentos que se deram em torno à sua vida.

Tanto é que, no cinema, usualmente essa experiência é traduzida com o uso de planos e seqüências que na linguagem cinematográfica muitas vezes foram denominados como "subjetivos", pois tentariam recriar imagens que viriam de dentro da mente da pessoa em questão. Ou seja, para que faça sentido mais claramente para o espectador, não se pode enquadrar o protagonista e sim todos os outros personagens que participaram de sua vida. O único modo de que o sujeito central dessas historias apareça na tela é no caso de que ele se veja refletido em algo: em uma superfície qualquer, em um espelho ou até mesmo nos olhos de alguém. Por isso, o sujeito diante da morte participa das cenas da retrospectiva de sua vida, e muitas vezes o faz de maneira bastante ativa, interagindo com os demais ou realizando alguma ação, mas para manter a coerência dessa proposta narrativa ele é sempre um observador. O registro e a reconstrução de tudo aquilo que é lembrado parte de dentro dele mesmo e a partir desse mesmo ângulo é projetado.

Pode-se supor que essa ferramenta lingüística ou esses códigos próprios da estética cinematográfica, já utilizados em tantos filmes, tenha tamanha eficácia para evocar a ideia de chegada da morte porque, em parte, pelo menos até pouco tempo não era possível, nem desejável, talvez nem sequer imaginável, fazer algo que agora soa plausível. Referimo-nos ao fato de que se possa registrar – seja em textos,

imagens ou sons – tudo o que acontece ao longo de uma vida, de outra maneira que não fosse a individual e solitária atividade de vivenciar e memorizar as próprias experiências, para depois rememorá-las todas de uma vez como uma última importante ação no mundo a ser realizada por alguém.

Sem dúvida, já há bastante tempo, é possível guardar imagens e outros tipos de registros que ajudam a construir a memória do que foi uma vida. Fotografias, filmes, vídeos, cartas e documentos são alguns desses objetos materiais que podem colaborar para que além do próprio morto, aqueles que o conheciam possam recriar os principais momentos transcorridos até a chegada de sua morte. Sabe-se que, durante todo o século XX, esses objetos íntimos e familiares, que contribuíam para a manutenção da memória de alguém, foram sendo produzidos em quantidades cada vez maiores e, geralmente, eram acumulados no espaço do lar. Mas, além de possuir formatos variados e muitas vezes incompatíveis, e além de estarem dispostos de maneira mais ou menos difusa, mesmo que se tentasse reunir tudo isso num só lugar – numa caixa grande ou num baú, por exemplo –, dificilmente se consideraria que esse montante de coisas fosse capaz de dar conta do que realmente foi alguém. Isto é, de todos os aspectos que compunham juntos a experiência da vida dessa pessoa.

Entretanto, pode ser que – pelo menos desde a virada deste novo milênio – estejamos vivendo uma época na qual tudo isso está em transformação. O uso contínuo de alguns aparatos tecnológicos que tem se desenvolvido nos últimos anos parecem contribuir para que se torne até corriqueiro o hábito constante de registro de acontecimentos, grandes e pequenos, que juntos contam a história de qualquer pessoa. Contudo, devido à peculiar materialidade dos suportes digitais, isso não estaria mais atrelado a uma grande produção de objetos físicos que precisariam ser guardados em algum lugar ocupando amplos espaços.

É então que um outro tipo de *flashback* da vida passa a ser possível. Mas trata-se de uma forma diferente daquela retrospectiva completa acessada logo antes da morte, que só se podia criar, gravar e projetar dentro de cada um. Agora, com o auxilio de tecnologias digitais conectadas à internet, temos condições de produzir enormes acervos sobre cada um de nós. Estes arquivos são realizados, armazenados, exibidos e propagados para fora de si e ganham acesso a um público que também pode ser vasto e variado.

Ao longo desta tese, voltaremos ainda algumas vezes a prestar atenção tanto a esses objetos materiais carregados de memórias em formatos já considerados um tanto antigos, quanto aos novos modos de produzir registros compatíveis com os usos da aparelhagem informática em geral e da *web* em particular. De qualquer maneira, cabe aqui, neste primeiro capítulo, tratar de três vídeos curtos produzidos recentemente nos Estados Unidos e no Reino Unido, disponíveis na internet, que evidenciam justamente essa possibilidade tão contemporânea de registro e acompanhamento constante da vida de inúmeros sujeitos. Todas essas obras são parte de um novo gênero de filmes denominados "Second a day videos" (vídeos de um segundo por dia).

Em agosto de 2013, foi publicado no site *YouTube* o vídeo *A second every day – the first eight months* (Um segundo a cada dia – os primeiros oito meses) que tem como personagem principal o seu próprio idealizador, um jovem de 21 anos de idade. Por oito meses, Matt Skuta, estudante de mídia da universidade de Oklahoma, nos Estados Unidos, elegeu um dos 86.400 segundos que compunham cada um de seus dias para fazer um filme. Partindo da premissa de que "pelo menos um segundo a cada dia vale a pena lembrar", Skuta fez uma edição de imagens que totalizaram pouco mais de quatro minutos. Ele apresentou o produto dessa experiência em uma cerimônia de sua universidade e depois o postou na internet. Entretanto, como o próprio título do vídeo sugere, o projeto ainda não está acabado, pois se trata apenas de imagens dos oito primeiros meses de gravações. O jovem comentou pretender continuar realizando essas imagens indefinidamente, pois confessa que depois que se acostumou a filmar a sua vida todos os dias, acha que será muito difícil parar de fazer isso (BERKMAN, 2013, p.1).

De acordo com a matéria jornalística que divulgou o vídeo de Skuta, o primeiro exemplar desse gênero teria sido o filme *A second a day from birth* (Um segundo por dia desde o nascimento), divulgado no inicio de julho de 2013, cerca de um mês antes do vídeo de Skuta ir para a internet. A proposta narrativa é muito parecida, pois literalmente esta obra também apresenta um segundo por dia de uma vida. Mas, neste caso, o protagonista não é o próprio diretor do vídeo, e sim o seu filho, Indigo, um bebê que acabava de completar um ano quando o vídeo foi finalizado. Sam Cornwell, pai da criança, ao disponibilizar o resultado de suas gravações no site *Vimeo*, explicou num texto que ele e sua esposa filmaram o filho todos os 365 primeiros dias de sua vida, pelo menos por alguns instantes. O vídeo é

uma sucessão de trechos curtos de imagem, sempre acompanhado da data em que foram filmados e passados um a um numa sucessão cronológica crescente. Há muito choro e muito riso; e, nessa concatenação, torna-se flagrante o crescimento e o desenvolvimento do pequeno bebê.

O terceiro exemplo é um vídeo produzido pela organização não governamental britânica *Save the Children*, que dá assistência a crianças que vivem em situação de guerra. *Most shocking second a day video* (O vídeo de um segundo por dia mais chocante) é o título dado a esta propaganda que, com duração de pouco mais de um minuto e meio, apresenta uma menina de nove anos de idade como centro da narrativa. Em cada um dos segundos gravados é construída a história dessa criança que tem a sua vida totalmente modificada com o inicio de uma guerra (**Figura2**). "Isso é o que uma guerra faz com a vida de uma criança", explica a sinopse do vídeo publicada na página do *YouTube* em que a obra está disponibilizada. O vídeo já foi visualizado por mais de 33 milhões de pessoas. Contudo, apesar de ter sido concebido a partir da montagem de planos de duração de um segundo, esta peça foge da proposta original do gênero já que em menos de dois minutos simula acompanhar um ano inteiro, pois tem como início e fim a comemoração do aniversário da protagonista. Para conter um segundo por dia de 365 dias, o filme deveria ter a duração de seis minutos e cinco segundos. Novamente, esse pequeno desencontro banal no tempo proposto – um segundo por dia – e a duração total do vídeo – será tomado como ponto de partida para um outro caminho de questionamentos crucial nesta tese. Na sociedade contemporânea, por acaso não se estaria, de qualquer modo, já naturalizando o convívio com diferentes modos de vivenciar o tempo? A experiência de viver um segundo na internet coincide com a de viver o mesmo lapso temporal dela?

Figura 2– Imagens de *Most shocking second a day video*. Exemplo de *Second a day* vídeos

Esse caminho pode não ser tão óbvio, mas acredita-se aqui que a melhor maneira de entender certos aspectos dessa vida conectada passa por um retorno à maneira como Henry Bergson entendeu a memória. Um bom modo de responder a isso é trazendo à tona mais uma vez algumas considerações desse conceito bergsoniano propostas por Maria Cristina Franco Ferraz. No capítulo "Memória, tempo, virtualidade", de seu livro já citado, essa autora parte de uma problematização da visão computacional do cérebro e da memória, proveniente do campo das neurociências e amplamente divulgada pelos meios de comunicação na cultura contemporânea.

Essa forma de entender e de tratar a memória, hoje tão banalizada na mídia e criticada por Ferraz, pode ser resumida como uma redução do fenômeno da memória à materialidade do cérebro. Nesse caso, a memória é pensada como informações que podem ser armazenadas, e o cérebro é entendido em analogia a um computador. Ora, como já foi comentado, para Bergson não se pode reduzir cérebro a memória, nem vice-versa, primeiro porque apesar de unidos por laços muito estreitos de *solidariedade*, ambos são de naturezas distintas: enquanto um é material, a outra é espiritual. Essa não materialidade das lembranças ajuda a compreender por que, segundo as teorias bergsonianas, é impossível dividir o que foi memorizado e "armazenar" pedaços disso separadamente. A memória é produzida em cada instante da vida e existe sempre inteira, porém de forma "virtual". Cabe ao cérebro a função de tomar, a partir desse todo que está na virtualidade, somente aquilo que deve ser atualizado no presente.

Mas como essa volta aos conceitos bergsonianos pode ser útil para pensar certas especificidades da maneira como se vive na internet, que interessam de modo fundamental nesta tese? Apesar do risco de simplificar excessivamente teorias bastante complexas e sofisticadas, propomos fazer uma dupla torção nessa crítica à abordagem neurocientífica da memória realizada por Maria Cristina Franco Ferraz. Tem-se consciência do gigantesco reducionismo implicado na visão de que a memória e o cérebro podem ser *traduzidos* em termos do funcionamento de um computador: e, além disso, concordamos com o modo como essa autora articula os conceitos de Bergson para despotencializar tal discurso. Contudo, pretendemos fazer uso das teorias bergsonianas da memória para procurar entender a internet como um espaço "virtual", traçando uma relação também de solidariedade entre as ferramentas

tecnológicas materiais – tais como computadores e telefones celulares – e os diversos tipos de dados digitais que circulam na web.

Denominar a internet e os seus sites como espaços "virtuais", e as interações que aí se realizam também como "virtuais", já se tornou algo corriqueiro na linguagem coloquial. Queremos propor uma reflexão, porém, acerca do que está implicado no uso desse termo, que parece ter perdido os seus sentidos anteriores, já que é utilizado tão amplamente para esses novos fins na cultura contemporânea. Recorrendo, então, de modo metafórico à teoria bergsoniana da memória, entendemos que a *web* é um todo "virtual", composto de uma variedade infinita de dados digitais. Nesse sentido, tudo aquilo que é digital – ou seja, que não é material como são os dados armazenados em suporte analógico – existe em suspenso e pode ser *atualizado*, ou acessado, à medida que são convocados no presente por alguma máquina conectada a esse universo: um pelo computador, por exemplo.

Mais uma vez, vale a pena ressaltar que não se quer, de forma alguma, com essa associação de conceitos, reduzir o fenômeno da memória ao que é a internet, nem muito menos traduzi-la por essa analogia. Apesar de arriscado em sua ousadia, porém, este caminho promete ser fértil para entender que ocorre uma mudança importante no estatuto da própria existência de algo, de sua materialidade, quando se introduz na vida "real" a possibilidade de um espaço que seja "virtual". Optamos por, não empregar aqui a palavra *espiritual* para fazer referência à natureza da qual é feita o que é digital, pois consideramos que isso poderia causar mais confusão do que contribuir para o entendimento do que aqui se deseja explorar. Entretanto, é fundamental que se entenda a potência quase mágica que reside nesse convívio tão próximo com coisas que existem, mas não podem ser tocadas, sentidas, cheiradas. Tanto é que, a partir desta perspectiva, o próprio uso de termos como "coisa", "objeto" e "material" para aludir a algo digital poderia ser um tanto paradoxal.

Uma diferença que pode parecer gritante, contudo, na tentativa de comparar (ainda que apenas metaforicamente) o que seria a virtualidade da memória bergsoniana e a virtualidade daquilo que existe na internet – ou dentro da *memória* de um computador, por exemplo – é a possibilidade de sua "localização". Ou seja, da criação de um caminho que leva um sujeito a encontrar o que procura e acessar/atualizar isso para o seu uso. Ora, talvez, assim como muitas vezes parece óbvio que uma memória está alojada em uma parte do cérebro porque, ao sofrer

alguma lesão nesse ponto, ela deixa de ser lembrada pelo sujeito afetado. E, com base nos conceitos bergsonianos, sabemos que essa impossibilidade de encontrar essa memória pode ser causada porque o caminho pelo qual a lembrança deveria chegar à consciência foi interrompido e não porque a memória não exista mais, já que ela está sempre lá, toda inteira, embora virtualizada. Assim também, o fato de não termos acesso a um site quando buscamos através do *Google* ou a contas antigas de e-mail que foram desativadas, isso não quer dizer que esse site ou essa conta não existam mais.

Outro exemplo dessa localização não tão precisa que os *materiais* digitais possuem é o que acontece quando se apaga um arquivo do próprio computador ou de um *pendriver* e, a partir de então, não se pode mais acessá-lo. De fato, com a ajuda de alguém com um pouco mais de conhecimento técnico, esse arquivo pode ser novamente recuperado. Cabe, porém, a questão: como se pode apagar algo e depois tê-lo novamente, mesmo que tendo gravado outras *coisas* "em cima" daquilo que então não se queria mais? Assim como no caso da memória humana, essa explicação não é tão simples e os seus aspectos técnicos não importam tanto aos objetivos desta pesquisa. No entanto, é bastante ilustrativo pensar que, segundo muitos especialistas da área de informática, caso se queira realmente dar fim a algo digital, não basta usar as ferramentas básicas para apagá-lo ou deletá-lo. Para se ter garantia disso, seria preciso quebrar fisicamente o objeto material no qual ele podia ser acessado (o disco rígido do computador, o DVD, o cartão de memória). Isso porque, depois que um caminho lógico foi criado, entre aquele *troço* digital e um desses suportes físicos, o arquivo virtual sempre estará lá. Ao se destruir a materialidade do aparato tecnológico, na realidade tampouco se apaga o material digital que se deseja eliminar, mas assim como a memória que não se pode atualizar quando se lesionou uma parte do cérebro, neste caso também se perdeu para sempre o elo entre essas duas *coisas* de diferentes naturezas.

Para arredondar esta primeira tentativa de aproximação com a ideia de virtualidade, vale fazer apenas mais um alerta. Não se afirma aqui, de forma apressada, que tanto a existência da internet como a possibilidade de digitalização dos registros da vida teriam permitido que a experiência e a memória fossem *traduzidas* em termos virtuais – já que ambos fenômenos são desta natureza – e, por isso, quando se vive nos espaços da *web*, a morte não seria um verdadeiro fim. Em vez disso, o que

se pretende sinalizar desde já é que a ambígua *imaterialidade* – tratada muitas vezes como algo banal – do que é produzido digitalmente, bem como da própria internet em si, apresenta uma potência totalmente diferente, quase mágica. E isso afeta tanto os modos de viver, quanto – e muito especialmente – os de morrer nas sociedades contemporâneas.

Acreditamos que esse fator constitui uma pista crucial para tentar compreender como essas novidades tecnológicas são utilizadas e entendidas pelos usuários da rede. A vitalidade dessa potência mágica não é a mesma e não traduz o "milagre" da memória ou da vida como fenômenos, mas tem o poder de surpreender, desestabilizar ou até mesmo colocar em cheque certas crenças e práticas mais antigas que neste novo contexto, deixam de fazer sentido. Ao mesmo tempo, solicitam uma re-formulação radical de tudo isso. De um modo semelhante, ao que está ocorrendo agora com as redes informáticas e as mídias digitais, como veremos nos capítulos finais desta pesquisa, a fotografia teve um papel destacado nas transformações sociais, políticas, econômicas e culturais que marcaram a sociedade moderna, por conta de certos aspectos inéditos e revolucionários próprios dessas tecnologias que também influenciaram os modos de viver e morrer.

Nessa altura da investigação, resta dizer que a proposta de filmar toda a própria vida, nem que seja um segundo por dia, pode contribuir ainda mais para refletir sobre os aspectos do modo como se vive e se morre em ambientes da *web*. Duas das questões mais específicas que podem ser formuladas a partir disso constituirão um dos eixos os próximos capítulos. A primeira dessas perguntas, que se deixará aqui em suspenso para ser retomada a seguir, seria a seguinte: ainda é realmente necessário o esforço de filmar e editar esse tipo de registro total da vida? Talvez, viva-se hoje em dia de uma maneira na qual, querendo ou não, já se está produzindo, coletando, gravando, exibindo e propagando trechos do cotidiano o tempo todo. Por isso, num primeiro momento, poderia se supor que a resposta à questão é "não", já que qualquer um de nós tem estado convivendo com certos aparatos tecnológicos e dispositivos digitais de maneira muito próxima e, nesse dia-a-dia, vamos realizando uma quantidade imensa de registros sobre a nossa vida.

Entretanto, como veremos no capítulo que se segue, e como pode ser observado a partir das imagens e da descrição de alguns vídeos inscritos no gênero "*second a day*", nem sempre é o próprio sujeito que produz relatos e imagens sobre si.

É certo que tanto nos *flashbacks* totais da vida visualizados pelos personagens dos dois filmes citados neste capítulo como no vídeo de Matt Skuta, o personagem principal capta o mundo através de seus olhos (e de todos os seus outros sentidos), e o que se tem ao final da vida – ou dos primeiros oito meses de registro – é uma coletânea de imagens subjetivas do mundo e dos outros. Porém, no caso dos outros dois *second a day* vídeos comentados nestas páginas, a câmera se volta diretamente para o protagonista da história e podemos acompanhar toda a sua vida. Nessas imagens, contudo, fica clara a intervenção de outro narrador para esse enredo. São os olhos (e as mãos) do outro que captam a vida do personagem principal. Esse detalhe é muito relevante, pois permitirá pensar como nos ambientes *online* é dada importância e poder de ação a esse outro. Alguém que, a partir de uma narrativa midiática, pode contribuir ativamente para a construção de uma subjetividade, de uma vida e até mesmo de uma *pós-vida* que não são suas.

1.2. Nascer conectado: Como começa essa nova vida?

Um homem tem morte súbita dois meses antes do nascimento do seu único filho. Assim nasce este blog.

Cris Guerra, *Blog* Para Francisco, 2007

O vídeo é curto e pode ser dividido em três momentos. Primeiro uma câmera na mão registra imagens de um exame de ultrassom que são projetadas na tela de um computador. O plano não enquadra nada mais além disso, mas é possível ouvir três vozes diferentes que vêm de fora do quadro e parecem pertencer a um pai, a uma mãe e a um médico. Logo no início, percebe-se o som das mãos do médico digitando algo e, então, um nome aparece na tela do computador: FRANCISCO. "É isso?", o médico pergunta. A voz da mãe responde: "É, e já tem apelido: é cisco!". A voz do pai é a que mais se escuta e em todos os comentários está carregada de muita emoção: "Tá muito enorme, amor!", "Que coisa mais gostosa!", "Quero ver a cara dele!". A segunda parte passa muito rápido. São pouquíssimos segundos de imagens noturnas ainda mais tremidas que as primeiras. Ruídos de rua ajudam a identificar a atmosfera de um bar que contorna a cena. Pode-se ver uma barriga e mãos que a acariciam, enquanto algumas pessoas comentam o nome do bebê que vai chegar. Uma das vozes é a do pai,

a mesma de antes e tão entusiasmada quanto nos planos anteriores. No terceiro trecho do vídeo, o foco se debruça novamente nas imagens da ultrassonografia. Agora, pode-se ver e ouvir um coração bem pequeno que bate forte (**Figura 3**).

Figura 3 – Cenas finais do vídeo publicitário do livro *Para Francisco*.

Quase tudo poderia sugerir que se está diante de um momento de muita felicidade. Entretanto, a trilha sonora e os letreiros que entrecortam as imagens dão um tom de profunda tristeza ao vídeo. O texto não explica, claramente, o que aconteceu, mas o encadeamento das frases soltas indica que algo inesperado e indesejado se passou durante essa gravidez. Uma das primeiras frases que aparecem em letras brancas sob o fundo negro é a seguinte: "Amor, eu não vou morrer nunca. Você também não". É assim que a morte se apresenta como um tema nesse contexto que, em principio, parece celebrar o contrario: a chegada de uma vida. Na última parte do vídeo, outra mensagem intensifica ainda mais a sensação de que algo mórbido se passou: "o seu coração batendo dentro de mim é que me manteve viva" (2009, GUERRA).

As cenas, que foram captadas por uma câmera digital e utilizadas na edição desse vídeo, são registros amadores, caseiros e íntimos, que documentaram momentos do período em que Cris Guerra estava grávida de Francisco, seu primeiro e único filho. O vídeo, contudo, é uma peça publicitária. Trata-se do trailer do livro intitulado *Para Francisco*, lançado em 2009 e baseado em uma história real que, primeiro, foi contada no blog de mesmo nome. Um ano depois de ser inaugurado, o blog começou a

fazer sucesso na internet. Revistas e jornais de circulação nacional publicaram reportagens sobre a história e programas de televisão bastante tradicionais, como por exemplo o *Globo Repórter* da emissora Globo, noticiaram o assunto. Logo depois de virar livro, os direitos de adaptação para o cinema foram vendidos. Hoje o roteiro cinematográfico está finalizado e o projeto de filme se encontra captando recursos para ser realizado em 2015. Já está até definido que a atriz Débora Falabela fará o papel de Cris Guerra na grande tela.

Inaugurado em 19 de julho de 2007 com a publicação do texto "6 meses desde aquela manhã", o blog *Para Francisco* é um boa chave para refletir sobre como se nasce na internet. Apesar de falar mais diretamente da morte, de alguma maneira ele trás ao mundo digital duas vidas. O enredo, que parece obra de ficção, conta o dia-a-dia em fragmentos do passado e do presente da vida de Cris, personagem que constitui o elo capaz de conectar os dois outros personagens centrais dessa narrativa: seu filho e o pai dele. Trata-se de um relato escrito em nome de uma vida que começa logo depois que outra acaba. Por isso, em princípio, o blog se tornou um meio dedicado a preservar a memória de um homem que se tornou pai pouco depois de sua morte, bem como da historia de amor da qual esse bebê é fruto, a partir do receio de uma mãe de que os detalhes de tudo que aconteceu e do que ela sentiu ao atravessar essa experiência pudessem ser esquecidos com o tempo. Assim, o texto sempre tem o pequeno Francisco como interlocutor. Em suas próprias palavras, a autora explica:

> Eu conto tudo isso pra você, meu filho, porque preciso contar pra mim mesma. É que pra dar conta da morte a gente arranja uma espécie de esquecimento, não da pessoa, mas da sensação que a gente tinha ao lado da pessoa. E eu não quero esquecer seu pai, Francisco, porque quero que você o conheça bem (GUERRA, 2007).

Cris escreve sobre a complexidade das emoções que uma música pode despertar, sobre a sensação muito ambígua de se estar sofrendo muito e, ao mesmo tempo, estar bastante feliz, sobre a vontade constante de chorar e de rir. De alguma maneira, a autora parece ter a capacidade de fazer com que seus leitores lêem sintam esse o mesmo misto de tristeza e alegria. "Não consigo entender como seu pai desapareceu, mas também não sei explicar o milagre do seu aparecimento, Francisco", ela desabafa, por exemplo. Mas o blog não se limita somente a relatos escritos. Tanto Cris Guerra quanto Gui Fraga, seu falecido namorado, eram publicitários e estavam o tempo todo *criando* e *inovando* com o uso da linguagem

escrita e com imagens, e isso fez parte inclusive no modo como eles construíram seu relacionamento amoroso. A vida dos dois foi marcada pela troca de e-mails, com textos que falavam sobre o clima ou com poesias, letras de música e piadas. Também fazia parte de seus cotidianos a produção e o compartilhamento de fotografias, desenhos, ilustrações, músicas, gravações sonoras, vídeos, etc. E tudo isso usualmente exalava senso de humor, além de uma sensibilidade estética especial (**Figura 4**).

Figura 4 –Fotografias de Cris Guerra e Gui Fraga disponibilizadas no blog *Para Francisco*.

Assim, além dos textos inéditos postados por sua autora com certa regularidade, o blog também foi alimentado, especialmente em seu primeiro ano, por fotografias – antigas e recentes –, por textos extraídos dos e-mails trocados pelo casal, trechos de gravações de áudio, vídeos, etc. Enfim, por tudo aquilo que, de certa

forma, fazia parte da vida de Gui Fraga quando ele estava vivo e interagia com sua companheira Cris. O próprio vídeo original do exame de ultrassom de Francisco, que foi utilizado como material bruto para a edição do trailer do livro descrito anteriormente, tinha sido publicado no blog algum tempo antes.[10] Por outro lado, também não se encontra nesse espaço da internet apenas registros produzidos pelo casal. Outras pessoas participam da escrita do blog à medida que sua autora compartilha, por exemplo, e-mails enviados por amigos dos dois. Um desses posts é a publicação integral de uma mensagem de Maurilo Andreas para o amigo já falecido. Depois de listar algumas providências práticas que precisarão ser tomadas, Andreas se despede de Gui: "E quando chegar a hora, apagar o número do celular, o endereço do *msn* ou o email do *entourage* vai ser só um jeito doloroso pra caralho de dizer que daqui o Gui não vai embora nunca. Te cuida, irmão. Que te cuidem bem".

Talvez sem ter pensado nisso, o autor desse texto expressou algo sobre seu amigo que pode ser aplicado ao que acontece depois da morte, de um modo geral, nos ambientes da internet. Apesar de tirar o seu contato de um e outro dispositivo digital, "daqui o Gui não vai embora nunca". Provavelmente ele se referia à sua própria memória, ao seu coração, à permanência do amigo de algum modo sentimental ou espiritual em sua vida. Mas é possível que, de fato, Gui Fraga não vá embora desse universo, no qual ele ainda reside, nunca. E isso não tem relação apenas com a criação do blog *Para Francisco*. Até porque, além da internet, outros espaços que abrigam arquivos digitais também são capazes de preservar vestígios da sua vida.

Um exemplo disso aparece no *post* publicado em 18 de janeiro de 2008, o dia seguinte ao aniversário de morte de Gui Fraga. Cris Guerra, em um longo texto, conta que recebeu um presente mágico de outro amigo: "umas coisas que o Dani encontrou como por encanto na máquina dele". Entre o que foi encontrado estava uma lista de e-mails que foram enviados para ela pelo namorado quatro anos antes, quando ambos eram ainda apenas amigos. Os e-mails foram encontrados por esse amigo, que também foi colega de trabalho de Gui, em um computador que antes havia sido utilizado pelo falecido publicitário (**Figura 5**). Quantos computadores, câmeras, chips de memória, discos rígidos, CDs, DVDs, *pendrivers* ou até disquetes de arquivos

[10] Depois, por algum motivo, essa versão original da ultrassonografia, que não tinha cortes e nenhum tipo de intervenção de finalização, foi tirada do ar.

digitais podem conter fragmentos da história de qualquer pessoa que utiliza esse tipo de dispositivos ao longo da vida? Será que se pode coletar e reunir – ou inclusive apagar de vez – todos esses rastros que vão sendo deixados espalhados enquanto se convive de maneira tão próxima com todas essas tecnologias?

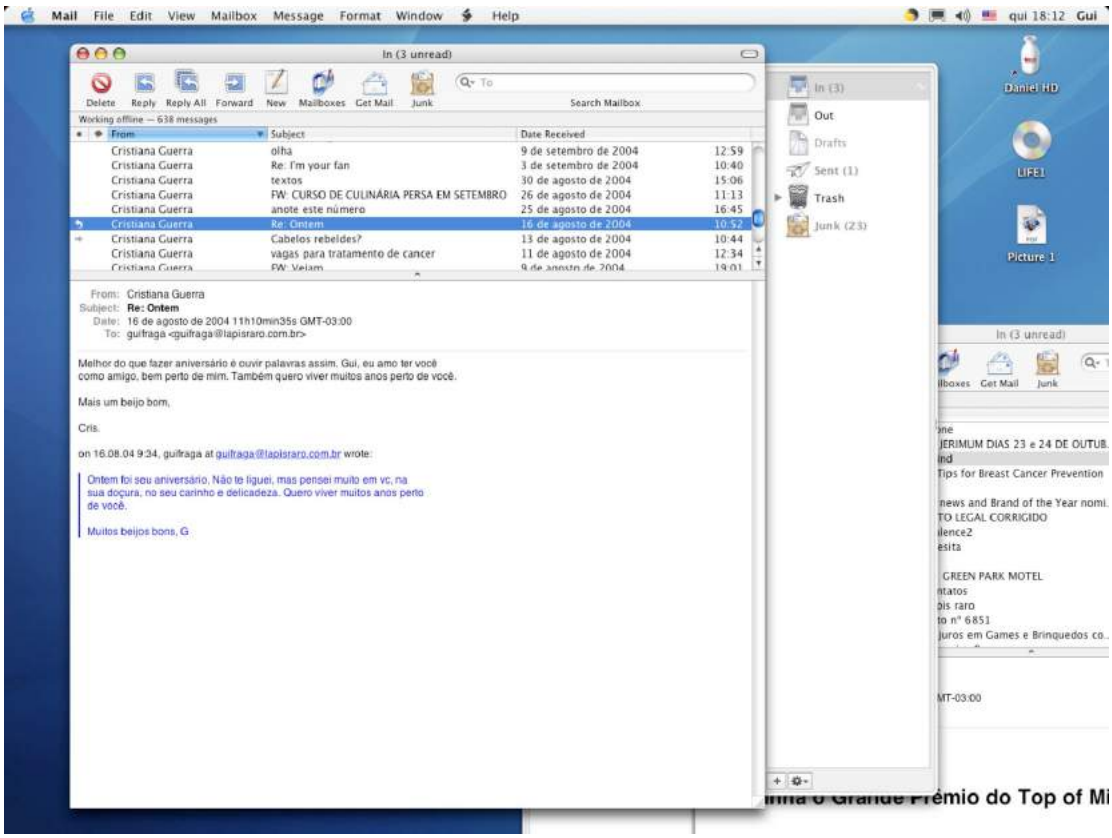


Figura 5 – Desktop com e-mails antigos de Gui Fraga (blog *Para Francisco*).

A proposta de Cris Guerra era fazer uma espécie de retrospectiva da vida de seu falecido namorado que fosse o mais completa possível. Para isso, ela utilizou a maior quantidade e variedade de fragmentos ou registros que conseguiu encontrar. E, apesar de fazer isso visando a construção de um baú de memórias digital para o seu filho, o que ela faz, de certa maneira, acaba também criando uma certa continuidade "virtual" para a vida de Gui Fraga. Dessa forma, não apenas Francisco, mas também muitas outras pessoas podem, conhecer e, de certa maneira, entrar em contato com aquele ser que já não vive mais.

Em um dos posts Cris Guerra faz um comentário sobre como foi estranho perceber que coisas sem importância ganham um valor especial por terem de alguma maneira relação com alguém que morreu. "O vidro de azeitona ainda durou muito tempo na geladeira, mesmo depois que seu pai deixou esse mundo", ela comenta. Ao

constatar isso, ela teria lembrado de algo que a sua avó dizia: "Que absurdo as coisas durarem mais do que as pessoas!". Ela fazia referência a um ponte de azeitonas, mas pode-se estender essa reflexão a toda uma série de coisas materiais que são mais resistentes ao tempo que esses itens alimentícios mais banais. Quanto tempo dura uma carta? Quanto tempo dura uma roupa? Quanto tempo dura uma fotografia, uma película fílmica ou uma fita de vídeo VHS? Tudo isso possui uma materialidade real, são coisas sólidas que, apesar de serem perecíveis, podem durar muito tempo. E essas novas *coisas* digitais, que não possuem materialidade, será que também são perecíveis? Quanto será que elas podem durar, sobrevivendo às pessoas que lhe deram vida?

De alguma maneira, quando Cris Guerra escreve esse blog, ela desvirtua uma das características que comumente são atribuídas a esse meio. Primeiro, trata-se de um exemplar desse gênero que, apesar de ser confessional, seu protagonista não coincide com aquele que é o autor da escrita. Cabe lembrar, que os blogs são, em geral, "uma série de fotos fixas e bem ordenadas, relatos de instantes colocados um após o outro", tal como Paula Sibilia argumenta em seu livro *O show do eu*, sendo usualmente um meio que apresenta aos leitores "retratos instantâneos de momentos presentes da própria vida que vão passando, mas não se articulam e sedimentam para construir um passado à moda antiga" (SIBILIA, 2008, p.140). Além disso, essa autora percebeu que usualmente a morte parece não estar presente no modelo básico de blog confessional: "pelo menos, não é o fluir de uma existência fatalmente marcada por seu próprio fim o que costuma se mostrar na tela" (SIBILIA, 2008, p.141).

A primeira vista, o blog *Para Francisco* coloca em xeque esse modelo já "clássico" dos blogs confessionais. Por um lado, ao trazer como personagem central um homem que já morreu, por outro lado, ao propor a narrativa de toda a sua história, num esforço de criar unidade, construindo a ideia de que haveria um legado que foi deixado por essa vida – e por essa história de amor – que precisa ser preservado e transmitido. Esse legado, contudo, não é aquele do tipo que as narrativas tradicionais, cujo declínio Walter Benjamin detectou no inicio do século passado, pretendiam transmitir. Apesar de ser deixado para o futuro, esse relato não deveria necessariamente ser dirigido às novas gerações, e sim, a Francisco, o filho que acabava de nascer. Mas, além disso, não se tratava de um ensinamento ou lição, que no mecanismo clássico do aconselhamento significava: "a transmissão da experiência

pelos anciões do grupo, dentro de uma tradição coletiva que era capaz de imantar todas as vivências com seus sólidos significados" (SIBILIA, 2008, p.141).

Por tudo isso, diferentemente do que ocorria nas narrações tradicionais resgatadas por Benjamin, a maneira como a morte entra no blog de Cris Guerra se assemelha mais com a função da lembrança no romance burguês, outro gênero mencionado pelo filósofo alemão e também analisado por Paula Sibilia no referido livro. O romance "busca sentido para a experiência individual" e alimentava os sujeitos modernos que devoravam todas aquelas palavras contidas em suas páginas, para no *fim* se saborearem com a seiva de algo que Sibilia chama de "o sentido da vida" (SIBILIA, 2008, p.141).

Entretanto, em *Para Francisco,* se o nascimento do blog é marcado por um fim, o seu desfecho não é. Até porque, agora sim seguindo o modelo padrão desse tipo de escrita, esse blog ainda não acabou de ser escrito. Nesse sentido, percebe-se que, apesar de ser centrado na morte e de tentar narrar a história de uma vida inteira, não há nele "um fim e nem um convite a procurar o sentido da vida", como costumava ser o caso do romance clássico. A sua lógica é mais próxima da informação e das noticias que vão se expandindo dia apos dia. Mas o fato de que o relato não tenha uma conclusão, e continue a ser escrito até hoje, não implica que essa história seja eterna. A morte de Gui e a sua vida já deixaram de ser tematizadas nos textos publicados mais recentemente, por exemplo, e agora o blog se tornou o espaço no qual a própria história de sucesso do blog é contada e repetida ao infinito. "A relação com a eternidade também é outra nos relatos que circulam no ciberespaço", afirma Paula Sibilia, e complementa: "pois estes não pretendem atingir uma imortalidade no tempo mas uma celebridade no instante" (SIBILIA, 2008, p.142).

Apesar de Gui Fraga ter tido uma vida documentada em diversos tipos de suportes digitais, muito do que ele viveu – provavelmente a maior porção – não foi e nunca poderá ser digitalizado. Nem que seja porque quando Gui Fraga nasceu, e durante toda sua infância, a internet e a tecnologia digital ainda não eram uma realidade. Mas como será com as crianças atuais que, desde muito cedo, já estão tendo todos os seus momentos documentados e digitalizados? Nesse sentido pode ser interessante lembrar que Cris Guerra, ao fazer o seu blog, de alguma maneira introduz ao universo da internet a história de outra vida, que começa antes mesmo de seu nascimento no mundo *offline*: a do filho do casal.

Não é novidade para ninguém que uma quantidade enorme de crianças, desde muito novas, vão gerando fotografias, vídeos e relatos sobre si que costumam ser disponibilizados na internet. Na verdade, assim como o pequeno Francisco, algumas delas já estão presentes na *web* mesmo antes de nascer. A prática de divulgar de imagens de bebês quando eles ainda se encontram dentro do ventre de suas mães está se tornando comum, tanto entre celebridades como entre pessoas desconhecidas. Para abordar algumas implicações desse nascimento *online*, tentamos encontrar o exame de ultrassom original de Francisco, que havia sido publicado no blog de sua mãe. Mas no momento da redação desta tese não foi possível localizá-lo em nenhum outro site da internet. Contudo, essa busca permitiu observar algo também bastante interessante, que abordaremos a seguir:

Ao colocar na caixa de busca do *Google* e do *YouTube* as palavras "francisco", "ultrassom" e "vídeo", tem-se acesso a uma quantidade bem grande de vídeos de ultrassonografias de outras crianças que também se chamam Francisco. No *Google* foram localizados 141.000 resultados para essa pesquisa e no *YouTube* cerca de 2.400 (**Figura 6**). Não foi necessário conferir cada uma dessas referências para se saber que tipo de materiais seriam encontrados, pois as fotos que identificam os vídeos, seus títulos e as sinopses que aparecem nas páginas de resultados já são suficientes. Por exemplo: "1ª Parte - Ultrassom 4D de 25 SEMANAS – FRANCISCO – 30/01/2014", "Ultrassom de João Francisco", "O estupendo Ultrassom do Nobre Francisco", "Ultrassom José Francisco – 13 semanas – Dr. Marcio Kaner", são alguns dos títulos listados. Vale ainda se deter em algumas das descrições desses pequenos filmes: "Já tenho 32 cm e peso 611 gramas. Garotão lindo da mamãe e do papai!!!"; "A maior felicidade da minha VIDA!!!! S2 :do Francisco chega dia 16 DE JUNHO DE 2011"; "É um menino!!!!"; "Dia mais emocionante das nossas vidas!!!".

Segundo uma pesquisa estadunidense realizada pela empresa *AVG Technologies*[11] que entrevistou um conjunto de pais de diversos países do mundo, cada vez mais bebês estão presentes *online* mesmo antes de nascer no mundo *offline*: alguns já possuem perfis em redes sociais, outros têm suas imagens intra-ulterinas

[11] A pesquisa que serve de base para a publicação intitulada *Digital Diaries* foi realizada durante os meses de novembro e dezembro de 2013, com a participação de 6.017 pais e mães dos seguintes países: Reino Unido, Estados Unidos, França, Alemanha, Republica Tcheca, Austrália, Brasil, Canadá e Nova Zelândia. (http://www.avg.com/digitaldiaries/homepage)

postadas na *web* por seus pais.[12] Esses dados, divulgados no início do ano passado, mostram que 30% dos pais entrevistados disponibilizaram imagens de seus filhos realizadas a partir de exames de ultrassonografias. A modelo e apresentadora de televisão Ana Hickmann, por exemplo, quando estava grávida de seis meses, publicou em uma rede social uma fotografia de seu filho tomada durante um desses exames.

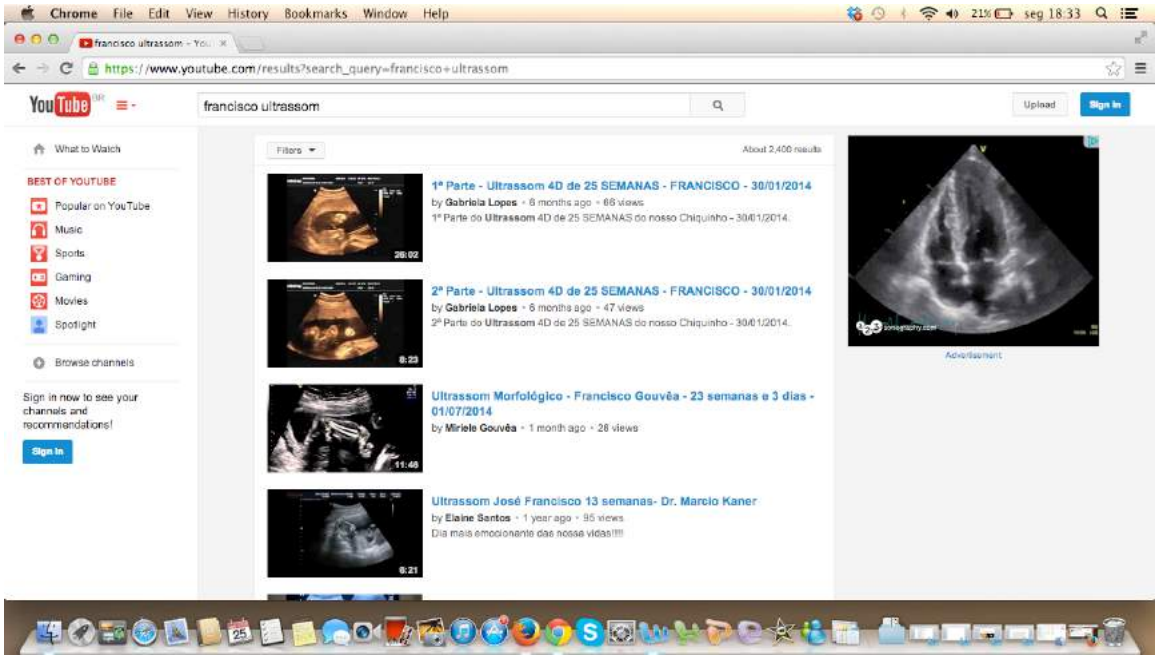


Figura 6 – Busca pelas palavras "franscisco", "ultrassom" e "video" no *YouTube*.

A maioria dos pais, porém, espera só um pouco mais para apresentar seus filhos nos espaços da internet: metade postam imagens quando eles ainda são recém nascidos e 80% compartilham fotos e informações sobre seus bebês antes que eles completem dois anos de idade. De fato, tem sido bastante freqüente que as primeiras fotografias de bebês disponibilizadas *online* sejam aquelas realizadas nas maternidades, quando eles acabaram de nascer. Com o título "Veja os bebês que nasceram este final de semana e já estão nas redes sociais de famosos", por exemplo, uma matéria do site *UOL* divulgou uma lista de bebês, filhos de apresentadores de televisão, atores de novelas e modelos, que tiveram suas fotografias expostas em redes sociais em apenas um final de semana. Um dos pais dessa lista, o ator Henri Castelli, saudou desse modo a chegada de sua filha Maria Eduarda: "aí começamos uma nova história..." (LUVIZOTTO, 2014, p.1).

[12] De acordo com o site da *AVG Technologies*, numa pesquisa que serve de base para a publicação intitulada *Digital Diaries* (http://www.avg.com/digitaldiaries/homepage).

Isso é habitual: na maioria das vezes, essas histórias começam sendo escritas pelos pais. O mais comum é que eles utilizem seus próprios perfis em redes sociais ou em sites de vídeos, bem como suas contas de e-mails, para apresentar seus filhos ao mundo da internet. Alguns, contudo, optam por já assegurar um espaço na rede exclusivo para os novíssimos usuários: 8% dos pais abrem contas de e-mail para seus bebês e 6% criam perfis no *Facebook* quando os filhos ainda estão nessa fase da vida. Entretanto, cada vez mais cedo, as próprias crianças assumem a tarefa de fazer esse gesto inicial e, em seguida, administrar os relatos de suas próprias vidas em espaços da internet. Cerca de 16% das crianças entre seis e nove anos de idade usam o *Facebook* e aproximadamente 18% utilizam uma conta de e-mail.

Uma outra boa ilustração de como e quando se está convencionando nascer na *web* é fornecida por um vídeo publicitário divulgado pela empresa *Google* em 2011. A propaganda apresenta alguns dos serviços oferecidos por essa empresa, ressaltando como eles são – ou podem ser – parte da vida cotidiana de qualquer um. Disponível na página oficial da *Google* no site *Youtube*, o vídeo já foi visto mais de 10 milhões de vezes. Intitulado *Google Chrome Dear Sophie*, essa publicidade tem apenas um minuto e meio de duração mas narra praticamente toda a primeira infância de uma menina chamada Sophie. A história começa quando Daniel Lee, pai de Sophie, abre uma conta de e-mail para sua filha. Ele faz isso antes mesmo que ela tenha nascido. Desde então, ele passa a escrever mensagens para a menina contando-lhe alguns episódios da vida dos dois. Aparentemente, Daniel acredita que essa é a melhor forma de compartilhar com a filha essas vivências. O vídeo é curto e tem uma edição acelerada, mas poderia ser dividido em 15 sequências que representam os momentos importantes da infância de Sophie. Além disso, os quase 50 planos que compõem a obra aparentam ter sido captados a partir de um único ângulo: o ponto de vista de alguém que mira a tela de um computador conectado à internet. É ali, nesse quadrado de vidro, que a história da vida de Sophie é contada.

A sinopse do vídeo encontrada na sua página do *YouTube* diz o seguinte: "nesse vídeo-retrato, um pai usa a *web* para compartilhar memórias com a filha enquanto ela cresce"[13]. O que está escrito não explicita se as imagens utilizadas para a confecção do vídeo são parte de uma obra de ficção ou se são registros pessoais

[13] Tradução nossa.

realizados pelo pai de uma menina real. No entanto, conclui-se que se trata de uma propaganda do *Google* por conta de seu título e de seus cinco segundos finais, nos quais se apresentam as logos da marca *Google* e a frase como um slogan: "A *web* é aquilo que você faz dela"[14]. Documental ou ficção, o fato é que a história de uma menina que tem a sua vida narrada na internet é bastante verossímil. Todas as ferramentas utilizadas no vídeo estão de fato ao alcance de qualquer pai "conectado", e muitas delas são usadas de maneira habitual por vários deles. Talvez o sucesso do vídeo não esteja motivado tanto pela surpresa que essa história pode causar nos espectadores atuais, portanto, mas sim pela identificação.

Além das crianças, um grupo de outra faixa etária também está dando os seus primeiros passos nesse novo terreno. Uma pesquisa do IBOPE indica que entre os anos de 2011 e 2013 houve um crescimento de 39,3% no número de idosos que se conectam à internet no Brasil. Apesar de 52% desse público declarar que ainda considera os computadores algo bastante confuso, o tempo semanal de acesso à rede por parte desse grupo cresceu mais de 12% no período considerado. E há um detalhe significativo: perdendo apenas para os sites de busca, as redes sociais representam o segundo tipo de ambiente *online* mais visitado por quem tem mais de 65 anos.

É com o objetivo de ajudar as pessoas que possuem menos desenvoltura no mundo digital à iniciar uma vida *online*, que a coleção de livros intitulada *The scholl of life* (A escola da vida) tem, entre os seus títulos, o seguinte exemplar: *Como viver na era digital*. Essa série de publicações que "se dedica a explorar as questões fundamentais da vida", considera que, assim como encontrar um trabalho inspirador, aprender a viver no mundo digital é essencial para o homem contemporâneo. O texto foi escrito por Tom Chatfield, autor de outros livros que exploram a cultura *online* e que tem a experiência de ter trabalhado em empresas como o *Google*. Citando o teórico canadense Marshall McLuhan, Chatfield defende que as tecnologias afetam o comportamento dos sujeitos à medida que as utilizamos. "Somos criaturas tecnológicas", ele afirma. Porém, mesmo acreditando que muitas tecnologias diferentes venham fazendo parte da vida dos homens ao longo da história, o autor ressalta que o computador deve ser considerado como um tipo especial de tecnologia,

[14] Tradução nossa.

porque “de palavras a imagens ou filmes, um computador é capaz de simular qualquer mídia” (CHATFIELD, 2012, p. 24).

Chatfield explica ainda que a história dos computadores teria passado por alguns estágios e, neste momento, estaríamos “deixando o mero ‘computador pessoal’ e adotando o que pode ser chamado de ‘computador íntimo’”. Essa transformação, segundo o autor, representaria “um nível inteiramente novo de integração de tecnologias digitais às nossas vidas” (CHATFIELD, 2012, p. 20-21). Vida e tecnologia, portanto, jamais teriam sido tão próximas. “O mais importante de tudo”, porém, voltando à visão de Chatfield, seria o fato de que “os dispositivos digitais não são capazes apenas de exibir e reproduzir informação”. Isso porque “eles também podem animá-la, dando um sopro de vida a bytes e algoritmos”. Ou seja, como faz questão de esclarecer o autor: “quando programamos um computador, não estamos simplesmente criando um objeto, como fazemos ao escrever um livro, pintar um quadro ou desenhar um mapa”; nesse caso peculiar, o que se está fazendo é “construindo outros mundos”.

Muitas vezes o computador é citado como o foco dessa nova forma de vida. Porém, como o próprio Chatfield aponta, o que se entende por computador “como sendo um desktop em casa ou um laptop na mochila” está sendo substituído por algo como “o *smartphone* na mão ou o *tablet* na mesa, ligados e conectados o tempo todo”. Assim, não seria a máquina o símbolo máximo das reconfigurações em processo nos últimos anos – seja o computador, o celular ou o *tablet*. Em vez disso, o centro dessa revolução estaria na conexão: no uso constante e ininterrupto da internet. Todas as informações, imagens e vídeos que podem ser encontrados nos espaços *online*, os mais variados serviços que são oferecidos na rede e a infinidade de atividades que acontecem ou se espelham nas redes sociais são parte dessa vivência conectada.

A rede social *Facebook*, por exemplo, como uma nova mídia emblemática e poderosa, agrega toda uma gama de aplicativos e possibilidades de criação de produtos midiáticos por parte de seus usuários, que são extremamente vinculados às suas vidas. Seria possível afirmar, inclusive, que hoje esse site é a principal ferramenta de construção da narrativa da vida *online* de muita gente. Ao que parece, porém, na maioria das vezes, o próprio indivíduo – o tema central abordado nesses relatos autobiográficos – não refletiu sobre a forma ou o conteúdo da história que está

sendo contada. O protagonista é uma espécie de combinação de personagem, narrador e leitor de suas publicações e, simultaneamente, atua e produz e vive nesse ambiente.

1.3. Viver conectado: entre o vital e o vício

> ***Todas*** *as suas histórias, todos os seus aplicativos. É um novo jeito de expressar quem você é. Você poderá navegar por* ***todos*** *os eventos da sua vida.*
>
> Mark Zuckerberg, 2011.

> *Se dissesse que lembro com perfeição da primeira vez em que acessei a internet estaria praticando a mentira, todavia, algo que posso afirmar é que sou usuário dessa substância há pelo menos 15 anos.*
>
> André Czarnobai, 2012.

> *Eu queria descobrir o que a internet estava "fazendo comigo", para que então eu pudesse lutar contra ela*
>
> Paul Miller, 2013.

Ainda há uma série de suspeitas sobre os efeitos nocivos que os usos intermitentes ou ininterruptos dos dispositivos digitais conectados à internet podem causar, sobretudo quando os hábitos adquirem o tom do abuso, do excesso ou do exagero. A maior preocupação gira em torno das gerações mais novas, que já vêm usando essas ferramentas ao longo de toda a sua vida e estão muito familiarizadas com elas. Porém, além das crianças e jovens, também alguns adultos se questionam sobre os malefícios que a conexão constante pode significar para suas vidas. Não deixa de ser bastante curioso como, por um lado, uma vida sem acesso à *web* parece inaceitável: não estar apto a isso, de fato, figura como a negação de um direito vital. Mas, por outro lado, ainda se desconfia que um tipo de conexão em excesso é danoso e pode, por exemplo, ser tão perigoso para a saúde do corpo como a dependência de substâncias químicas.

Tem havido, cada vez com mais freqüência, casos de gente que morre justamente por estar por muito tempo em conexão com a internet utilizando algum dispositivo digital. O corpo padece, em geral, por algo relacionado ao longo período inerte sem a realização de nenhuma atividade física o que pode ocasionar coágulos sanguíneos letais: mas, além disso, também a falta de alimentação e a desidratação

podem ser responsáveis pelo colapso do organismo nesses casos. Os jogos *online* geralmente são apontados como o principal vilão nessas histórias fatídicas, porque seriam o motivo pelo qual algumas pessoas não saem da frente do computador por dezenas de horas seguidas.

Em países como a China e Taiwan, essas mortes têm sido noticiadas já há mais tempo. Xao Jung, morador da cidade chinesa Guangxi, por exemplo, teria ficado quarenta horas ininterruptas jogando *online* até que morreu em sua própria casa. Outro jogador compulsivo que teve um fim trágico foi o tailandês Chuang, de dezoito anos de idade, que desmaiou depois de passar uma noite inteira na sala privada que alugou numa *lan house*. A funcionária que trabalhava no local tentou acordá-lo, mas logo após levantar e dar alguns passos, Chuang teria desmaiado novamente, para falecer logo depois de chegar ao hospital. *Diablo III*, o jogo que havia mantido o jovem por tanto tempo *online*, é produzido pela empresa *Blizzard Entertainment*[15], que se pronunciou sobre o caso do seguinte modo: "A notícia nos entristece. Nossos pêsames aos familiares e amigos" (MOREIRA, 2012, p.1).

Apesar dessa ênfase asiática, também já se conhecem histórias semelhantes a essas que aconteceram em outros países. Em maio de 2012, após ter passado três dias jogando o mesmo *Diablo III*, o norte-americano Russel Shirley, de 32 anos, morreu em frente ao seu computador. Um ano antes, o britânico Chris Staniforth havia sofrido uma parada pulmonar como conseqüência de "uma trombose venosa profunda". Chris jogava também conectado à internet, mas através de um videogame da marca Xbox. "Chris viveu por seu Xbox", declarou o pai do jovem. Em entrevistas concedidas a jornalistas, ele explicou que "como pai, você acha que jogar videogame não pode fazer mal algum aos seus filhos porque você sabe o que eles estão fazendo". Apenas diante do que lhe aconteceu, David Staniforth diz ter podido refletir sobre como é perigoso que "crianças de todo o país joguem esses games por longos períodos e não percebam que isso pode matá-los" (REZENDE, 2011, p.1).

De fato, os jogos eletrônicos que requerem conexão são apontados como os principais responsáveis por tornar a internet algo maléfico. E tem sido motivo de preocupação para pais, professores e médicos, já que as crianças do início do século XXI estão começando a utilizá-los muito cedo e com uma intensidade inusitada. Segundo aquela mesma pesquisa citada no tópico anterior, a maioria dos meninos e

[15] http://us.blizzard.com/pt-br/

meninas entre 5 e 9 anos de idade (66%), em todo o mundo, jogam jogos *online*. E há quem rechace de maneira bastante enfática esse tipo de uso da internet. A neurocientista britânica Susan Greenfield, por exemplo, que esteve no Brasil para participar de um ciclo de palestras sobre algumas de suas pesquisas, afirmou acreditar que a nova geração que esta sendo criada com conexão constante à internet seria composta por indivíduos menos inteligentes e com menos capacidade de empatia que as gerações que a antecederam. Greenfield começou a defender essas polêmicas ideias em 2009, quando a Câmera de Lordes – órgão do parlamento britânico – instaurou um debate sobre a regulamentação do uso da internet e os possíveis efeitos nocivos desse meio sobre as crianças daquele país.

Segundo a neurologista, o cérebro humano evoluiria para responder a certos estímulos, que as crianças de hoje não estariam recebendo. "Por exemplo, sabemos que o uso de redes sociais e de videogames pode ter efeitos bioquímicos muito parecidos com os do vício em drogas no cérebro", afirmou Greenfield (LOPES, 2012, p.1). Apesar de estar ciente de que outras pesquisas citam os jogos eletrônicos como um estímulo para o desenvolvimento de certas capacidades mentais, a cientista ressalta o seguinte ponto: o que as crianças perdem com o uso desses dispositivos tecnológicos seria algo de muito mais importância para suas vidas do que aquilo que elas ganham. "De fato, há indícios de que o uso de videogames pode melhorar a memória de curto prazo e a agilidade mental", confirma Greenfield, mas ela esclarece que a "velocidade mental, capacidade de processar informações com rapidez, não é a mesma coisa que entendimento ou sabedoria". Em outras palavras, a especialista reforça o seu ponto de vista: "o que nós não estamos vendo, apesar dos avanços mensuráveis no QI, é um aumento dos insights sobre a condição humana ou da imaginação, por exemplo" (LOPES, 2012, p.2).

A divulgação desse tipo de pesquisa, e todas as suspeitas sobre o mal que a internet pode representar são algumas das razões que tem levado um grupo de pessoas a evitar o uso da rede, mesmo que apenas temporariamente. Há cada vez mais relatos de gente que, por diversas razões, faz o esforço de ficar alguns dias, semanas e até um ano sem utilizar a internet. O objetivo desses experimentos costuma ser testar se é possível viver no mundo contemporâneo sem conexão. Além disso, há uma tentativa de afirmar ou desmentir um certo discurso sobre os males que o uso do computador, do celular ou do videogame poderiam causar, particularmente no que se refere à perda

de convívio social ao vivo por influência desses aparelhos. A questão que geralmente se coloca é se estaria se substituindo as formas de relacionamentos com outras pessoas no mundo *offline* pelo contato com o computador ou através dele. A conclusão a que se chega varia um pouco, mas tende a se afirmar algo assim: se por um lado, ainda é possível uma vida sem internet, por outro lado, ela se torna muito difícil ou indesejável.

Em dezembro de 2012, o jornalista brasileiro André Czarnobai protagonizou uma dessas experiências. Como num testemunho que convencionou-se fazer aqueles que são viciados em algum tipo de droga em seus primeiros encontros em um grupo de auto-ajuda, André Czarnobai inicia o seu relato, publicado no jornal *Folha de São Paulo*, da seguinte forma: "se dissesse que lembro com perfeição da primeira vez em que acessei a internet estaria praticando a mentira", ao que complementa, "todavia, algo que posso afirmar é que sou usuário dessa substância há pelo menos 15 anos" (CZARNOBAI, 2012, p.1). Diferente da maioria dos jovens que estão conectados à internet hoje, mais inclinados ao uso das redes sociais e jogos *online*, o jornalista confessa que sua "droga favorita" ainda é e sempre foi a sua conta de e-mail. Apesar de não ter como quantificar a quantidade de mensagens que já escreveu em toda sua vida, confessa que entre os anos de 2004 e 2012 foram mais de 300 mil. Em algumas épocas, admite, a quantidade se intensificou: "eu passava de oito a dez horas por dia apenas lendo e escrevendo e-mails" (CZARNOBAI, 2012, p.1).

Pouco antes de iniciar a sua experiência de abstinência, André havia percebido uma pequena diminuição na sua obsessão pelo correio eletrônico, talvez porque o uso deste meio estivesse começando a ser combinado com o de outros, como as redes sociais, por exemplo. Mesmo assim, o jornalista afirma diz que antes de encarar esse árduo desafio de ficar sem internet por uma semana, ele "não tinha muita clara a medida da minha dependência". O tom do texto de Czarnobai é bem humorado: e, por vezes, o estilo é tão dramático que chega a parecer deboche. Mas em certos momentos ele parece estar falando realmente muito sério: ficar sem internet uma semana "é difícil pra você", assevera, e em seguida acrescenta que "para mim beira o impossível" (CZARNOBAI, 2012, p.1).

A proposta desse relato era fazer uma espécie de diário contando ao leitor tudo o que o autor sentiu em cada um desses sete dias. Mais uma vez, nesse texto se faz referência aos modelos de desintoxicação e superação do vício propostos por grupos

como os Alcoólatras Anônimos (AA) ou os Vigilantes do Peso, que pretendem combater tanto o abuso do álcool como a obesidade. Antes de dar início à sua árdua jornada, o jornalista conta que o primeiro passo consiste em estabelecer muito claramente o período compreendido no desafio: ele se afastaria de qualquer tipo de conexão com a internet às 23:59 de um domingo, para retomar o seu uso apenas no mesmo horário do domingo seguinte. (CZARNOBAI, 2012, p.2). É curioso que, para começar a descrever uma vida sem *web*, Czarnobai parta da descrição precisa de como era a sua rotina antes do desafio, como se a realidade que ele estava vivendo fosse tão impensável que nem poderia ser descrita. Se em uma segunda-feira "normal", por exemplo, ao despertar ele faria uma série de atividades que requerem conexão, no dia em questão ele se desespera: "adentrei o vazio: o que fazer com todas aquelas horas que o dia oferecia?" (CZARNOBAI, 2012, p.2).

Menos de um ano depois, a revista *Ponto.com*, voltada para a área de educação, publicou uma matéria intitulada "Sem internet", sobre outra experiência desse tipo inspirada na leitura do relato de André Czarnobai. Também no Rio de Janeiro, um grupo composto por um professor e quatro estudantes do colégio estadual José Leite Lopes resolveu experimentar como seria ficar uma semana sem conexão. A escola em questão não é uma instituição de ensino tradicional, trata-se de uma das duas unidades do projeto NAVE (Núcleo Avançado de Ensino), uma iniciativa da empresa de telecomunicações Oi. Em parceria com o governo municipal, nesses estabelecimentos, a empresa oferece cursos de formação técnica ligados às novas tecnologias para um grupo pequenos de alunos que paralelamente também cursam o currículo básico do ensino médio.

Apesar de ser um ambiente escolar mais aberto a esse tipo de iniciativa, já que promove a produção e reflexão sobre as tecnologias digitais como parte do ensino, essa mesma característica foi apontada pelos alunos como um obstáculo à realização do projeto. Uma das tarefas mais difíceis relatada pela turma foi justamente se manter *offline* enquanto estavam no ambiente da escola, já que dispunham de computadores conectados à internet e, além disso, rede *wi-fi* em todas as salas de aula e nas áreas de convivência. Aparentemente, uma escola projetada para o futuro já não prevê a possibilidade de não se conectar à rede. De todo modo, segundo uma das participantes da empreitada, o que o grupo queria era "chamar a atenção, de cada um dos

participantes e de seus amigos, de como a internet é essencial na vida das pessoas e de como elas estão cada vez mais dependentes" (TAVARES, 2013, p.1).

Por mais divertido que esse desafio pudesse ser, a maioria dos jovens descreveu como "muito difícil" a decisão de participar ou não do processo. Lívia Pimentel, de 17 anos, disse que foi uma decisão muito complicada e que teve que pensar bastante antes de aceitar, "é como se fosse uma das decisões mais difíceis de tomar" (TAVARES, 2013, p.2). Entretanto, ela admite ter sentido muito orgulho de ter conseguido resistir à tentação ficando uma semana sem acessar a internet. Só assim ela pode perceber "o quanto somos dependentes da tecnologia" (TAVARES, 2013, p.2). Alguns relatos seguem uma linha muito mais dramática, como no caso de Agatha Rodrigues: "dias antes da experiência começar eu já estava a ponto de me jogar precipício abaixo. Tenho toda uma história de amor com meu computador e principalmente quando ele está conectado à internet". A jovem também faz referência a uma substituição da internet por alimentos em excesso, como uma compensação pela abstinência forcada: "já era esperado que eu tivesse uma crise existencial no domingo, que se estendeu até a segunda e que eu procurei aliviar com a comida" (TAVARES, 2013, p.1 e 2).

Os participantes escreveram sobre a experiência, dia a dia, publicando os textos no jornal *online* da escola. O fato é que nem todos conseguiram ir até o final no desafio que se propuseram. Felipe Vieira, de 17 anos, por exemplo, desistiu logo no inicio da semana: "fiquei desnorteado" disse ele (TAVARES, 2013, p.3). Apesar de não ter conseguido se manter afastado, o jovem acha que a tentativa foi válida e que uma proposta como essa deveria ser empreendida por todas as pessoas em algum momento de suas vidas. Em tom de confissão, depois, como se houvesse percebido uma falha em seu caráter, o mesmo aluno desabafou:

> Admito: me tornei muito dependente da internet, não consigo mais ficar um dia sem. A experiência em si é algo que eu acho que todo mundo deve fazer, pelo menos uma vez. Eu não consegui dessa vez, mas vou ver se tento de novo qualquer dia (TAVARES, 2013, p.3 e 4).

Como último exemplo desse tipo de experiência, cabe citar a história do jornalista norte-americano Paul Miller, que depois de ter sofrido uma crise nervosa resolveu se afastar da internet. Ele acreditava que a rede o estava tornando menos produtivo no trabalho e, inclusive, pensava que ela seria a responsável por todos os

outros problemas que ele tinha na vida. “Eu pensei que ela estava corrompendo a minha alma”,[16] disse Miller ao relatar sua experiência no artigo “I’m still here: back online after a year without the internet” (Eu ainda estou aqui: novamente *online* depois de um ano sem internet), publicado pelo site *The Verge* no início de 2013 (MILLER, 2013, p.1). Depois de um ano sem se conectar ao mundo *online*, contudo, Miller confessou não ter chegado a nenhuma conclusão sobre o mal que ele representava. Se, por um lado, sua volta à conexão lhe dava a sensação de ter sido derrotado em seu projeto de “descobrir o que a internet estava ‘fazendo comigo’, para que eu pudesse lutar contra ela”, por outro lado, isso o fez sentir um grande alívio: “eu sabia que a internet era o lugar ao qual eu pertencia” (MILLER, 2013, p.9).[17]

A ideia desses relatos costuma ser sempre a mesma: contar como é o cotidiano de alguém sem internet, mas a verdade é que o que se narra, geralmente, é como se sente falta da internet para fazer aquilo que realmente se deseja fazer. Como sair para a rua sem ver a previsão do tempo? Como saber se vai ter jogo do meu time de futebol? Tudo isso parece muito banal, mas não o é. Há uma constante referência em todos esses relatos: tenta-se responder à questão sobre se foi possível concentrar-se mais no trabalho e nos estudos sem acesso à internet. No caso de Czarnobai sua constatação é que ele não trabalhou melhor porque estava desconectado, embora em princípio ele havia pensado que isso aconteceria. “Não consegui me dedicar mais ao livro porque estava desconectado” admite o jornalista. No entanto, sempre se relata que se lê mais e se lê melhor. Também se vê mais filmes e, um detalhe curioso, ressalta-se que nesses casos se vê filmes do começo ao final, algo que tendo um celular conectado a internet parece ter se tornado muito difícil. Em todas essas experiências, é ambígua a zona entre o ser necessário e o estar dependente. Não deve ser por acaso que as palavras como dependentes, vícios, droga e abstinência estejam tão presentes nesses discursos. Por um lado, isso poderia ser visto com certa naturalidade, pois afinal pais e professores preocupados com esse tipo de consumo por parte das criancas já tiveram uma reação parecida ao contato excessivo com outros meios de comunicação, especialmente a televisão. Mas aqui o problema parece um pouco mais complexo. No caso da internet, alguns de seus usos já estão começando a ser tratados como vícios. Recentemente, nos Estados Unidos, por exemplo foi criado um centro de reabilitação

[16] Livre tradução.

[17] Livre tradução.

exclusivo para pessoas viciadas em internet. Entretanto, esse vicio ainda não é considerado uma doença de modo oficial e a internação, que não pode ser coberta por planos de saúde, custa uma pequena fortuna.

Em alguns dos relatos que foram evocados neste tópico se pôde perceber a criação de uma atmosfera muito negativa em torno dos usos abusivos da internet. De acordo com esses discursos, que também abundam atualmente nos meios de , trata-se de um vício, uma doença, um vírus. A rede seria algo cujo abuso deve ser evitado, um dispositivo perigoso, com o qual se deve tomar cuidado. Porém, todos parecem admitir que viver sem a internet já não é mais possível. Em alguma dose, nem que sejam doses "homeopáticas", essa é uma substância necessária à existência contemporânea. Isso porque a vida, especialmente a adulta, requer o uso da internet para realizar inúmeras atividades. A imensa maioria dos relatos daqueles que tentaram ficar sem conexão é carregada de um tom de culpa ou de vergonha, por saber ou sentir que se está fazendo algo errado ao se conectar em excesso e, portanto, deviam tentar mudar de atitude. Em quase todos os casos, ao final se aprende uma lição: se houve um tempo no qual não se precisava da internet para viver, isso é passado e jamais voltará a ser assim.

De fato, não tem como negar, que certos ambientes da internet se tornaram cenários de uma diversidade quase infinita de atividades e encontros. Por um lado, alguns compromissos que antes só podiam ser realizados presencialmente, como pagamentos bancários, reuniões de negócios e encontros amorosos, agora passaram a ser possíveis também – ou inclusive unicamente – em espaços *online*. Por outro lado, há novas formas de sociabilidade que foram surgindo em anos recentes e que se desenvolvem exclusivamente nessas esferas, porque é somente aí onde podem ser realizadas. É o caso das redes sociais, por exemplo, grupo de sites do qual fazem parte *Facebook*, *Instagram*, *Twitter* e também *Orkut* – este último já praticamente esquecido, mas cabe lembrar que foi o pioneiro da categoria no país.

As redes sociais são utilizadas por 86% dos usuários ativos da internet no Brasil. É especialmente nesses espaços onde vem se convencionando narrar as histórias de vida de quem está conectado. Mas será que se trata apenas de um lugar em que as pessoas contam suas histórias? Discursos a respeito de como esses espaços vem ganhando importância, na vida dos sujeitos contemporâneos, podem ser encontrados cada vez com mais freqüência, especialmente em matérias jornalísticas

mas também na própria internet. Em meados de 2013, por exemplo, em virtude das manifestações que ocorreram em diversas cidades do país, um estudo indicou que 60,7% daqueles que foram protestar nas ruas – seja pelo aumento do preço das passagens dos transportes públicos, seja pela realização da Copa do Mundo da FIFA no Brasil, ou ainda por uma indignação com vários aspectos da política brasileira – tomaram conhecimento desses atos através do *Facebook*. A mesma pesquisa indicava que 62,1% das pessoas entrevistadas acreditavam que esses protestos deveriam continuar tanto nas ruas como nas próprias páginas das redes sociais, até porque 79,2% consideravam que esses espaços eram muito influentes na formação da opinião pública.

Além disso, vale prestar atenção na maneira como as denominadas "novas mídias" ou "mídias sociais" são utilizadas no cotidiano dos sujeitos contemporâneos. Ao mesmo tempo em que se age nos diversos âmbitos da vida, produzem-se também registros e relatos que são catalogados e publicizados em tempo real, dando vazão a um sem-número de textos, imagens, arquivos de áudio e produções videográficas. Todo esse acervo ganha importância como tentativas de reflexão sobre o mundo ou sobre as vidas de cada um: e, até mesmo, como armas usadas em batalhas em nome de inúmeras transformações históricas. Seja pela visibilidade que alcançam, seja porque de fato refletem e instigam mudanças significativas para a sociedade, todo esse material tem tido papel de destaque no cotidiano de uma quantidade crescente de sujeitos contemporâneos.

De todo modo, cabe apontar também que o tipo de conteúdo tematizado nesses registros, bem como os seus formatos, são extremante variados e a quantidade é imensa. Nesse enorme conjunto, pode-se citar produções que denunciam questões de relevância política, econômica, social e cultural mais abrangentes. Esse é o caso, por exemplo, de uma série de relatos, fotografias e vídeos sobre a Primavera Árabe, sobre o movimento Occupy Wall Street e, mais recentemente, todo o material disponibilizado na internet, em diversos sites e especialmente nas redes sociais, sobre os protestos ocorridos no Brasil em 2013. Porém, é possível listar também toda uma bagagem de materiais digitalizados, que circulam na rede em diversas mídias, mas que flagram realidades íntimas: contam histórias do dia-a-dia de pessoas famosas ou desconhecidas, de maneira quase transparente ou com diversos graus de espetacularização. Tudo isso revela intrigantes aspectos de uma nova forma de vida

social e de modos inéditos de se construir como sujeitos na atualidade, algo que interessa de modo central na argumentação desta tese. Isso porque, apesar de já estar tão naturalizada entre nós, a realidade que esses relatos midiáticos revelam difere bastante da que era plasmada com a ajuda de outros dispositivos históricos de sociabilidade e subjetivação, tais como o álbum de fotos impressas, as cartas e os diários íntimos escritos à mão.

Agora, tanto obras para o entretenimento como peças publicitárias, e ainda produções amadoras em todos os tipos de suportes, são exibidas e distribuídas pela internet como objetos relevantes e dotados de sentido, ecoando uma lógica midiática regida por novos valores. Não é a toa que muitas pesquisas e reflexões acerca da sociedade contemporânea, especialmente na área da comunicação, levam em consideração essa variedade de criações e registros como ferramentas para tentar entender o complexo sistema de forças que envolve esta sociedade cada vez mais conectada em rede, que vai se expandindo no novo milênio. Atualmente, por conta do papel que as mídias interativas exercem na vida de um grande número de pessoas, e pela maneira como isso está atrelado à criação e à circulação quase infinita de textos, imagens e produções audiovisuais muito variadas, cabe observar com atenção analítica tanto os materiais cujos circuitos de compartilhamento são bastante restritos como aqueles que alcançam uma grande abrangência.

Uma das primeiras dificuldades para tal empreendimento, contudo, consiste em distinguir o que seria um produto midiático daquilo que é a própria vida *online* dos sujeitos. Tudo o que acontece nos ambientes da internet é convertido em "conteúdo" digital, e mesmo o que acontece *offline* passa a ser, cada vez mais, disponibilizado nessas mídias também. Assim, essa crescente digitalização dos mais diversos aspectos da existência contemporânea, precisamente, dificulta a diferenciação entre o que seria a vida e seu registro, ou seja, a produção midiática realizada pelos sujeitos enquanto vivem e sobre as suas vidas. Cabe, portanto, questionar: será que essa separação é realmente possível, ou melhor, será que ela ainda importa?

Não é preciso ser um estudioso das teorias da comunicação, ou mesmo da estética ou da linguagem audiovisual, ou ser um escritor ou um cineasta, para estar apto a realizar, protagonizar, distribuir ou apreciar certos relatos ou obras disponíveis em diversos sites da internet. Seja um comentário inteligente no *Facebook*, seja uma

denúncia política ou uma boa piada no *Twitter*, seja uma foto surpreendente divulgada no *Instagram*, seja um vídeo engraçado ou comovente que se encontra no *YouTube*. Esse conhecimento especializado ou de *expert*, aliás, não parece sequer ser considerado útil para que um desses produtos midiáticos se torne *hit*, conseguindo milhares de visualizações e compartilhamentos que transformam o seu criador numa celebridade do dia para a noite. Qualquer um que tiver acesso a uma câmera digital e um computador conectado à internet, de fato, pode produzir e publicar uma variedade imensa de registros desse tipo, assim como qualquer pessoa pode ser um personagem retratado nesses materiais. Ou seja: nesse circuito específico de produção, significação, entendimento e consumo de textos, imagens e sons, não é um pré-requisitos dispor de nenhuma técnica ou algum conhecimento específico, nem ter determinado talento ou certa aptidão especial – garantidos pelas instancias usuais de legitimação – para dizer aos outros o que se pensa, o que se sente e até mesmo quem se é.

Como parte desse imenso conjunto de manifestações midiáticas, há um tipo de produção que interessa especialmente nesta tese: aquela que está mais ligada ao dia-a-dia dos usuários da rede. Isto é, as imagens e textos referidos ao relato, ao registro e ao acompanhamento da experiência de vida de alguém. Trata-se de um tipo de material que está sendo criado de maneira constante e, aparentemente, dedica-se a contar a história de vida de milhões de pessoas. Por isso, no que se refere ao alvo desta pesquisa, não têm tanta importância as diferenças entre os suportes de textos, fotografias e vídeos e nem as particularidades de cada plataforma em que esses arquivos são postados. Até porque, ao que parece, a vivência que acontece através dessas mídias não pode ser pensada de forma localizada ou estanque. Os sujeitos contemporâneos tendem a transitar por um grande número de ambientes da internet, utilizando várias ferramentas comunicativas simultaneamente para viver e narrar seus cotidianos.

1.4. Morrer conectado: o fim da vida nos ambientes *online*.

Você que continuar vivo no mundo digital depois da sua morte no real?

Jenny Kleeman, *The Guardian, 2014*

> *Solicitação de memorial. Use esse formulário para solicitar que a conta de uma pessoa falecida seja transformada em memorial. Nós estendemos nossas condolências e agradecemos a sua paciência e compreensão ao longo deste processo. Observação: sob pena de falso testemunho, este formulário é exclusivamente para o relato da linha do tempo de uma pessoa falecida a ser transformada em memorial.*
>
> *Facebook,* 2014.

Atualmente, passa-se muito tempo da vida nos diversos ambientes da internet. Esse é um dado bastante trivial, já tão óbvio quanto algumas das transformações que ocorreram nas últimas décadas e que podem ser relacionadas a essa constatação. Entretanto, há pelo menos um instante no fluxo dessa constante conexão no qual nem tudo ainda é vivido como "naturalizado" e que ainda reserva um misto de surpresa e espanto: precisamente, o momento no qual uma vida digital encara sua morte *real*. Apesar dessa inquietação, tratar da presença da morte na internet já não é algo tão novo. Pelo contrário, tem sido até bastante recorrente a publicação de matérias jornalísticas que abordam essa questão. Geralmente, esses textos partem de uma história isolada ou abordam conjuntamente uma série de casos com características semelhantes entre si e que evidenciam práticas e discursos sobre a morte que podem ser encontrados online. Trata-se de episódios da vida real de alguém, nos quais seus personagens se depararam com uma nova forma – ou, segundo alguns autores, uma forma apenas reciclada – de experimentar a finitude.

Em janeiro de 2011, por exemplo, o jornal *The New York Times* publicou o artigo "Ciberspace when you're dead" (Ciberespaço quando você morre) que traz uma série de indagações a partir do que aconteceu com o *blog* pessoal do norte-americano Mac Tonnies após sua morte. Dois meses depois, aqui no Brasil, o jornalista Renan Dissenha Fagundes escreveu a matéria intitulada "A vida (digital) depois da morte" para a revista *Época*. Neste texto, foi o caso do suicídio da atriz brasileira Cibele Dorsa que funcionou como detonador das questões formuladas. Antes de se matar, Cibele, que tinha 36 anos de idade, publicou na rede social *Twitter* um vídeo que serviria como sua carta de despedida. Tratava-se de uma colagem de fotos dela com o seu ex-namorado, que também havia se suicidado meses antes pulando da mesma janela pela qual Cibele se jogaria. O vídeo terminava com a frase: "lutei até onde

pude", e teria motivado a adesão de muitas pessoas como seguidores do perfil da atriz, que virou um *hit* depois de sua morte.

Em julho do ano seguinte, a história de Anthony Dowdell foi o ponto de partida para a escrita do artigo "Death on Facebook now common as "dead profiles" creat vast virtual cemetery" (Morte no *Facebook* agora comum com "perfis mortos" cria um vasto cemitério virtual) do *Huffington Post*. Cerca de seis meses depois, o canal de programas de vídeos desse mesmo site de notícias, *Huff Post Live*, publicou o vídeo *Protecting your online privacy after you die* (Protegendo a sua privacidade online depois que você morrer), no qual se deu um debate centrado principalmente nas questões jurídicas relativas às histórias de Ricky Rash e Stephen Kelly. Trata-se de dois pais norte-americanos que lutavam na justiça para terem acesso ao conteúdo completo das páginas pessoais de seus falecidos filhos. Em março do ano passado, a série de três reportagens realizada pelo jornal colombiano *El espectador* e intitulada "Usted muere: ¿qué pasa con su rastro en la web?" (Você morre: o que acontece com o seu rastro na web?) também assume o caso da morte de Mac Tonnies como ponto de partida para pensar a questão. Assinados por Nicolas Guillot, os textos fazem uma retrospectiva bastante abrangente dos principais pontos que já vem sendo abordados nos últimos anos sobre o assunto.

Em suma: todas essas histórias foram se tornando referências comuns para quem quisesse estudar a morte na internet. A lista de textos sobre essa temática que podem ser encontrados nos veículos de informação mais tradicionais, bem como nos sites de notícias e nos blogs daqueles que se propõem a refletir sobre tecnologias, já é muito extensa e cresce todo dia. O foco dessas matérias não varia muito: geralmente giram em torno do fato de que, no que diz respeito à morte, a etiqueta, as regras sociais e as próprias leis praticadas nos ambientes da internet são diferentes do que vale na sociedade *offline*. Nesse sentido, a rede social *Facebook* é um site muito citado, principalmente no caso de famílias que querem ter acesso ao conteúdo da conta pessoal de algum parente que morreu e não são autorizadas pela empresa. Além dos exemplos abordados no vídeo do *Huff Post Live* citado acima, a emissora de televisão britânica *BBC* tratou do caso dos pais de Benjamin Stassen que cometeu suicídio aos 21 anos e não deixou nenhum bilhete de despedida no qual explicasse o porquê de ter tomado essa decisão. A família procura ter acesso à conta pessoal do

filho na rede social, com o objetivo de tentarem entender o que se passava na vida do rapaz para levá-lo a esse fim.

É bastante comum que as histórias que servem de exemplos nestes textos tratem de mortes trágicas, especialmente de suicídios. Eles são abordados como casos especiais e que, por esse motivo, teriam se tornado alvo da imprensa. Porém, apesar disso, invariavelmente costuma se sugerir que essas mortes servem para evidenciar aspectos que serão – ou que podem vir a ser – experimentados por qualquer um. Assim, nos textos jornalísticos, volta-se ao leitor comum como alvo para uma série de indagações e recomendações. Não é raro que, essas matérias apresentem um tom bastante alarmante e fatalista. São feitas projeções curiosas com dados numéricos ostensivos e se constrói gráficos explicativos que mostram como a morte na *web* é um fenômeno se não assustador, pelo menos bastante surpreendente.

Uma estimativa recentemente realizada por um jornalista brasileiro, por exemplo, tentava contabilizar a quantidade de mortos que existem na internet usando como base as taxas brutas de mortalidade e o número de pessoas que têm acesso à rede no país. Resultado: mais de seiscentos mil brasileiros que morrem por ano estavam na *web* enquanto viviam. Mais uma vez, o *Facebook* é um ambiente privilegiado para observar esse fenômeno. Se for realizado o mesmo tipo de cálculo para esse site, pode-se estimar que seis milhões de pessoas morrem anualmente em todo o planeta, mas permanecem com seus perfis ativos nessa rede social. Outro dado curioso que foi divulgado por uma dessas pesquisas é que, se o *Facebook* deixasse de crescer agora, no ano de 2065 o número de mortos que habitam essa rede iria superar o número de vivos.

Além disso, em geral, as reportagens dedicadas ao assunto tentam aconselhar as pessoas a pensar sobre o que deve ser feito quando um parente ou alguém muito próximo morre e deixa uma "herança digital" que precisa ser organizada ou administrada, bem como um "legado *online*" que não raramente se pretende preservar. Muitas vezes, contudo, o foco é uma espécie de orientação sobre como se preparar para a própria morte a partir do gerenciamento de tudo aquilo que se faz – ou que já se fez – nos diversos espaços da internet. Para essa gestão da *pós-vida* digital e *online*, uma grande variedades de dispositivos – também digitais e *online*, que estão sendo desenvolvidos e colocados à disposição no mercado – são apresentados por esses

textos aos seus potenciais consumidores. Ou seja, a todos aqueles que ainda estão vivos.

Além disso, essas reportagens dirigem ao leitor questões que podem ser divididas em dois grupos: um sobre aspectos pragmáticos, para as quais geralmente se apresentam algumas respostas, e outro, de tom mais filosófico ou religioso, que são abordadas como enigmas sem solução. O primeiro grupo de interrogações trata dos direitos que um usuário de serviços da internet tem ou não tem. Como, por exemplo: o que está implicado na concordância dos termos de adesão a uma rede social? O que esses sites querem em troca de sua gratuidade? Ou seja, o que se aceita, realmente, ao se marcar com um "x" o campo indicado antes de obter a permissão para participar de uma rede social, ter uma conta de e-mail ou guardar arquivos na nuvem digital? O que esses documentos dizem sobre a eventual morte e sobre os direitos e deveres de seus consumidores nesse sentido?

Em relação ao segundo grupo de questionamentos, talvez nunca a reflexão seja suficiente ou definitiva para se chegar a qualquer conclusão. Como a morte ainda representa esse grande mistério humano e a internet também não é algo que possa ser explicado facilmente, algumas perguntas são sempre evocadas nessas situações, tais como os exemplos a seguir. O corpo vai, mas os perfis ficam: como isso altera o luto dos vivos? O que fazer para garantir que suas identidades na internet tenham o fim que você deseja? O que acontece com seu legado digital depois que você morre? O que será do seu eu digital quando você não estiver mais aqui para atualizá-lo? Alude-se bastante, nesse tipo de texto, ao "legado digital" e à "identidade digital" ou ao "eu digital", tudo como significando mais ou menos a mesma coisa. Mas o querem dizer exatamente essas expressões? Aparentemente, trata-se de algo complexo, fruto de um duradouro e laborioso trabalho de construção diária, que não deveria ser abandonado ou desperdiçado quando não se vive mais. Esse trabalho vital e contínuo aconteceria especialmente em ambientes da internet nos quais qualquer um pode – e até mesmo deve – "produzir conteúdo" com o uso de ferramentas tecnológicas para realizar e divulgar na internet textos, fotografias e vídeos.

Independente da relevância estética e artística dessas obras, supõe-se que seus criadores – assim como seus fãs, amigos ou seguidores – teriam interesse de salvar esses materiais do esquecimento ou de uma possível desaparição no passar do tempo. Seus formatos digitais poderiam ser pensados como uma garantia para uma duração

infinita de tudo isso, porém essa característica técnica dos rastros deixados por alguém não parece suficiente para garantir a sua permanência no mundo dos vivos. Assim, quando a morte é tematizada, orienta-se a que se tomem algumas medidas visando à preservação disso tudo. No entanto, esse legado digital não é apresentado como algo deixado apenas por quem faz e publica algum tipo especial de "conteúdo". Qualquer um, de fato, querendo ou não, vive deixando uma parte de si na forma de textos, informações e imagens por todos os espaços *online* por onde circula. Por isso, aparentemente, tanto esses usos da internet como algumas novas configurações econômicas e sociais que foram se tornando parte da vida cotidiana nos últimos anos, estariam possibilitando a criação de uma espécie de "outra vida" para cada um de nós, que acontece de maneira autônoma às ações de nossos corpos.

No início de 2014, diversas matérias jornalísticas em todo o mundo comentaram um caso que pode ajudar a ilustrar essa novidade contemporânea: numa cidade do estado de Michigam, nos Estados Unidos, uma mulher foi encontrada morta em sua casa. Mas não foi o motivo de sua morte ou a maneira como ela morreu que chamaram a atenção, em vez disso, o que surpreendeu na história de Pia Farrenkopf é o fato de que seu corpo só foi encontrado cinco anos após o seu falecimento. Sendo alguém que mantinha poucos vínculos com seus vizinhos e colegas de trabalho, e que vivia longe de sua família, ela só foi descoberta morta porque um dia o dinheiro que estava em sua conta bancária acabou. A partir de então, o banco resolveu averiguar saber o que havia acontecido com ela. Entre 2009 e 2014, porém, suas contas financeiras, incluindo a hipoteca de sua casa, continuaram a ser pagas regularmente. Todas as cobranças estavam programadas para serem debitadas automaticamente e é por isso que a mulher, que possuía uma soma considerável de saldo em sua conta corrente, continuou sendo considerada por essas instâncias como alguém que ainda vivia. Publicada na revista *The New Yorker*, a matéria escrita pela jornalista Carmen Maria Machado trata justamente dessa possibilidade de vida para além da morte, ou para além do corpo, que tanto Pia Farrenkopf como todos nós temos hoje em dia:

> Farrenkopf tinha uma espécie de *doppelgänger*, como todos nós temos: uma presença que se forma quando postamos nas redes sociais, compramos *online*, mandamos e-mails, usamos a internet para pagar contas, banco e dezenas de outras transações financeiras e tecnológicas. Alguns de nós tem mais de um. O *doppelgänger* institucional é difícil de ver porque é como uma sombra muito próxima da nossa vida cotidiana. De vez em quando, contudo, a

> cortina se contrai nos lembrando de sua existência[18] (MACHADO, 2014, p.2).

Intitulado "A pós-vida de Pia Farrenkopf" (*The afterlife of Pia Farrenkopf*), o artigo faz referência a uma espécie de "duplo institucional" cuja criação está sendo permitida e estimulada pela vida digitalizada e conectada. Essa espécie de clone *online* existe com diversos graus de complexidade, pois no processo de sua elaboração podem ser utilizadas diferentes quantidades e tipos de ferramentas digitais, com intensidade variável. Além disso, ele pode ser um tipo de espectro mais ou menos conectado à vida pessoal e íntima de seus "originários". Apesar de nascerem sendo absolutamente dependentes dos indivíduos que os criam, o inesperado é que para todos esses *doppelgängers* há a possibilidade de ganharem também uma existência independente. Isso pode ocorrer quando alguém ainda vive mas seu duplo é roubado ou *possuído* por outra pessoa, como nos – cada vez mais corriqueiros – casos em que se *cloneia* a identidade de alguém e se faz uso dela para, por exemplo, fazer compras *online*. Ou, então, também pode acontecer quando alguém morre e esse duplo continua atuando como o fazia quando a pessoa ainda estava viva: neste caso, nem sempre é necessário que intervenha um outra pessoa para que esse duplo se desdobre e ganhe vida.

Apesar de citar os usos das redes sociais, a autora da última reportagem citada, Carmem Maria Machado, parece mais atenta aos aspectos burocráticos, financeiros e comerciais dessa forma de existência independente que vem se tornando cada vez mais comum. Mas quantas são as questões ligadas às esferas sociais, familiares e íntimas que podem ser suscitadas quando numa sociedade se torna habitual possuir um ou vários simulacros de si, que podem, inclusive, atuar de maneira autônoma? Para a jornalista, o "*doppelgänger* institucional" de Pia Farrenkopf teria *vivido* apenas durante o período entre o momento em que ela morreu e quando o seu corpo foi enfim encontrado. No final do texto, contudo, ela descreve uma página no *Facebook* que foi criada em homenagem à história de Farrenkopf. Ali se encontram algumas postagens de uma mulher que se apresenta como sendo a sobrinha de Pia e que escreve sobre a extensa família de ambas. A moça também compartilhou neste espaço algumas cartas de antigos colegas de trabalho da tia, bem como uma fotografia em preto e branco de quando Pia ainda era adolescente e freqüentava a escola. Machado encerra o

[18] Livre tradução.

provocativo artigo alertando para o fato de que, apesar de esses duplos que estamos criando "serem reais", a história de Farrenkopf revelaria "que eles não somos nós" (MACHADO, 2014, p.3).

Cabe aqui levantar algumas questões que são cruciais para avançarmos na trajetória proposta nesta tese. Então, o que seriamos nós hoje em dia: nossos corpos, nossas almas? O que há de peculiar nessas incursões na "virtualidade"? Seria possível uma existência no mundo contemporâneo de maneira independente da criação desses duplos? O que realmente diferenciaria os sujeitos em si dessas personas digitalizadas que são construídas ao longo de toda a vida, às vezes começando a existir antes mesmo de seus nascimentos no mundo real? Ou, então, por quê a existência "fora" da rede seria diferente ou mais *real* do que o que ocorre "dentro" dela? O que há da essência de alguém que não é compartilhado nas redes sociais, ou que não aparece quando se está conectado à internet a partir de algum dispositivo tecnológico, e que cessa de existir quando os corpos deixam de viver?

Antes de partir rumo a uma tentativa de elucidar todos esses enigmas, ou pelo menos alguns deles, cabe ainda comentar que existe outra maneira pela qual esse assunto vem povoando os noticiários de todo o planeta. São reportagens que não abordam diretamente esse tema, mas tratam de crimes ou tragédias de diversas índoles. Nesse tipo de cobertura jornalística, tem sido comum que se volte a atenção para as redes sociais, tanto para se ter informações detalhadas sobre as vítimas como para acompanhar as manifestações de tristeza, luto e indignação que hoje são realizadas muito freqüentemente nesses cenários. Isso ficou flagrante, por exemplo, no incêndio da boate Kiss que matou 254 jovens na cidade de Santa Maria, no estado do Rio Grande do Sul, no início de 2013. Mais recentemente, no caso do vôo da empresa Malaysia Airlines que foi abatido em território ucraniano e deixou 289 vítimas fatais, as redes sociais também foram o primeiro lugar no qual a imprensa de todo o mundo foi buscar informações sobre os passageiros.

Mas não são apenas os jornalistas que estão escrevendo sobre esse assunto. Em 2011, Evan Carroll e John Romano publicaram o livro *Your digital afterlife: when Facebook, Flickr and Twitter are your estate, what's your legacy?*. O texto logo se tornou uma referência para quase tudo que foi escrito sobre o tema a partir de então. Seguindo um pouco o modelo de abordagem das principais matérias jornalísticas comentadas nestas páginas, o livro debate a questão do "legado digital" que a maioria

das pessoas está deixando *online* quando a morte os atinge. Os autores também fazem uma espécie de aconselhamento, indicando ferramentas úteis para que aqueles que já começaram a se preocupar com o assunto possam se preparar para a posteridade.

Cabe frisar, ainda, que diversos estudos sobre a morte na internet também vêm sendo realizados nos últimos anos. Só no Brasil, além da publicação de vários artigos científicos, esse já foi o tema central tanto de dissertações de mestrado como de teses de doutorado. Em sua pesquisa intitulada "Sob o signo da infâmia: jovens homicidas/suicidas e as estratégias comunicacionais de inscrição *post mortem*", Flora Daemon trata de um tipo bastante peculiar de *pós-vida* midiatizada. Nesta pesquisa, a autora se debruça sobre a análise de alguns crimes de homicídio/suicídio cometidos por jovens dentro de instituições de ensino. A partir da abordagem de uma espécie de embate entre esses criminosos e os veículos de comunicação, ela desenvolve uma reflexão sobre o papel das mídias como parte fundamental dos modos de vida na contemporaneidade, a tal ponto que estas se tornam peças essenciais em "projetos de (re)existência *post mortem*" empreendidos por esses jovens, que após suas mortes trágicas e chocantes, tornam-se personagens imortais, pois continuam existindo *midiaticamente* (DAEMON, 2014, p.71 e 72).

Vale ainda citar o trabalho de Julia Tomasi intitulado "Eternamente off-line: as práticas do luto na rede social do *Orkut* no Brasil (2004-2011)" e a pesquisa de Renata Rezende, "Fragmentos de um corpo: As tecnologias da comunicação e as narrativas da morte na idade média e na idade mídia". Esses dois trabalhos, que tiveram como principal foco a análise das formas de lidar com a morte encontradas na rede *Orkut*, serão comentados no próximo capítulo, no qual também trataremos desse dispositivo que foi extremamente popular no Brasil até meados de 2008 mas que acabou sendo retirado do ar no final de 2014, após ter sido praticamente abandonada por seus usuários em proveito de outras redes como *Facebook*, *Twitter* e *Instagram*.

De todo modo, ao perceber que a internet se tornou um palco também para os rituais fúnebres, deve-se atentar para como a presença da morte no mundo *online* evidencia situações confusas justamente por transformar a essência de alguns ambientes, fazendo deles algo diferente daquilo que era o seu habitual. Por exemplo, apesar de ser uma rede social criada para promover formas de interação entre pessoas vivas, hoje, estas estariam se tornando um lugar de convívio com os mortos. Segundo Luli Radfahrer, que escreveu o ensaio "É doce morrer on-line", publicado no jornal

Folha de São Paulo em setembro de 2013, não haveria "cemitério digital maior do que o *Facebook*". O texto fala a respeito da morte do designer André Stolarski e, apesar de ter a palavra doce no título, não apresenta uma visão positiva dos modos como a internet vem sendo utilizada no momento da morte de alguém, muito pelo contrário. Radfahrer não era amigo próximo de André – "estava mais para seu fã, influenciado por seu trabalho como curador e tradutor" – mas se sentiu muito incomodado quando notou como esse falecimento virou assunto no mundo *online* (RADFAHRER, 2013, p.1). Segundo suas próprias palavras:

> No velório sobravam choros, histórias e *Facebook*. Nas mídias sociais, comentários mudavam da surpresa para a perplexidade, incredulidade e elegias. Era de se esperar. Nos últimos anos, a internet se consolidou como a principal fonte de notícias trágicas. Se má notícia corre rápido, não poderia ter escolhido melhor caminho (RADFAHRER, 2013, p. 2).

Além de listar uma série de dispositivos criados exclusivamente para lidar com o luto e a memória de quem morreu *online*, o ensaio aborda como alguns sites já tão presentes na vida cotidiana se tornariam não um aliado, mas um inimigo na hora de se vivenciar o fim da vida. "Com o número progressivo de redes sociais, morrer tornou-se ainda mais complicado" comenta o autor. Para Luli Radfahrer, a presença dos mortos na *web* é tão estranha que poderia ser comparada com sessões espíritas nas quais se tenta falar com quem não está mais nesse mundo: "o mesmo canal (a internet) parece ter substituído tabuleiros e redes mediúnicas como forma preferencial de se comunicar com o além" (RADFAHRER, 2013, p.1).

> Usuários da rede ainda são novos demais para levá-la em conta, mas breve se chegará ao momento em que o número de falecidos superará o dos vivos. Futuros historiadores, como na música do Chico, tentarão decifrar o eco de antigas palavras, fragmentos de cartas, poemas, mentiras, retratos, vestígios de civilização (RADFAHRER, 2013, p. 2).

Contudo, tendo como referência alguns versos de uma música de Chico Buarque, o ensaio sugere que serão esses vestígios digitais que estão sendo deixados *online* – "o eco de antigas palavras, fragmentos de cartas, poemas, mentiras, retratos" – aquilo que os historiados do futuro vão encontrar e o que irão tentar decifrar para compreender o que foi esta civilização. Mas será realmente que esses seriam os símbolos desta época? Se sim, o que será que esses fragmentos poderão dizer sobre esta sociedade e, mais particularmente, sobre a vida e a morte contemporâneas?

Algumas instituições, tais como a família nuclear, a fábrica, a escola e a prisão; e algumas tecnologias, como o relógio, a fotografia e o cinema; de diferentes maneiras simbolizam o que teria sido uma cultura, uma época, uma sociedade entendida como a era moderna. Ou, pelo menos, pode-se afirmar que cada um desses itens evidenciou práticas sociais e modos de ser que caracterizaram esse tempo histórico do qual a sociedade de hoje é herdeira direta. Nessa direção, logo no início do artigo intitulado "Contramanual para câmeras inteligentes: vigilância, tecnologia e percepção", a pesquisadora brasileira Fernanda Bruno trata do modo como algumas máquinas se tornam marcas de um tempo:

> No cruzamento da historia da técnica e dos processos sociais, certos aparelhos ganham um estatuto emblemático. Emblemas de uma "cultura", um "tempo", um "regime" de conhecimento. Ou ainda de processos mais específicos: um modo de sensibilidade, uma operação da cognição, uma dinâmica corporal, etc. (BRUNO, 2012, p. 48).

De maneira semelhante, parece inegável que a internet se tornou um dos maiores emblemas da contemporaneidade. E, dentre uma série de usos desse dispositivo que estão presentes no dia-a-dia de bilhões de pessoas, pode-se destacar as redes sociais, como um ícone da relação que vem sendo estabelecida entre vida e mundo *online*. Estamos aludindo, claro, especialmente àquelas redes sociais projetadas para promover formas de interação entre pessoas vivas. Como veremos, apesar de já existirem, as redes sociais cujo foco é a relação entre vivos e mortos ainda são pouco conhecidas e certamente não se tornarão um dos mais representativos símbolos desta sociedade.

Esse objeto de pesquisa, as redes sociais, pode ser abordado com diversos enfoques. Aqui, cabe introduzir o assunto de forma que seja possível vislumbrar os modos pelos quais nesses espaços se permite a alguns defuntos uma espécie de permanência. Os sites que podem ser categorizados como redes sociais são cada vez mais numerosos, mas apesar de apresentarem certas especificidades, eles possuem um modo de funcionamento bastante similar. Ao se cadastrar nesses sites cada pessoa cria uma página pessoal a partir de algumas informações sobre si. Essa página geralmente recebe o nome de "perfil" ou "conta". A partir daí, é possível publicar uma grande variedade de dados, fotografias e vídeos que dizem respeito à própria vida do signatário ou aos assuntos que lhe interessam. O próximo passo é estabelecer vínculos por meio desse site. Essa ligação pode ser tanto com pessoas já conhecidas no mundo

fora *offline*, como com estranhos que só se conhecem pela interação *online*. Através das redes sociais, pode-se também "se conectar" com artistas e outras pessoas famosas, empresas, marcas e instituições. Existem mecanismos que permitem modelos variados de interação e níveis diferentes de participação nestes territórios.

No Brasil, um dos estudos mais reconhecidos sobre redes sociais é de autoria da pesquisadora Raquel Recuero, que publicou a sua tese de doutorado na forma de livro em 2009 sob o título *Redes sociais na internet*. No livro, a autora apresenta uma extensa revisão bibliográfica sobre o tema, um assunto que seria parte, segundo ela, de uma das mais importantes transformações desde o surgimento da internet. Esses sites, que estabelecem elos de interação entre pessoas e instituições através de uma estrutura de rede, permitem a criação de novas possibilidades de expressão e de sociabilização através de ferramentas de "comunicação mediadas pelo computador", como explica a própria Recuero no trecho a seguir:

> Essas ferramentas proporcionaram, assim, que atores pudessem construir-se, interagir e comunicar com outros atores, deixando, na rede de computadores, rastros que permitem o reconhecimento dos padrões de suas conexões e a visualização de suas redes sociais através desses rastros (RECUERO, 2009, p.24).

Já a partir do inicio dos anos 1990, a possibilidade de estudar esses rastros que cada pessoa vai deixando ao se comunicar com os outros por meio de dispositivos *online*, que estimulou a realização de uma série de estudos sobre as redes sociais que se formaram na internet. Entretanto, nessa época, ainda não existia nenhum dos sites que hoje são considerados redes sociais. Cabe frisar que a internet de então era considerada um espaço no qual não se devia dizer quem se era, por motivos ligados à preservação da privacidade dos usuários num ambiente publico considerado perigoso. Algo que agora é, justamente, a chave para o funcionamento dessa nova geração de tecnologias *online*: ser um lugar onde se pode (e se deve) falar de si e mostrar quem se é.

Há pouco mais de duas décadas, no entanto, para navegar nas páginas de bate-papo, por exemplo, era aconselhável que se criasse apelidos para si (*nicknames*), ou seja, que cada um se escondesse e se protegesse por detrás de nomes secretos. Os endereços de correio eletrônico também eram como enigmas, misturavam letras, números e jogos de palavra aleatórios para que ninguém soubesse quem era a pessoa que usava um determinado e-mail. Imaginava-se, então, que era mais seguro não fazer

referência direta à vida real e não revelar a própria identidade na internet. Se, por um lado, havia a possibilidade de conhecer outras pessoas por intermédio da nova tecnologia, por outro lado, contudo, apenas depois de um determinado grau de intimidade conquistado e de já se ter indícios seguros sobre o caráter e as intenções do outro, é que se aconselhava revelar algumas verdades sobre si.

É curioso lembrar que a internet era esse lugar no qual se podia ser qualquer pessoa, menos si mesmo. Quando, em 1999, a historiadora Margaret Wertheim escreve o livro *Uma história do espaço: de Dante à Internet*, ela apontava o fato de que as pessoas não precisavam se mostrar no ciberespaço como realmente eram. Esse seria, de acordo com a autora, um dos diversos atrativos que estavam fazendo desse território uma espécie de "reino idealizado 'acima' e 'além' dos problemas de um mundo material conturbado" (WERTHEIM, 2001, p.14). Em parte, isso ocorria porque naquela época a comunicação via computador era basicamente textual, o que tornava mais fácil esconder-se, mas também porque havia a ideia de que se tratava de um espaço público, e portanto de um universo no qual as pessoas deviam se proteger e não se expor demais.

Mas essa característica da *web* as vezes era vista como algo positivo, já que, segundo a mesma Wertheim, nos modos como a internet era utilizada naqueles tempos, as pessoas deixavam de ser avaliadas pela cor da pele, pela orientação sexual, pelas características de seu corpo ou pelas roupas que utilizavam. As marcas evidentes da classe social, por exemplo, bem como os traços de beleza ou de feiúra, estariam escondidos naquele velho ambiente digital. Por isso, "o cibernauta se vê liberto da pressão constante que o obriga a ter boa aparência", explicava então a autora, e complementava assim: "ali, gordura, rugas, cabelo grisalho, acne, calvície, baixa estatura e outros "pecados" estéticos da carne ficam todos (literalmente) encobertos" (WERTHEIM, 2001, p.19).

Tudo isso parece ter sido realidade já há muito tempo atrás, mas o fato é que os principais usos da internet se modificaram muito rapidamente. Hoje, por exemplo, um endereço eletrônico é tão melhor quanto mais óbvio for, no sentido de indicar quem é o dono daquela conta de e-mail. Para muitos aspectos cotidianos relacionados à vida profissional e ao âmbito pessoal, agora se considera desejável que ao se pesquisar pelo nome de alguém em um site de buscas da internet, por exemplo, seja possível encontrar referências diretas a essa pessoa e formas de se conectar com ela:

uma página pessoal em uma rede social, um endereço eletrônico, um currículo, uma fotografia, um artigo publicado ou um site específico sobre esse indivíduo, etc. Quanto mais "bem sucedido" esse sujeito for, mais facilmente referências "corretas" a ele poderão ser encontradas online. Ao que parece, portanto, a internet deixou de ser um lugar no qual as pessoas querem se esconder ou usar mascaras que dissimulem suas identidades verdadeiras, para se tornar um espaço no qual se precisa aparecer. As redes sociais talvez marquem o ápice dessa tendência, pois se supõe que ali se deve mostrar justamente quem se é.

Ainda segundo Raquel Recuero, pode-se dizer que, de uma maneira simplificada, as redes sociais da internet são um tipo de dispositivo que se estrutura com base em dois elementos: atores e conexões. Os atores seriam as pessoas ou instituições, enquanto as conexões seriam as interações que se estabelecem entre eles. Apesar de tratar de redes sociais com características variadas, tais como *Orkut*, *Fotolog*, *Facebook*, *Twitter* e *Plurk*, Recuero tem como proposta fundamental entendê-las a partir do questionamento de como elas surgiram, de que tipo elas são, de que maneira as formas de comunicação que passam pelo uso do computador as compõem e, ainda, "como essas interações mediadas são capazes de gerar fluxos de informações e trocas sociais que impactam essas estruturas" (RECUERO, 2009, p.24). No presente estudo, entretanto, a forma de abordar as redes sociais é um pouco diferente. Isso porque, por muitas razões, esse tipo de site é considerado a partir de seu caráter "emblemático-problemático"[19]. Para explicar o que isso significa, cabe recorrer ao modo como Fernanda Bruno elaborou esse conceito para tratar das *smart cameras* no texto antes citado:

> Dedico-me neste texto a um desses aparelhos emblemáticos, mas de um tipo particular, pois seu estatuto exemplar é problemático. (...) Por que o caráter emblemático das *smart cameras* é problemático? Primeiro porque aquilo de que são emblema é menos um estado de coisas do que um ideal de uma lógica e uma retórica a um só tempo comercial e securitária. Segundo porque tal aparelho está em vias de ser difundido, situando-se entre o presente e o futuro próximo, entre a realidade e a ficção. Terceiro porque a prometida eficácia do

[19]A pesquisadora Fernanda Bruno, no artigo "Contramanual para câmeras inteligentes: vigilância, tecnologia e percepção", usa tal expressão para tratar de um tipo de tecnologia que se torna emblemática de uma determinada cultura, mas que, por diferentes motivos, seriam de um caráter problemático. No artigo em questão, a autora aborda as câmeras *smart*, usadas como câmera de vigilância, mas o conceito nos parece bastante pertinente para tratar de redes sociais (BRUNO, 2012, p. 48 e 49).

> aparelho repousa sobre a denegação da sua ineficiência ou mesmo da sua impossibilidade. (BRUNO, 2012, p. 48 e 49).

Diferente das *smart cameras*, porem, as redes sociais já não são apenas um ideal. Além de fazer parte da realidade há um bom tempo, elas estão extremamente difundidas e têm tido eficácia para a maior parte dos usos que propõem. Alem disso, são negócios muito rentáveis para seus criadores e administradores, e estão se tornando uma ferramenta essencial para várias das esferas da vida de seus usuários. Então, por que o caráter emblemático das redes sociais é problemático para a abordagem aqui desenvolvida? Essa denominação parece bastante pertinente porque, em primeiro lugar, são enfocados aqui mais especificamente os aspectos dessas redes que podem contribuir para entender os modos como a morte é vivenciada nesses espaços. Essa maneira de utilização das redes sociais, apesar de estar sendo colocada em prática pelos seus usuários nos dias de hoje, ainda costuma aparecer como um efeito secundário e até mesmo indesejado desses dispositivos. Porém, talvez aponte para "um ideal de uma lógica e de uma retórica" relacionadas a novas crenças a respeito da vida, da morte e de possibilidades de imortalidade que estão sendo delineadas para um futuro próximo. Nesse sentido, de alguma maneira, esses novos usos das redes sociais, que escapam aos protocolos mais comuns, "situam-se entre o presente e o futuro", evidenciando um ponto no qual a vida real se aproxima da ficção.

Em segundo lugar, entretanto, considera-se que para além de se situar nessa zona fronteiriça entre o que já existe e o que ainda é apenas uma crença, as redes sociais – mesmo enquanto parte apenas da vida contemporânea – também apresentam características que as tornam tecnologias sob um estatuto "emblemático-problemático". Ao mesmo tempo em que não se trata de algo que reflete uma imagem fidedigna das características, valores e modos de ser desta época, não se pode negar que sejam uma tecnologia cuja observação cuidadosa permite vislumbrar complexas reformulações sociais, econômicas, culturais e políticas que marcam esta sociedade. E, como além de evidenciar tudo isso, acreditamos que as redes sociais também atuam sobre este contexto histórico, consideramos que estar atentos a esses sites não é só um exercício valioso, pode ser também um cuidado necessário.

De qualquer maneira, as redes sociais estão longe de ser um tema consensual. Por um lado, esse é um espaço que se tornou importante como palco para a

construção de subjetividades e também para diversas práticas de sociabilidade que caracterizam este início de século. Além disso, como se sabe, esses ambientes são cenários não só de trocas de tipo pessoal e íntimo, mas também de manifestações políticas, reivindicações ambientais, atuações artísticas e profissionais. Por outro lado, existe um constante questionamento de seu valor, assim como certo receio diante de sua hegemonia, e até mesmo um embate frontal com relação a alguns de seus usos. Para alguns, é como se houvesse algo de suspeito em tudo o que diz respeito às redes sociais. Portanto, cabe frisar que se existe quem as exalte, também há aqueles que as demonizam.

É bastante evidente, contudo, que se trata de um invento muito peculiar deste momento histórico e que tem tido grande participação no cotidiano de um montante considerável de pessoas. Tanto que essa controvérsia em torno do tema não representa um obstáculo para esta pesquisa, muito pelo contrário, isso é justamente o que torna esse tipo de site um território tão rico para a proposição de um olhar crítico a seu respeito. Pois o caráter "emblemático-problemáico", como bem notou Bruno, "permite visualizar com mais clareza as disputas e controvérsias" que atravessam a própria tecnologia e que estão presentes também nos usos feitos dela. Por esse mesmo motivo, a abordagem aqui realizada das redes sociais se parece muito à proposta de construção de um "contramanual" desses sites, seguindo os moldes do que também foi proposto por Fernanda Bruno ao analisar uma nova geração de câmeras de segurança. Ao escrever um "contramanual" de uma dada tecnologia, deve-se tentar evidenciar "suas declaradas qualidades e seus perigos; sua lógica de funcionamento e os conflitos que a atravessam; a sua alegada eficácia e suas falhas; suas ações e as táticas ou criticas que se lhe opõem" (BRUNO, 2012: p. 49).

Sendo assim, não bastaria simplesmente explicar o funcionamento destes dispositivos e suas aplicações práticas. Além disso, é preciso tratar com atenção algumas características menos óbvias, disfarçadas ou até mesmo desviantes dessas novas mídias. Desse modo, pretende-se indagar aspectos que estão sempre presentes, mas sobre os quais talvez nem os criadores desses sites, nem aqueles que os usam se importam ou tenham sequer notado. O exemplo mais evidente disso seria o fato de que, apesar de promover interação entre pessoas vivas – e de terem sido inventados para isso –, as redes sociais estão se tornando espaços nos quais os mortos, e novas formas de lidar com a morte, fazem-se cada vez mais presentes. Quando alguém

morre no mundo *offline*, ou seja, quando o corpo deixa de viver, esses espaços de contato com os outros, criados nas redes sociais, continuam existindo. Para todos aqueles sujeitos que, antes de sua morte no mundo real, criaram perfis nas redes sociais, concede-se uma forma de existência *online* que independe da vida do corpo.

Nada no modo como a morte aparece aí foi planejado ou fazia parte do protocolo original das redes sociais. Nem por parte dos criadores desses sites, nem muito menos por quem tem um perfil nesses territórios. Simplesmente aconteceu: um dia alguém morreu e sua página continuou ali, convidando as outras pessoas para se tornarem seus amigos e lembrando a todos o dia de seu aniversário. Os amigos se sentiram convidados – ou intimados – a interagir com esses defuntos e com todos os que sofriam a dor de sua perda. Parecia necessário "curtir", comentar, publicar, compartilhar e constatar que aquele que ainda estava ali, *online*, não existia mais, pelo menos não em carne e osso, no mundo *offline*. Esse choque entre o mundo *real* e o mundo *virtual* abriu um abismo na lógica dos manuais de utilização das redes sociais. Como regulamentar a permanência dos mortos nesses espaços? Como conviver com a sua presença constante e crescente? Como fazer para que os mortos se calem ou parem de atuar? Isso seria desejável ou não?

Uma série de medidas – tanto desesperadas como ineficazes – para dar conta desse fenômeno estão sendo tomadas pelas empresas que administram as redes sociais, procurando domar a atuação dos mortos nesses territórios. Mas essas novas regras não parecem capazes de conter a invasão dos defuntos. Se no mundo fora da internet passamos século tentando afastar a morte da vida, no mundo *offline* esse esforço não vem tendo resultados. Assim, a escrita de uma espécie de contramanual parece se aplicar muito bem ao estudo da presença da morte nas redes sociais. Isso porque esse momento preciso da vida de um usuário flagra uma ruptura entre o que acontece *offline* e *online*. Se torna evidente que, apesar de se dizer pelos quatro cantos do mundo o contrário, o universo da internet e aquele que existe "fora" dela ainda são coisas diferentes. Trata-se de um instante raro e precioso de desencontro, de ruptura. E, por mais tentativas de criar tutoriais para controlar o que acontece nesse momento, esse ainda é um ponto que faz latejar algo que escapa de qualquer manual pré-definido. É como se fosse um erro no sistema ou marcasse um "equívoco". Algo que não estava previsto e que, ao acontecer, obriga a algumas reformulações e intima a pensar.

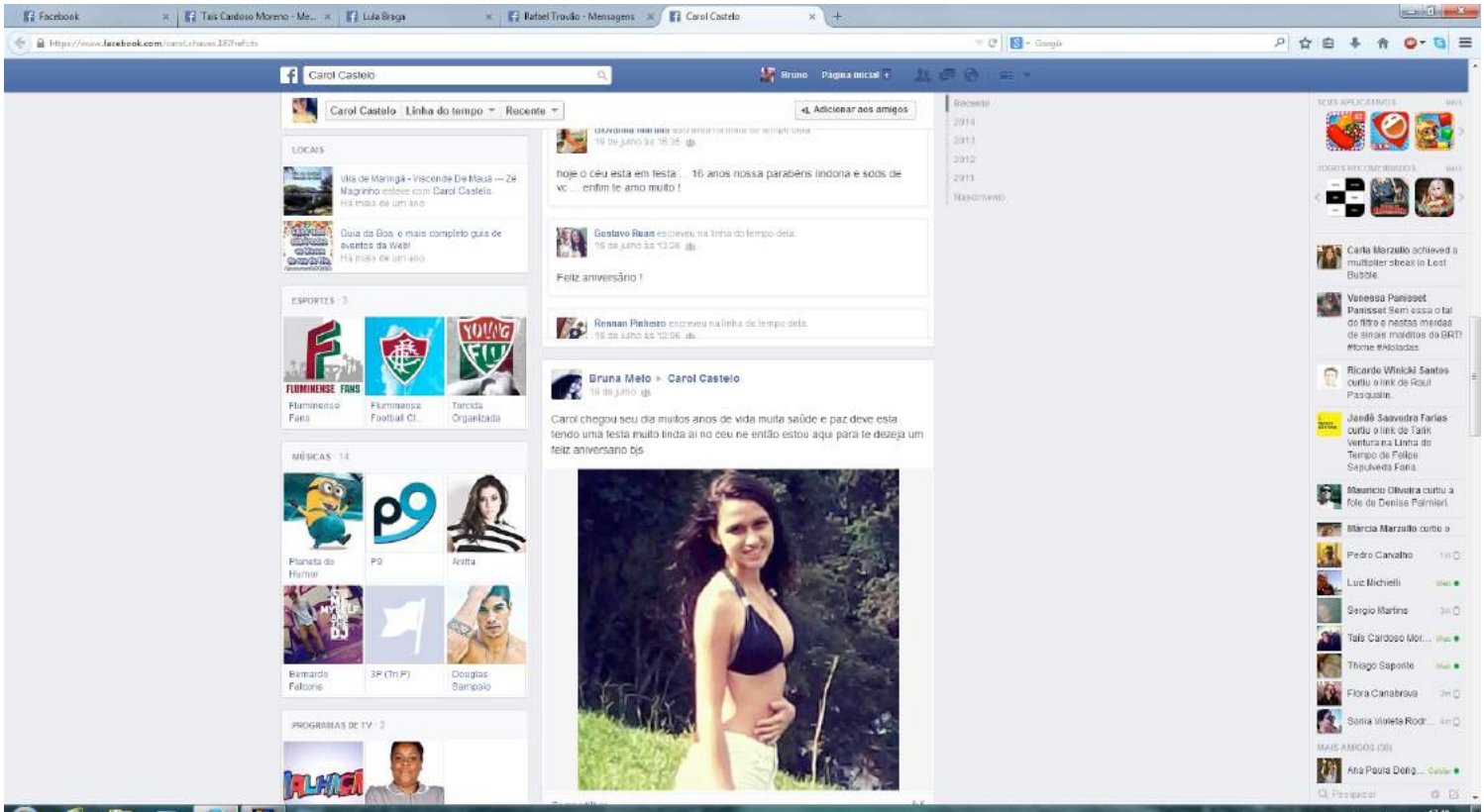
Por tudo isso, esta tese também busca detectar contradições entre a proposta original dessas redes e os reais usos que delas se fazem nas práticas cotidianas. Assim como evidências do constante diálogo e/ou embate entre os donos desses territórios e aqueles que os habitam, e que com suas ações reformulam a todo instante o que de fato são essas "coisas", como elas se comportam e de que maneira podem ou devem ser utilizadas. Vale lembrar que uma rede social é um site que tem um modo de funcionamento muito particular. Por um lado, a grande maioria administrada por uma empresa que fornece um determinado tipo de serviços e tem fins lucrativos. Por esse motivo, a qualquer momento, os donos desses territórios têm o direito de modificar o site da maneira como desejarem e, inclusive, podem desativá-lo se assim o quiserem. Caso um ou outro "cliente" desse site não esteja de acordo com alguma alteração realizada pelos seus proprietários, cabe a ele protestar ou abandonar o serviço e contratar outro melhor.

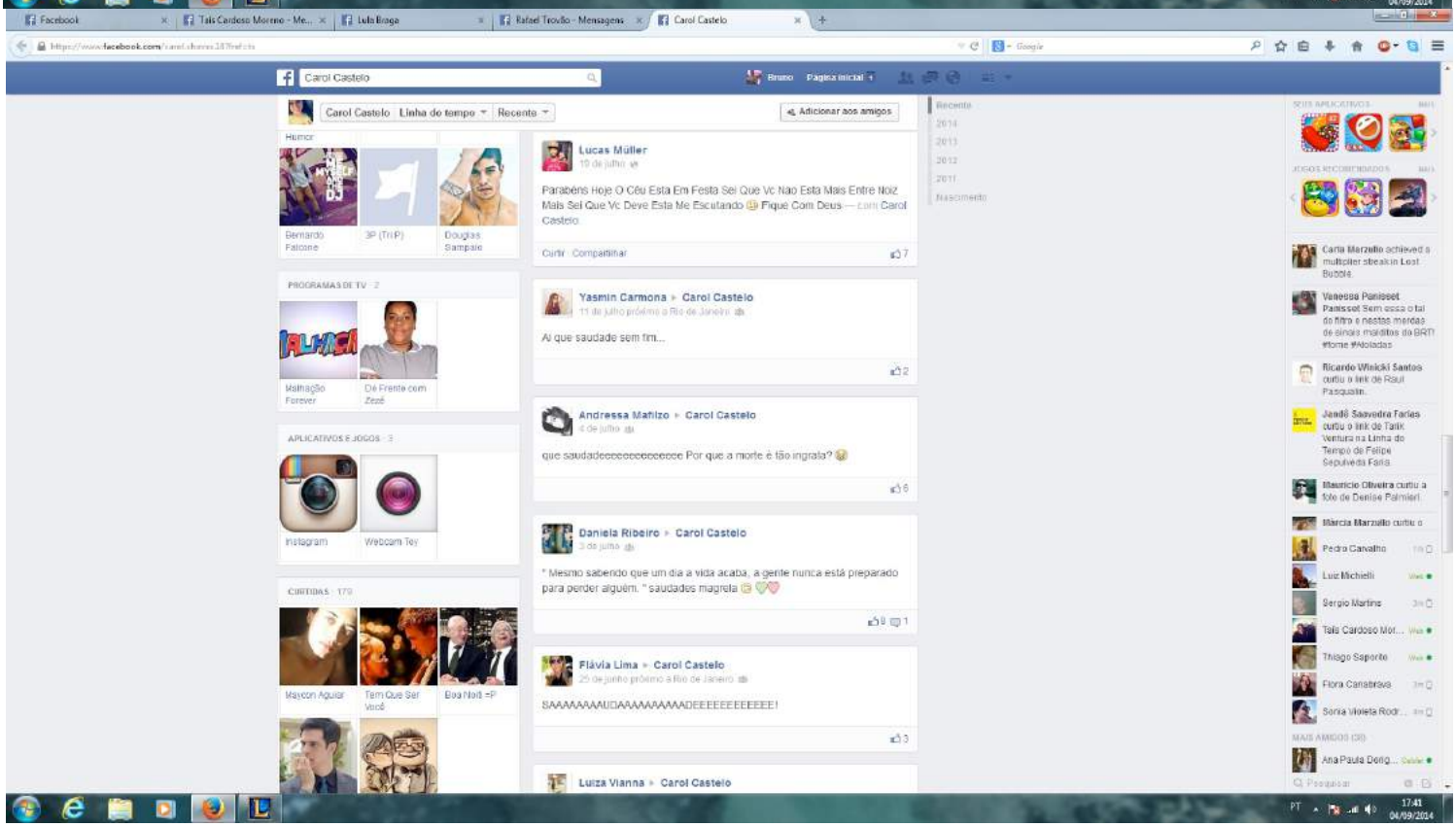
Além disso, de uma maneira geral, trata-se de um espaço de convívio social que cresce e se valoriza pelo acúmulo de dados de seus usuários e pela intensidade de trocas que se estabelecem entre eles. Nesses ambientes é possível divulgar documentos e relatos tanto da vida pública e profissional de alguém como de sua vida íntima e familiar. Conteúdos de valor artístico ou reivindicações políticas, por exemplo, também podem ser disponibilizados. Em última instância pode-se sugerir que esses sites só existem porque – e enquanto – são alimentados por todos esses dados publicados por seus signatários, e pela presença constante deles. Ou seja, os usuários também são responsáveis pelo sucesso, pela valorização e pela manutenção dos sites.

Durante a última década, porém, houve uma série desentendimentos entre aquilo que as redes sociais propunham e o que os usuários queriam, além da constante polêmica quanto à maneira como esses sites utilizam a informação que é ali disponibilizada. No dia 31 de maio de 2010, por exemplo, muitas pessoas inscritas no *Facebook* participaram de um protesto que foi intitulado *Quit Facebook day* (Dia de sair do *Facebook*). A manifestação era contra "a fragilidade da política de privacidade do *Facebook* e seus vínculos com seu modelo de negócios, baseado em publicidade", explicou Giselle Beiguelman no artigo "A tensão política das redes sociais" (BEIGUELMAN, 2010, p.1). Artista multimídia e pesquisadora universitária, Beiguelman aborda como esse sistema implementado pelo *Facebook* – e que também

é o mesmo utilizado pelo *Google* e diversas outras empresas desse tipo – permite que as informação pessoais disponibilizadas nos perfis de cada indivíduo cadastrado a no site sejam vinculados a certos anúncios. No caso do *Facebook*, além dos dados dos perfis, outros mecanismos seriam utilizados para coletar o máximo de informações sobre cada pessoa, para que lhe seja direcionada propaganda específica. "O combustível dessa máquina é formado pelos inúmeros aplicativos e *plug-ins* sociais que são oferecidos aos membros", analisa a autora (BEIGUELMAN, 2010, p.1).

Nesse artigo, Giselle Beiguelman trata desses protestos como uma forma de chamar a atenção para como as redes sociais operam: ao mesmo tempo "que abrem possibilidades inéditas de fomento do consumo e controle", também podem ser tomadas como "dispositivos de uso crítico e criativo das mídias existentes" (BEIGUELMAN, 2010, p.2). Apesar desse tipo de protesto e de um posicionamento questionador daqueles que utilizam essas ferramentas, deve-se notar que geralmente os sites ganham esse tipo de batalha travadas entre eles e seus "consumidores", pois exceto alguns poucos casos que foram decididos na Justiça, a única alternativa para quem está insatisfeito com os serviços prestados é abandonar o site. Aparentemente, contudo, poucos querem tirar as suas vidas desses espaços, justamente porque, pelo menos por algum tempo, eles se tornaram o lugar no qual quem vive – e, talvez, até quem não vive mais – deve estar.





Capítulo 2

O vivo imortal: a construção de uma vida que não acaba

CAPÍTULO 2

O vivo imortal: a construção de uma vida que não acaba

> *As relações não cessam com o falecimento, uma vez que o morto de numerosas maneiras vai continuar a influenciar os vivos.*
>
> José Carlos Rodrigues, 2011.

> *A internet não é escrita a lápis, é permanente.*
>
> *A rede social*, David Fincher, 2010.

O modo como a morte aparece *online* que abordaremos neste capítulo está intimamente relacionado ao esforço daquele que morreu por construir uma parte de si e de sua vida na internet enquanto vivia. Trata-se de uma forma de morte que aparece como uma conseqüência "natural", ou mesmo "inconsciente", da criação e manutenção de uma vida *conectada* para si. As redes sociais constituem o tipo de site mais paradigmático no que diz respeito à convivência dos sujeitos contemporâneos na internet. E, como hoje o *Facebook* se tornou o principal ponto de encontro *online* entre as pessoas vivas, esse meio será o foco principal da análise aqui realizada. Contudo, também outra rede social, *Orkut*, será enfocada, dada a sua importância na vida cotidiana dos brasileiros até bem pouco tempo atrás, e, principalmente, por ter sido uma forte referência para o estudo da morte na internet no Brasil.

Além disso, a escolha dessas duas redes específicas, dentro de uma grande variedade de opções, se deu devido ao fato de cada uma delas encarnar, em momentos distintos no tempo, o ideal de espaço *online* a ser habitado. O *Orkut* foi essa promessa em um passado muito recente e o *Facebook* a é agora. Por todos esses motivos, será efetuado um esforço para refletir sobre esses dois ambientes em conjunto. Nesse percurso, será possível notar algumas semelhanças no funcionamento desses sites, mas serão observadas principalmente as diferenças entre eles. Além disso, pretende-se levantar hipóteses para desvendar o porquê do declínio e desativação de um deles, enquanto o outro se tornou tão essencial para quem quer estar presente na *web*, pelo menos no momento em que esta tese foi concluída, estando vivo – e também estando morto.

À primeira vista, é a partir do processo de elaboração dos "perfis" e da forma como, através deles, se está presente nesses universos, que se definirá o que sucederá quando a morte chegar para cada indivíduo. Entretanto, outros mecanismos, para além da página pessoal de cada usuário, foram se tornando importantes na constituição dessa *pós-vida*, tais como o "Mural" (*Feed de notícias*) e a "*Timeline*" (linha do tempo). Em todos os casos, contudo, essas ferramentas tecnológicas em si não são capazes de explicar o que motiva ou inibe os seus usos, seja em vida ou depois da morte. Entender como e por que os sujeitos contemporâneos se empenham tanto na produção de si e na vivência de experiências nesses mundos passa obrigatoriamente por compreender os próprios modos de se pensar e se construir como alguém nesta sociedade.

2.1. A eternidade efêmera do *perfil*: o fim de um cemitério *online*

> *Visitando a comunidade com freqüência, percebi que estava em um cemitério, um cemitério digital, repleto de despojos com inúmeras histórias. Algumas com bastante repercussão, inclusive fora da rede, nos grandes veículos de comunicação do país, e outras quase anônimas, provavelmente desconhecidas, não fosse a comunidade.*
>
> Renata Rezende, 2009

> *Rede social criada pelo* Google *em 2004 está rodeada de mosquitos, mais ainda respira. Graças ao Brasil.*
>
> Bruno Micali, 2014

"Assim começou essa pesquisa: a partir do encontro com a morte de um amigo que habitava a mesma rede social da qual fazia e ainda faço parte: o *Orkut*", escreveu a pesquisadora Renata Rezende, na introdução de sua tese de doutorado centrada no estudo de manifestações da morte nas páginas do *Orkut*.[20] Realizada há apenas cinco anos da finalização da presente tese, em 2009, essa pesquisa teve como objetivo, nas

[20] A tese intitulada "Fragmentos de um corpo: as tecnologias da comunicação e as narrativas da morte na idade média e na idade mídia" está focada na análise de uma comunidade especifica do *Orkut* que recebe o nome de "Profiles de Gente Morta". Abordaremos mais diretamente esse modo de presença da morte *online*, que é relacionado à construção de espaços de homenagem a alguém que morreu, por quem ainda está vivo, no capítulo 3 desta pesquisa.

palavras da própria autora, "descobrir como a partir das tecnologias digitais, presentes no cotidiano, se estabelece uma relação com a imaterialidade, ou seja, a possibilidade de infinitude"(REZENDE, 2009, p.20) A escolha da rede social *Orkut* como espaço a ser estudado se deveu ao fato de ser esse o ambiente *online* mais habitado pelos brasileiros até então. Porém, outro aspecto havia começado a chamar a atenção dos usuários dessa rede social: ali não estavam apenas pessoas vivas, pois aos mortos também passou a ser permitida uma forma de presença. Renata Rezende conta como constatou isso no trecho a seguir:

> Foi por meio dessa rede que reencontrei o amigo que citei anteriormente, ou melhor, uma imagem, um texto, um som, que, somados na tela do computador, levaram-me até um passado pouco distante e, vasculhando tais fragmentos, deparei-me com lamentos, orações, preces. Foi aí que soube da morte de meu amigo e, no *Orkut*, ficaram as lembranças (REZENDE, 2009, p.18 e 19).

"Enlutados compartilhando mensagens comoventes e emocionadas, tornaram-se experiências bastante encontradas na rede social do *Orkut*", comentou a historiadora Júlia Tomasi, autora de um dissertação de mestrado defendida em 2013 e que também esteve focada nos relatos e nas práticas relacionadas à morte no *Orkut*. Não deixa de ser curioso que o espaço *online* sobre o qual mais se estudou a morte no Brasil – a rede social *Orkut* –, depois de anos agonizando em seu leito de morte, tenha tido seu fim definitivo em 30 de setembro de 2014. O boato de que o site seria tirado do ar já corria há bastante tempo, mas apenas poucos meses antes dessa data a empresa *Google* divulgou a sentença final.

No início do mesmo ano, quando o *Orkut* completava uma década de existência, as poucas reportagens que noticiaram o aniversário alertavam para o modo como a rede social estava sendo abandonada. "O *Orkut* está mais ou menos assim hoje em dia – vazio, sem circulação, rodeado de moscas, mas vivo", comentou um jornalista. Curiosamente, contudo, na grande maioria das vezes em que os veículos de mídia faziam referência ao declínio dessa rede social e ao risco de que ela deixasse de existir, dezenas e até centenas de pessoas se davam ao trabalho de publicar comentários sobre o assunto na páginas das próprias reportagens. Muitos estavam profundamente sensibilizados com a possibilidade de encarar a morte do *Orkut* e comentavam a importância que a rede ainda representava em suas vidas. Outros apresentavam-se saudosos quanto aos tempos em que usavam esse site, como se falassem de um passado muito distante. Um grande grupo de pessoas, porém,

aproveitavam o momento para fazer chacota da rede social e daqueles que ainda a utilizavam.

Com esse mesmo tom, muitas páginas foram criadas no *Facebook* para fazer paródia ao *Orkut*. "*Orkut* já era" (**Figura 7**) é o título dado a uma dessas páginas que se tornou bastante popular. Criada em 2010, recebeu mais de cinco milhões de "curtidas" e na sua descrição já decretava: "O *Orkut* morreu!". Em seguida, explicava a proposta de funcionamento daquele espaço: "encontre seus amigos do *Orkut* aqui no *Facebook* seguindo as instruções da nossa página". Esse viés pedagógico, no entanto, não parece ser o objetivo principal expresso por muitas das publicações realizadas ali, e sim fazer piada em torno do antigo site.

Figura 7 – Captura de tela da página "*Orkut* já era" do *Facebook*.

No dia do aniversário do *Orkut*, por exemplo, o *post* que foi publicado propunha uma enquete para a pergunta: "*Orkut* faz 10 anos. Vamos então fazer o que?". Três opções de resposta eram apresentadas: "a) assoprar as velinhas"; "b) fingir que não conhece"; "c) jogar terra em cima". Em cinco horas, 879 pessoas já haviam manifestado que "curtiam" esse *post* e 68 delas o haviam compartilhado para seus próprios amigos – ou seja, publicaram em sua própria página pessoal aquela enquete. Além disso, muitas pessoas escreveram comentários, houve desde grandes parágrafos digitados, até apenas a postagem de uma letra, aquela que dava a resposta para a pesquisa proposta. "C" foi a opção mais escolhida.

Apesar dessa vontade de seus ex-participantes de "jogar terra em cima" do site, a verdade é que o *Orkut* ainda vivia naquele momento: durante todo o ano anterior ao seu encerramento, 2013, cerca de seis milhões de novos cadastros haviam sido realizados nessa rede social. Mas isso não parece ter sido suficiente para que a empresa *Google* acreditasse na possibilidade de recuperação do *Orkut* frente à grande crise que estava enfrentando. "A própria *Google* indica que o usuário deve fazer *login* no *Google+*, um possível 'sucessor espiritual' do *Orkut*" comentou Bruno Micali, autor de uma matéria jornalística sobre o site (MICALI, 2014, p.1).

A revista *Carta Capital* publicou um artigo no inicio de 2012 sob o título "Os motivos da decadência do *Orkut*", no qual também apontava a criação da rede social *Google+*, uma concorrência enfrentada "dentro da própria casa", como uma das causas do enfraquecimento progressivo do *Orkut*. Segundo Elizabeth Saad, especialista em mídias digitais da USP entrevistada para essa reportagem, apesar do *Orkut* ter tentado implantar melhorias, isso não foi suficiente para a recuperação de um quadro já tão crítico. "O próprio *Google* não tem o *Orkut* em sua estratégia global, senão, não teria criado o *Google+*" comentou Saad, e logo concluiu seu diagnóstico: "em médio prazo o seu ciclo de vida tende a cair" (PELLEGRINI, 2012, p.2).

O *Orkut* havia perdido o seu posto de maior rede social no Brasil desde dezembro de 2011, quando os seus 34,4 milhões de participantes foram ultrapassados pelos 36,1 milhões de adeptos do *Facebook* (PELLEGRINI, 2012, p.1). Contudo, ainda parecia cedo para decretar o fim: "engana-se porém, quem se apressa em dizer que o *Orkut* está morto", afirmou então o jornalista Marcelo Pellegrini. Na mesma ocasião, Alex Banks, diretor executivo da empresa de consultoria *comScore*, responsável por algumas das pesquisas que comprovaram o declínio do *Orkut*, concordava que ainda havia esperanças para o site, como ele explica no trecho que se segue:

> No médio prazo é muito difícil de o *Orkut* voltar a liderar o mercado brasileiro. Ao mesmo tempo, a "cultura *Orkut*" que se criou no Brasil depois de anos de supremacia e uso desta rede não vai desaparecer tão cedo (PELLEGRINI, 2012, p.2).

Ou Elizabeth Saad, Marcelo Pellegrini e Alex Banks estavam errados ou o que eles consideram "médio prazo" é um período muito curto. Pois rapidamente a morte do *Orkut* chegaria. No dia 6 de julho de 2014, seis meses depois da tímida comemoração do seu décimo aniversário, o próprio *Orkut* – como mostra o signatário

que assina a mensagem da **Figura 8** – enviou um e-mail para todos aqueles que *ainda* eram cadastrados no site. O assunto da mensagem, "*Adeus* ao *Orkut*", não deixava dúvidas, mas o texto foi cuidadosamente claro para passar a notícia: "nós decidimos que é hora de começar a nos despedir do Orkut". Tratava-se de uma carta de despedida que, por um lado, parecia com aquelas deixadas pelos suicidas, já que era assinada pelo próprio defunto, por outro lado, assemelhava-se à uma sentença de morte, pois a decisão de dar fim àquela vida vinha escrita na terceira pessoa do plural. Simples, direta, sem muito drama, como evidenciam alguns trechos: "o *Orkut* não estará mais disponível após o dia 30 de setembro de 2014"; "Até lá vamos manter o *Orkut* no ar, sem grandes mudanças, para você lidar com a transição"; "Você pode remover o *Orkut* permanentemente da sua conta *Google*"; "Foram 10 anos inesquecíveis"; "Pedimos desculpas para aqueles que ainda utilizam o *Orkut* regularmente"; "Esperamos que vocês encontrem outras comunidades online para alimentar novas conversas e construir ainda mais conexões, na próxima década e muito além".

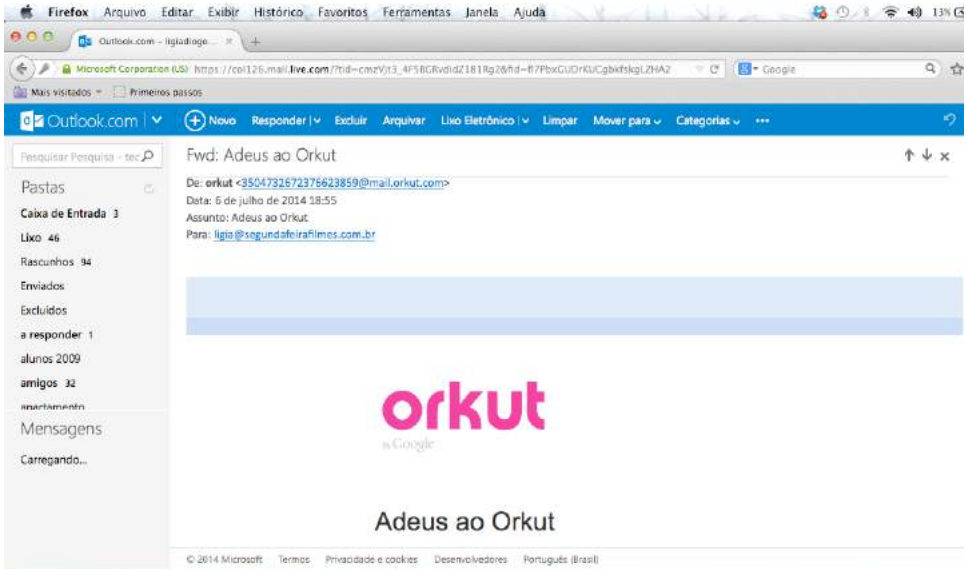


Figura 8 – Captura de Tela do e-mail "Adeus ao Orkut"

Exatamente esse mesmo texto havia sido publicado no blog do site[21] poucos dias antes, mas nesse caso quem o assinou não foi o próprio *Orkut*, mas Paulo Golgher, "diretor de engenharia do *Google*", como consta ao final do *post*. Assim como muitos especialistas haviam sinalizado, foi em nome dos interesses da *Google*, e de outros serviços prestados pela própria empresa, que a justificativa para a decisão

[21] .blog.orkut.com

de “tirar do ar” o site foi elaborada. “*YouTube*, *Blogger* e *Google+* decolaram, com comunidades surgindo em todos os cantos do mundo”, explicava o texto, e complementava: “o crescimento dessas comunidades ultrapassou o do *Orkut*”. A conclusão, então, parece bastante óbvia: “por isso, decidimos dizer adeus ao *Orkut*”.

Não é a primeira vez que a *Google* desiste de um serviço e sensibiliza aqueles para os quais seus usos tinham importância em suas vidas. Pouco mais de um ano antes foi a vez do *Google Reader*. No dia primeiro de julho de 2013 o serviço se despedia de seus fãs. Houve muitas referências na mídia e uma grande comoção tomou conta das redes sociais. Como o *Orkut* já estava praticamente abandonado nessa época, o *Facebook* foi o principal cenário da comoção que esta perda causou. “RIP *Google Reader*. E eu nem tive tempo de buscar outro serviço”, escreveu um usuário da rede social no dia decretado para a desativação. A expressão RIP, já bastante popular na internet, quer dizer “descanse em paz” em inglês (*rest in peace*) e ajuda a entender o grau de importância que esse dispositivo tinha para essa pessoa. Outra publicação sobre o assunto recebeu uma série de comentários e perguntas: “Quem ainda não fez *backup* do *Google Reader*, ou migrou, hoje é o último dia!”, alertava a mensagem.

Pode-se concluir, a partir desse exemplo, que na internet as coisas não duram? Pelo menos no caso do *Google Reader* o que fica claro é que o drama que cerca as despedidas desses dispositivos tecnológicos não é assim tão duradouro. Reclama-se um pouco, esperneia-se aqui e ali, mas logo a vida segue o seu fluxo e aquilo fica definitivamente para trás e, geralmente, fadado a um completo esquecimento após um breve lapso de tempo. A grande maioria das matérias da mídia dedicadas ao *Google Reader* na ocasião da sua desativação, de fato, apresentava outras opções de serviços para substituí-lo. Da mesma forma, muitas das queixas diziam respeito à boa qualidade daquele serviço e à decorrente falta de vontade de trocá-lo por outro. Mas diferente do *Google Reader* existia algo nos usos do *Orkut* que transcendia a sua utilidade prática e que parecia indicar a necessidade de sua perpetuação.

Antes de ser decretado o fim dessa rede social, o jornalista Bruno Micali aconselhava seus leitores: “certamente você, internauta, que está lendo isso aqui agora, já teve um cadastro no *Orkut*. De repente ele até está lá ativo e você pode desenterrar umas fotos esquecidas” (MICALI, 2014, p.1). Além de umas fotografias abandonadas, haveria mais alguma coisa valiosa que teria ficado “enterrada” nas

páginas desse site? Não parece curioso que se usem tantas expressões relacionadas à vida e à morte, que se aluda ao estado de saúde, e que se fale em "jogar terra em cima" e "que descansem em paz", quando o assunto é o fim de um site na internet?

Coincidência ou não, essa rede social, por mais de uma vez, foi apontada por pesquisadores brasileiros como um refúgio *eterno* para os mortos no mundo *online*. Quando alguém "morre no espaço real, seu 'corpo digital' continua circulando no ciberespaço" afirmou Renata Rezende, que justifica "porque, em principio, não há quem o retire de lá" (REZENDE, 2009, p. 53). Comparado com os cemitérios, o *Orkut* foi estudado como um espaço para a manutenção da memória e para o culto daqueles que se foram, substituindo os ambientes destinados a essa função no mundo *offline*. Além disso, as informações, as fotografias e as mensagens que iam sendo armazenadas nesse site foram tratadas repetidas vezes como uma versão mais atualizada dos antigos vestígios materiais deixados por quem morreu. Esses seriam formatos mais "seguros" para a preservação de memórias do que as fotografias analógicas, cartas em papel e toda uma série de objetos pessoais, coisas tratadas como relíquias até pouco tempo atrás por quem era íntimo de um falecido. Renata Rezende também expressou a relação que, em virtude da morte, pode se ter com esses vestígios, fazendo menção a objetos tanto materiais como digitais:

> No decorrer da vida conhecemos inúmeras pessoas. (...) Com o passar do tempo, no entanto, em um instante ou em um fluxo mais continuo, elas não existem mais. (...) O que existe é o vazio, mas continuamos a ver imagens, vestígios que estão por todos os lados: no porta-retrato do quarto, nas cartas antigas no fundo da gaveta, nas roupas no canto do armário (...). Em um dia no final de janeiro de 2006 eu encontrei alguns desses vestígios, mas de uma forma diferente do que conhecia até então: eram rastros digitais. Diante da tela do computador encontrei ali a morte arrebatadora. (REZENDE, 2009, p. 18)

Foi no auge do sucesso do *Orkut* no Brasil, no ano de 2007, que o pesquisador Afonso de Albuquerque publicou um artigo intitulado "Viver e morrer no *Orkut*: os paradoxos da rematerialização do ciberespaço". Nesse texto, o autor observa as ferramentas de sociabilidade disponibilizadas pelo site *Orkut* e identifica uma forma de interação na qual o perfil do usuário se mantém presente mesmo quando ele não está conectada à internet. Isso lhe permite afirmar que, no caso de morte no mundo real, uma pessoa pode continuar tendo o seu perfil vivo *online*. Ou seja, citando suas

palavras: “é bastante provável que a *persona orkutiana* sobreviva ao usuário” (ALBUQUERQUE, 2007, p.7).

Duas das estratégias para se enunciar e viver o luto no espaço do *Orkut* examinadas por Afonso de Albuquerque dizem respeito a uma experiência de comunicação que se dava justamente através do perfil de pessoas mortas. A primeira possibilidade descrita compreende “a situação de pessoas falecidas que compartilhavam sua senha de acesso com outras” (ALBUQUERQUE, 2007, p.9). Nesse caso, seria comum que aquele que herda a senha (normalmente um parente ou alguém do círculo íntimo), ao acessar a conta, identifique-se e informe a morte aos demais “amigos” da rede social. Então, mesmo que essa pessoa modifique o perfil de quem morreu, os demais conhecidos saberão que a atividade aí desenvolvida independe da vontade daquele que dá nome à página. Já a segunda estratégia analisada por esse autor diz respeito ao envio de recados para a caixa de mensagens de quem já não vive. Albuquerque constata que os textos escritos nesses espaços são, muitas vezes, dirigidos diretamente ao morto e apresentam um teor bastante informal e íntimo (ALBUQUERQUE, 2007, p.9-10).

Contudo, para além de como se narrava e se vivenciava a morte nesses espaços, talvez o mais instigante questionamento que poderia ser feito seja sobre o porquê de fazê-lo desse modo. Afinal de contas, por que razão se enviam mensagens ao perfil de alguém que já morreu? Segundo Renata Rezende, seria o fato de cada um poder possuir um espaço próprio e individual nesse site, no qual “só quem tem o *login* e a senha de acesso é o próprio usuário”, que permite que, no caso de que alguém morra, esse ambiente específico passe a ser tratado como se fosse um “corpo digital” que “continua circulando no ciberespaço”. Segundo essa autora, esse seria o motivo pelo qual “mesmo mortas, essas pessoas continuam recebendo recados, como se virtualmente pudessem ouvir aos apelos publicados” (REZENDE, 2009, p. 19)

Assim, hoje, depois do fim do *Orkut*, as perguntas que ficam são: o que acontecerá com as lembranças de todos esses mortos para os quais, por meio de seus perfis, havia sido concedida a esperança de um tipo de eternidade e que agora perderam esse direito? Como os seus amados e familiares vão manter a memória de alguém que morreu se o lugar no qual tanto de sua história foi contada deixou de existir? Para observar melhor as formas de presença – e de ausência – que o *Orkut* prometia tanto aos vivos quanto aos mortos, vale começar relembrando um pouco de

sua história – que é muito pouco conhecida, aliás – e do modo de funcionamento desse site.

Quase ninguém sabe ou se importou com isso, mas, por exemplo, o estranho nome dado ao site é uma referencia ao seu criador, o turco Orkut Buyukkokten que era aluno da universidade de Stanford e funcionário do *Google* quando inventou a rede social. Essa empresa comprou a idéia e a lançou logo em seguida, em janeiro de 2004. Outro dado curioso que pouca gente conhece – ou que muitos esqueceram – é que, no início, para se inscrever no site e ter aí uma página pessoal era necessário receber um convite de uma outra pessoa que já estivesse cadastrada. O convite chegou a ser considerado um sinal de *status* e até foi vendido caro em sites como o *E-bay* (RECUERO, 2009, p. 165). Segundo Julia Tomasi, nos primeiros anos, o site até mesmo se auto-definiu como uma "comunidade on-line que conecta pessoas através de uma rede de amigos confiáveis" (TOMASI, 2013, p.67).

O que talvez não seja novidade é que em apenas um mês de funcionamento, o site se tornou popular no Brasil e, em menos de seis meses, os brasileiros já eram a maioria dos usuários cadastrados. "Foi a primeira febre no Brasil", comentou saudosamente o jornalista Marcelo Pellegrini, "a maior prova de amor era quando alguém abria o computador e lia um novo testemunho" relembrava (PELLEGRINI, 2012, p.1). Embora não tenha sido criado no país ou por algum brasileiro, é intrigante que tenha se transformado basicamente num espaço de sociabilidade para pessoas dessa nacionalidade: durante o seu auge, entre 2004 e 2008, o site chegou a ter quarenta milhões de brasileiros com contas ativas, número que então representava metade da população do país com acesso à internet. Assim, esse foi um fenômeno midiático basicamente nacional, visto que até hoje o *Orkut* é quase desconhecido na maior parte do globo, com exceção apenas de alguns poucos países, como a Índia, por exemplo.

Em sua página de abertura, mesmo quem não estava cadastrado podia ler um texto que explicava qual era o objetivo do site:

> O *Orkut* é uma comunidade on-line criada para tornar a sua vida social e a de seus amigos mais ativa e estimulante. A rede social do *orkut* pode ajudá-lo a manter contato com seus amigos atuais por meio de fotos e mensagens, e a conhecer mais pessoas. (...) Nossa missão é ajudá-lo a criar uma rede de amigos mais íntimos e chegados. Esperamos que em breve você esteja curtindo mais a sua vida social.

Geralmente, quando os próprios usuários falavam dos motivos da sua participação no *Orkut*, os argumentos também costumavam seguir a linha do trecho acima: afirmava-se que o site era uma excelente maneira de conhecer pessoas, conhecer melhor as pessoas já conhecidas no mundo "real", re-conhecer pessoas conhecidas – mas afastadas por uma distância espacial ou temporal –, ou conhecer pessoas novas. Já na época da "decadência" da rede social, Pellegrini relembrava:

> De repente a turma formada dez anos antes poderia trocar ideias, atualizar as novidades, combinar reencontros e acompanhar os últimos melhores momentos da vida de cada um por meio dos álbuns de fotos e mensagens compartilhadas em comunidades temáticas. (PELLEGRINI, 2012, p. 1)

Algumas questões são cruciais para entender como funcionava esse site e o motivo de seu estrondoso – e passageiro – sucesso. Como alguém pode se tornar conhecível? Como alguém se torna o que é? Como ser autêntico ou, pelo menos, parecê-lo? Essas perguntas podem ser muito difíceis de se responder, ou podem suscitar múltiplas respostas, principalmente se não for proposto um recorte espacial e temporal que lhes dê sentido. Por isso, talvez seja mais correto começar questionando o seguinte: como se fazer conhecer e como conhecer alguém através de uma rede social? Como expor quem se é no estreito espaço de um perfil? E, indo mais em direção ao foco de interesse deste estudo: o que acontece com essa página pessoal quando alguém morre? Por que se imagina que esse espaço é um elo de conexão com aquele que não vive mais?

Para entender a maneira mais cotidiana e evidente pela qual a morte se apresenta na internet hoje, será novamente necessário pensar em como se desenvolve a vida nesse espaço. Agora, contudo, focaremos em um aspecto específico dessa vivência conectada: a construção dos perfis. Ou seja, um processo de elaboração das denominadas páginas pessoais, territórios individuais concedidos a cada um que deseja *estar presente* e participar de formas de interação em determinados ambientes da *web*, especialmente nos sites de redes sociais.

É comum que essa página receba o mesmo nome da pessoa que a possui e seja alimentada com muitos tipos de informações sobre ela: histórico escolar e profissional, data de nascimento, lugar onde vive e onde já viveu, gostos e aptidões, imagens de várias classes. O processo de elaboração desses perfis pode ser feito de uma única vez, ao se disponibilizar tudo aquilo que se pensa necessário para "dizer quem se é" no primeiro momento em que se adentra a um desses sites. Entretanto,

usualmente, trata-se de uma construção lenta, contínua e ininterrupta. Ao longo dos dias, meses, anos em que se está *presente* em uma rede social, acrescentam-se, removem-se, atualizam-se, editam-se, textos e imagens nesse território, aproximando e adequando aquilo que está publicado a uma descrição da pessoa em questão, ou seja, a si mesmo. Pode-se sugerir que, quanto mais dados e detalhes específicos sobre o signatário forem acrescentados aí, mais próximo esse perfil será do sujeito que o criou.

O principal objetivo dessa laboriosa modelagem é construir uma versão de si no mundo digital que possa representar e, às vezes, atuar em seu lugar. Por isso, considera-se que quanto mais fiel ao sujeito original essa página conseguir ser, melhor irá desempenhar tal função. Pois esse perfil, assim como uma vitrine, deve ser capaz de comunicar aos outros (pessoas, empresas e instituições) quem é esse alguém que está sendo apresentado naquele espaço.

Entretanto, levando em conta estas premissas, é curioso que a objetividade e veracidade nas informações concedidas nem sempre seja um fator valioso nesses ambientes. A fotografia de perfil, por exemplo, não necessariamente é uma imagem clara do rosto da pessoa como deve ocorrer em uma foto de um documento de identidade; em vez disso, pode se optar por usar uma imagem escura, feita à contraluz mostrando apenas o contorno do rosto, pode ser pouco definida, desfocada, mostrando a pessoa de costas ou alguma outra coisa, como por exemplo seu bicho de estimação ou qualquer objeto. Isso porque, por vezes, importa mais tentar *traduzir* com as ferramentas disponíveis aqueles aspectos sutis, as pequenas contradições e as peculiaridades que fazem daquele indivíduo alguém singular, diferente dos demais, do que representar aspectos mais evidentes ou óbvios de sua personalidade.

O grau de complexidade desses perfis, assim como a quantidade e a diversidade de informações que eles armazenam, variam bastante e muitos fatores podem ser relacionados a isso. De um modo geral, essas páginas são elaboradas para responder aos interesses que cada indivíduo tem nos territórios nos quais os perfis estão inseridos. Pode-se supor que, por um lado, no caso do intuito de alguém ser exclusivamente o de estabelecer conexões na esfera profissional, que as informações tendam a ser mais orientadas nesse sentido. Hoje existem diversos serviços e ambientes online nos quais se solicita a criação de um perfil, mas que são reservados apenas à disponibilização de um certo tipo de informações, como os currículos

profissionais e acadêmicos, tais como, por exemplo, o site *Linkedin*[22] e a própria *Plataforma Lattes* do CNPq (Conselho Nacional de Pesquisa).[23]

Por outro lado, muitas pessoas buscam se fazer presentes em determinados espaços da internet apenas para estabelecer ou intensificar laços afetivos. Nesses casos é comum que haja uma ênfase na introdução de mais relatos de caráter íntimo em suas páginas pessoais. Como veremos, o *Orkut* foi utilizado como um site no qual se buscava estabelecer mais esse tipo de relação "íntima".

Algumas redes sociais disponibilizam ferramentas de delimitação do público para cada tipo de informação publicada. Assim, pode-se simultaneamente criar círculos diferentes para comunicar-se, separando entre seus "amigos" grupos com os quais se tem mais proximidade e interesses profissionais, grupo de pessoas com quem se possui laços familiares, grupo de amigos de infância, etc. Ou se pode também fazer uma divisão de acordo com assuntos afins ou graus de intimidade. Nesses casos, se tornaria possível a manutenção de um distanciamento entre aqueles com os quais, através do perfil, se estabelecerá um relacionamento mais íntimo daqueles cujas trocas serão de outras naturezas. A rede social *Google+*, a grande aposta da empresa *Google*, investiu nessa "divisão de grupos de relacionamento" como estratégia principal para conquistar usuários. Segundo a própria empresa:

> O objetivo da nova rede é compartilhar informações na internet de maneira parecida com a vida real. Você divide coisas diferentes com pessoas diferentes. Nós começamos este projeto para ver se a gente conseguiria criar um modo melhor de se conectar com as diferentes pessoas que existem em nossas vidas. (PELLEGRINE, 2012, p.2)

Talvez o que o *Google* não tenha entendido até agora é que, por diversos motivos, na vida contemporânea parece haver uma tendência a um entrelaçamento de todas essas esferas da vida, e isso se torna evidente especialmente quando se fala em

---

[22] https://www.linkedin.com/. Esse site foi lançado em 2003 e, segundo informações contidas no seu próprio site, tem como objetivo: "conectar profissionais do mundo todo, tornando-os mais produtivos e bem-sucedidos". Hoje a rede já atuaria em mais de 200 países e teria mais de 300 milhões de pessoas cadastradas.

[23] http://lattes.cnpq.br/ . O sistema teria surgido a partir da preocupação dos dirigentes do CNPq pela criação de um formulário padrão para registro dos currículos dos pesquisadores brasileiros. Esse tipo de interesse já existia desde os anos 1980, mas apenas uma década depois se desenvolveu um formulário eletrônico para captação de dados curriculares. Mas foi em 1999 que se lançou e padronizou o *Currículo Lattes*, que desde então foi sendo atualizado e tendo os seus usos expandidos. Hoje é praticamente impossível ser pesquisador no Brasil sem pertencer a essa rede *online*.

redes sociais. Atualmente, esse serviço conta com pouco mais de quatro milhões de pessoas cadastradas, isso pode ser uma das razões para que o *Google+*, que até agora não parece ter fôlego para concorrer com o *Facebook*.

Assim, apesar de haver grupos de indivíduos que definem uma linha de atuação em certos ambientes *online* e seguem majoritariamente essa direção, construindo perfis que refletem apenas uma ou algumas faces de suas vidas ou direcionando cada informação para um público determinado, essa não é a tendência nos sites conhecidos como redes sociais e, especialmente, nos casos do *Orkut* e do *Facebook*. Geralmente, uma confluência de interesses muito variados são associados ao ingresso e à permanecia das pessoas nesses sites, e o mais usual é que quem utiliza as redes sociais vá criando um público heterogêneo ao redor de si para o qual passa a transmitir tudo aquilo que deseja *publicar*.

Por isso, é bastante comum que esses perfis devam dar conta de mostrar alguém como sendo ao mesmo tempo um bom profissional ou um aluno aplicado, um pai respeitado ou um filho carinhoso, uma homem atraente ou um marido fiel, um amigo sensível, uma pessoa saudável, etc. Mas será que é realmente possível traduzir tudo isso – toda a complexidade que configura o que alguém é – numa página da internet? Como poderia ser colocada toda a substância que conforma a subjetividade nesse espaço "virtual"? Como se fazer conhecível e como realmente conhecer alguém através de um perfil desse tipo?

Voltando uma vez mais ao *Orkut*, cabe lembrar que para que os participantes pudessem conhecer, re-conhecer ou conhecer melhor alguém, esse site disponibilizava diversas ferramentas para a criação de um perfil. Primeiramente, existia um extenso questionário pré-formatado que permitia a cada usuário manifestar e publicar várias informações e algumas opiniões pessoais sobre si. É importante ressaltar que ninguém era obrigado a responder todos os campos e nem mesmo a dizer a verdade: cada usuário decidia o que queria "confessar" e o que desejava exibir. Nesse questionário, o espaço mais interessante para ser preenchido por quem desejava se dar a conhecer talvez fosse o quesito "quem sou eu". Entre os que optavam por utilizar esse campo, as maneiras escolhidas para se definir variavam muito: haviam aqueles que eram mais diretos e aludiam às suas características físicas e psicológicas, mas também aqueles outros que escolhiam uma poesia ou uma letra de música que, como uma espécie de

enigma, sugeria quem se era ou como era o dono daquele perfil, mas deixava nas mãos do visitante a livre interpretação.

A pasta de recados, o quadro de depoimentos, as mensagens recebidas, as comunidades às quais cada usuário pertencia, os links para os vídeos disponíveis no perfil, tudo isso também ajudava a revelar a "personalidade" de cada participante. Seria possível se ater mais demoradamente, descrevendo essas e outras ferramentas que estavam disponíveis para se tornar conhecível ou re-conhecível pelo perfil pessoal na rede *Orkut*, mas o interessante é que entre todos os recursos – tanto escritos como visuais ou audiovisuais – utilizados para construir uma página capaz de refletir a identidade dos usuários (ou a maneira como eles queriam ser vistos, ou aquilo que eles desejavam parecer), a maioria dos participantes do *Orkut* decidia usar uma fotografia como a principal ferramenta para isso.

Qualquer imagem podia ser escolhida para identificar um perfil: podia-se escolher uma foto de outra pessoa, como por exemplo a de um astro de cinema, ou mesmo um desenho ou, inclusive, podia-se não publicar imagem alguma. Entretanto, a grande maioria dos usuários do *Orkut* optava por mostrar uma fotografia de si mesmo. Essa imagem era inserida no canto superior esquerdo da página de cada usuário e costumava ser o primeiro elemento a ser visualizado por qualquer um que entrasse nesse perfil. Além disso, a fotografia era exibida em todas as formas de interação que o usuário realizasse por meio do site: sempre que enviasse uma mensagem, um depoimento ou um recado para outra pessoa, essa imagem acompanhava o texto. Por tal motivo, normalmente, essas formas de escrita não eram sequer assinadas: bastava ver a foto para saber de quem se tratava. Do mesmo modo, se alguém procurasse no site pelo nome do dono de algum perfil, encontraria primeiro essa fotografia, que o ajudaria – mais que qualquer outra ferramenta – a decidir se queria ou não entrar naquela página, ou se desejava ou não conhecer essa pessoa.

No entanto, e para além dos caminhos para se consegui-lo, cabe formular esta pergunta: por que tamanho interesse em conhecer pessoas? Existem várias motivações possíveis para esse anseio, mas, segundo dados fornecidos pelo site, os dois principais interesses dos usuários que se cadastravam no *Orkut* eram a amizade – motivo explicitado por 44,04% dos participantes –, e o namoro, manifestado por 14,41%. Ou seja, o interesse prioritário era fazer amigos e conhecer possíveis namorados. Isso talvez explique por que, de um modo geral, o *Orkut* era um espaço no qual as pessoas

eram estimuladas e, ao mesmo tempo, queriam fazer um exercício para tentar se definir, aprofundar uma descrição e uma reflexão sobre si mesmos. Afinal, a pergunta central a ser respondida por quem tinha uma conta no site era: "quem sou eu?". Ali se buscava encontrar uma essência de si, para que ela pudesse ser mostrada aos outros e, a partir disso, criar laços afetivos. Nesse processo se construía uma *persona digital*: como uma versão do *eu* que fosse traduzida por uma variedade de dados.

Isso não quer dizer que o que cada um era, assim definido, precisasse ser algo sólido, fixo ou imutável. Nos perfis do *Orkut* sempre houve a possibilidade de atualizar das informações, o que significa que se podia deixar de ser quem se era e se transformar em outro. Porém, por algum tempo, o que se via no perfil *era* o *eu* daquele sujeito. E, nesse sentido, se pode dizer que tratava-se da construção de algo estático, um duplo de si que vivia por algum tempo, mesmo que depois mudasse. Os perfis congelavam, por um determinado período, uma imagem de cada um dos usuários e as deixavam expostas num determinado lugar da rede. Esse também era um aspecto bastante particular do *Orkut*: o lugar de cada um. Para cada "personalidade" estava reservado um pedaço daquele território. Por isso, talvez, o *Orkut* tivesse uma proposta mais "espacializada" do que seria uma rede social. Para se conhecer ou encontrar alguém, como pregava a proposta inicial do site, a única forma era visitá-lo nesse seu espaço particular. Como um convidado, devia-se ir conhecer aquele único lugar no qual aquela subjetividade ímpar estava alojada. A busca de traduzir uma essência de si numa versão digital que estava localizada num determinado ponto do espaço do *Orkut*, davam às formas de sociabilidades estimuladas por essa rede social uma impressão de estabilidade quando comparada a outros sites desse tipo, sobre tudo aos que se popularizaram depois.

Outro aspecto importante para entender o funcionamento do *Orkut* diz respeito a uma tentativa de separação entre os âmbitos privados e públicos da vida de cada um de seus participantes, bem como uma certa valorização do que seria a intimidade. Isso está explicitado no seguinte trecho do texto de apresentação do site: "nossa missão é ajudá-lo a criar uma rede de amigos mais íntimos e chegados". Apesar de se tratar de um ambiente onde se mostrava quem se era e se podia também tentar ter contato com a essência do outro, havia um lugar específico e, de certa forma, reservado para esse tipo de encontro "íntimo" ser possível: a amizade ou o namoro aconteciam nos (e através dos) perfis. Para outras formas de interação existiam os espaços "públicos",

que recebiam o nome de "comunidades". Não é difícil argumentar, contudo, que a lógica de funcionamento do *Orkut* já desvirtuava completamente aquilo que os conceitos modernos de "público", "privado" e "íntimo" significavam. Aqui sugerimos, no entanto, que o declínio de popularidade desse site pode ser relacionado justamente com essa tentativa frustrada de sustentar algumas fronteiras que vêm sendo consideradas ultrapassadas nos usos atuais da internet.

Outra curiosidade sobre o *Orkut* era a sessão conhecida como "depoimentos" ou "testemunhos". Tratava-se de um quadro do perfil de cada usuário no qual se publicavam relatos enviados por outras pessoas. Era um lugar para abrigar a opinião de outro sobre si. Diferente das "mensagens" que quando recebidas iam instantaneamente para a página pessoal do destinatário e podiam ser apagadas – se assim se desejasse – depois que fossem lidas, os "depoimentos" precisavam aguardar uma aprovação para serem publicados. Mas essa não é a maior peculiaridade desse mecanismo. Uma vez aceito, um depoimento *jamais* podia ser apagado. Esse era um "lugar" onde o que se escrevia era *para sempre*. Por isso, podia ser considerada "a maior prova de amor", conforme comentou Marcelo Pellegrini. Escrever um depoimento para alguém, e aceitar a sua publicação, era fazer "um pacto eterno" para as duas pessoas envolvidas. Entretanto, na prática, quantos depoimentos bobos foram aceitos sem querer e ficaram ali *eternamente* sem poder ser removidos? Quanta gente publicou o depoimento carinhoso de um namorado ou um amigo e depois de haver brigado com aquela pessoa, cortado relações ou até mesmo passado a odiá-la, sentia um profundo remorso ao ver aquele texto para sempre ali? Presente, estático, eterno. Haveria algo mais desconectado de seu tempo e de seu lugar do que a ideia de um texto publicado em uma rede social com vocação de eternidade, impossível de ser editado ou removido?

De todo modo, em que pese seu anacronismo cada vez mais evidente, essas três características que estavam na base da proposta de rede social do *Orkut*: a localização e a estabilidade de cada "personalidade", a tentativa de separação entre público e privado, e a existência de mecanismos com pretensão de eternidade. Todos eles, porém, são importantes fatores para entender como a morte se fez presente nesse site. Um ponto crucial a ser observado para esta tese está agregado a tudo isso. A chave para entender a permanência dos mortos nessa rede é, precisamente, a

possibilidade de construir perfis engajados em dizer quem cada um era para se tornar conhecível e fazer possível conhecer os outros.

Por tudo isso, de algum modo não surpreende que este site tenha sido visto como algo semelhante a um cemitério. Afinal, tratava-se de um espaço definido, no qual uma parte daquele ser que morreu ficava alojada *para sempre*. Apesar de ser um espaço "público", só o visitavam aqueles que eram íntimos ou que conheceram essa pessoa em sua essência. Claro que havia exceções, como nas sepulturas dos "famosos", que qualquer um podia visitar como parte de uma programação de turismo, pois várias páginas pessoais de pessoas conhecidas pela mídia que morreram também se tornavam mausoléus bastante visitados nas páginas do *Orkut*. No entanto, um aspecto afasta os perfis desse site da ideia de túmulos: tratava-se de uma construção realizada pelo próprio defunto durante a sua vida. Quem constrói seu habitar eterno antes de morrer?

Contudo, a questão deve ser ainda um pouco mais aprofundada: quem viveria anos de sua vida moldando um espaço e se relacionando com outras pessoas aí para que depois esse lugar acolhesse seu descanso final? Pelo menos entre nós, membros da cultura globalizada do início do século XXI, ninguém. As páginas do *Orkut* eram lugares pensados para abrigar a essência de cada um em vida, onde se tentava depositar e mostrar aquilo de mais verdadeiro que se pensava ser: o *eu*. Se com a chegada da morte dessa pessoa, porém, o seu perfil se tornava um lugar no qual os outros manifestam a sua dor e a sua saudade, não é porque ali estava um corpo morto, os restos mortais de alguém, e sim porque ali se acredita que havia algo de outra substância que não tinha nada de material, mas algo da ordem do essencial.

Eis, portanto, um ponto fundamental: os dados digitais de tudo o que tinha sido compartilhado pela pessoa falecida usando esse canal, ao se reunirem em um único ponto do espaço virtual, contribuíam para a crença de que ali algo de também imaterial estava alojado. Uma parte da essência, um pouco da alma, um pedaço do espírito, uma fagulha da magia que fazia daquele ser o que ele fora. Então, era com essa misteriosa parte do ser amado, que de algum modo ali tinha ficado, que quem ainda estava vivo tentava se comunicar. As ferramentas tecnológicas disponibilizadas pelo site, contudo, não permitiam que se ouvisse qualquer resposta. O *Orkut* permitia ao morto a permanência de sua presença na rede e inclusive sua participação em novos processos de comunicação a partir de seu perfil, mas nessas trocas o defunto

era apenas um receptor das mensagens, uma presença muda, um agente passivo desses processos.

2.2. O criador e a criatura: o segredo do sucesso

Como se os seus pensamentos fossem tão geniais
que valesse a pena compartilhá-los.

Vivemos em fazendas. Vivemos em cidades.
Agora vamos viver na internet.

A rede social, David Fincher, 2010.

A pesquisa aqui realizada sugere que o fato do *Orkut* ter sido tirado do ar em 2014, bem como a maneira como isso foi feito, evidenciam algo sobre a sua inadequação aos novos caminhos que estão sendo trilhados para a vida e a morte no mundo *online*. Mas o que havia de errado com esse serviço? Em que sentido o tipo de espaço que ele oferecia não seria mais compatível com os modos de convivência no (e com) esse universo? Qual seria a tendência agora, se as coisas de fato mudaram? Quais seriam as características que representam melhor os novos modelos de sociabilidade e de construção de subjetividades na internet?

Em seus últimos anos de funcionamento, o *Orkut* foi bastante modificado, geralmente se tratou de "atualizá-lo" numa tentativa de acompanhar o modo de funcionamento de outras redes sociais e, em especial, do *Facebook*, seu grande concorrente. Além de citar a aposta do *Google* com sua nova rede social. O *Google+*, muitas reportagens e comentários publicados nos veículos de mídia sobre o fim do *Orkut* apontavam diretamente ao *Facebook* como um fator decisivo para o declínio e logo o conseqüente fracasso do site. A disputa por participantes que teria havido entre os dois sites costumava ser expressa em termos de "o novo x o velho"; "o futuro x o passado" ou até mesmo "a inovação x o ultrapassado". Mas o que haveria de tão inovador no *Facebook* se comparado com o *Orkut*? O que garantiu a sua vitória esmagadora nessa batalha?

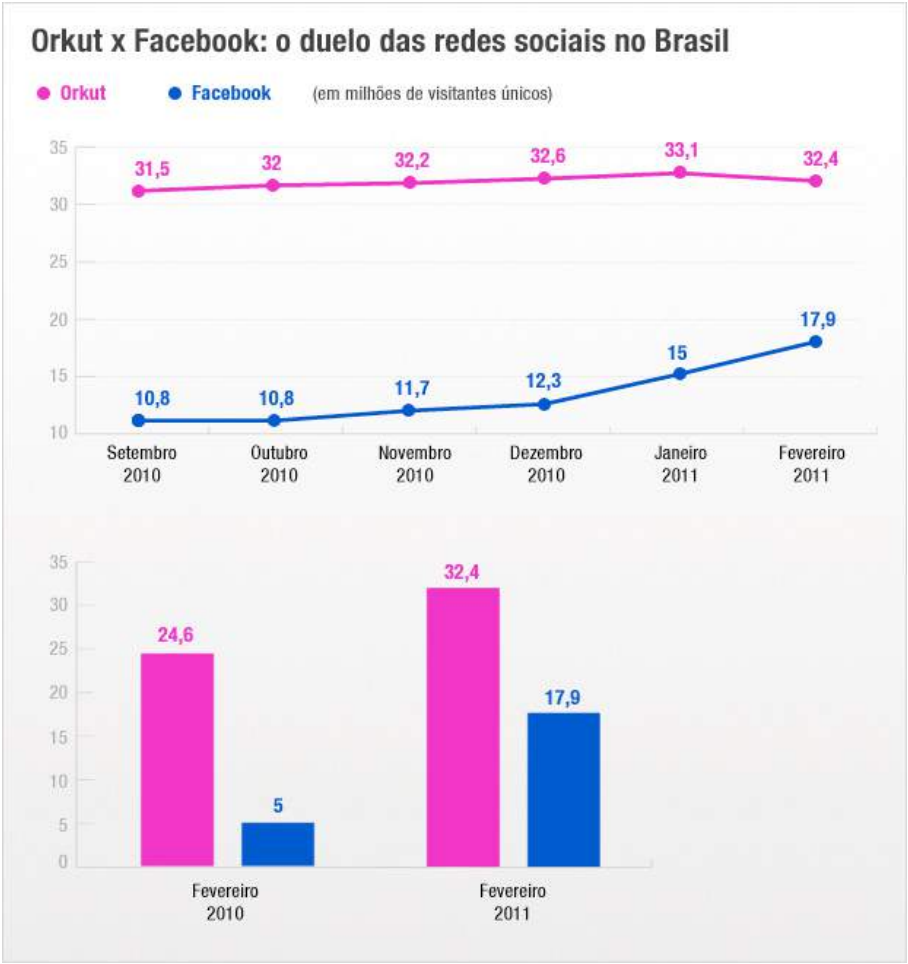


Figura 9 – Quadro comparativo entre numero de usuários do *Orkut* e do *Facebook*, revista *Veja*

Uma pista pode ser encontrada na matéria "Líder *Orkut* desacelera, e rival *Facebook* encurta distância" publicada em março de 2011 pela revista *Veja*, quando ainda não estava declarado quem seria vencedor e quem derrotado nessa guerra (**Figura 9**). Rafael Sbarai, que assina o texto, aponta as estratégias "agressivas" para ganhar o mercado brasileiro adotadas pelo *Facebook* como decisivas para o fim do reinado do *Orkut*: o site "tomou do *Google* o seu principal executivo no país, Alexandre Hohagen", e, ainda, "criou mecanismos para tirar usuários do *Orkut*", comentou o jornalista (SBARAI, 2011, p.1). Outros argumentos foram dados por quem tentou explicar a ameaça que o *Facebook* representava. Houve quem suspeitasse, por exemplo, do fato do *Orkut* ter sido um fenômeno quase exclusivamente nacional: "é normal que haja mais interesse do brasileiro em fazer parte de uma rede que permita a ele manter contatos com estrangeiros", argumentou-se (PELLEGRINI, 2012, p.1).

"Um fator que contribuiu para o crescimento do *Facebook* é o peso da marca", comentou ainda Marcelo Pellegrini, numa tentativa de listar todas as possibilidades de justificativas para o acontecido. Esse último motivo foi associado ao fato de o *Facebook*, por exemplo, ter se tornado até mesmo estrela de cinema. Alex Banks explicou a relação de uma coisa com a outra no seguinte depoimento: "hoje, a marca *Facebook*, além de internacional, é mais forte", acrescentando que "Hollywood não fez filme sobre *Orkut*, fez sobre *Facebook*" (PELLEGRINI, 2012, p.1). Alexandre Maruca, um dos muitos usuários que publicaram comentários sobre essa reportagem concordava: "acredito que o filme *Rede Social* tenha tido grande impacto na divulgação da marca *Facebook*, pouco conhecida anteriormente no Brasil" explicou, para finalizar assim: "foi praticamente um divisor de águas".

É fato que a história do *Facebook* vem sendo contada e recontada diversas vezes nos últimos anos. Uma lista cada vez maior de filmes e livros se dedicam à fábula de seu criador, tido como um gênio que se tornou "o bilionário mais jovem do mundo". Mas, a trajetória de Mark Zuckerberg não poderia ser resumida apenas nessa expressão. A criação dessa rede social ocorreu em meio a um verdadeiro emaranhado de polêmicas, e todas elas giram invariavelmente em torno de seu criador que é, de fato, tratado como a chave para entender o segredo de sua criatura, o *Facebook*.

Muito diferente do caso de *Orkut Buyukkokten* – alguém cujos detalhes da vida quase ninguém sabe –, milhares de pessoas no mundo conhecem cada pequeno episódio da saga de Zuckerberg. Cabe advertir, contudo, que existem pelo menos duas versões para os fatos relacionados à invenção e ao sucesso dessa rede social que são bastante diferentes entre si. A primeira foi escrita por Ben Mezrich e publicada em 2010 com o título *Bilionários por acaso - A criação do Facebook: uma história de sexo, dinheiro, genialidade e traição*. Segundo a publicidade desse livro, ele narra "de forma divertida e interessante" a criação da rede social "que revolucionou a maneira como milhões de pessoas se relacionam". A capa do livro traz o rosto de Mark Zuckerberg, mas esclarece que se trata de uma biografia não autorizada e que ainda é veementemente contestada tanto por seu protagonista como pela empresa que ele criou. Contudo, foi baseado nesse livro que o filme *A rede social*, do diretor norte-americano David Ficher, foi realizado.

A outra versão da história foi publicada um ano mais tarde e contada por David T. Kirkpatrick e intitulada *Efeito Facebook: Os bastidores da história da*

empresa que conecta o mundo. Essa versão teve a total colaboração dos principais executivos do *Facebook* e, por isso, seria "o mais completo perfil disponível de Mark Zuckerberg – o fundador, o CEO e o principal responsável pela notável ascensão da empresa". Em suma, não se pode ter certeza se a idéia do site foi mesmo roubada – ou "emprestada" – dos gêmeos Tyler e Cameron Winklevoss, colegas de universidade de Zuckerberg, ou se ele realmente trapaceou o seu melhor amigo e primeiro sócio, o brasileiro Eduardo Saverin, para atingir os seus objetivos mais rapidamente. Mas o que parece mais interessante é perceber que em qualquer uma das versões contadas, seja quem for que narra esse enredo, invariavelmente se apresenta a figura central de Mark Zuckerberg e a sua obra, o *Facebook*, como dois fatores inseparáveis e impossíveis de ser compreendidos isoladamente.

De qualquer maneira, e para além do misticismo que envolve a essa empresa e do fascínio que suscita o serviço oferecido, cabe uma vez mais questionar: o que diferencia essa rede social das demais que já povoaram ou ainda circulam na internet? O que determinou o seu sucesso e fez com que ela se tornasse a rede social da internet preferida e mais utilizada por mais de um bilhão de pessoas em todo o mundo, pelo menos até o momento de escrever esta tese, e em detrimento, por exemplo, do *Orkut*? A seguir, esboçaremos algumas possíveis respostas para essa interrogação, que fazem parte do percurso que propomos percorrer nesta tese.

No filme *A rede social*, pouco antes de ter concluído a primeira versão do site e colocá-lo no ar, o personagem de Mark Zuckerberg explica para o seu então melhor amigo, Eduardo Saverin, que o trunfo de sua idéia é algo que ele chama de "exclusividade". Sua teoria era de que as pessoas não estariam interessadas em ter acesso a informações sobre qualquer um, mas sim em ver fotos, saber o que dizem e o que pensam aqueles com os quais já se tem alguma proximidade: ou seja, seus próprios amigos e colegas, ou mesmo os amigos de seus amigos. Nesse sentido, a proposta era fazer uma rede social *exclusiva* para os alunos da universidade de Havard. O *Facebook* deveria ser um elo para se ter contato com pessoas que se conhecia fora da internet e que já estariam próximas espacialmente, ou que teriam contato por afinidades, mas que ainda não tinham tido a chance de "se encontrar", conversar e saber mais um sobre o outro. Quem tivesse uma conta nesse site, portanto, poderia fazer um convite para que outra pessoa, que usualmente nem era um completo estranho – pois sabia-se mais ou menos de onde ela vinha, o que fazia, do que gostava

– e nem era um “amigo” ainda, pudesse se “aproximar”. Desse modo, seria então possível saber um pouco mais sobre aquele sujeito, antes de se tornar “intimo” ou, nos termos usados nessa rede, antes de se converter num “amigo”.

“Você tem que conhecer a pessoa para deixá-la entrar, como num clube”, explica o personagem de Mark Zuckerberg na cena em questão. Alguns meses antes, o jovem universitário havia conseguido pistas do tamanho do interesse que ter acesso a informações de pessoas “quase-conhecidas” poderia despertar nos demais estudantes de sua universidade. Depois de ter levado um fora de sua namorada, ele decidiu se dedicar toda uma madrugada, contando horas e horas de trabalho, à criação de uma ferramenta informática que permitia a comparação de fotos de todas as garotas que também estudavam nessa instituição. Era como uma pesquisa feita em uma sucessão de páginas que permitiam a comparação, bem como a avaliação e a eleição, entre duas garotas quaisquer, para saber qual era a considerada mais bonita por todos os outros colegas que consultavam o site. Cada pessoa deveria “clicar” em sua foto preferida e, aos poucos, os sistema ia coletando e comparando os dados para chegar a uma lista das meninas eleitas como as mais bonitas.

Batizado *Facematch*, o invento causou indignação entre muitas estudantes de Havard e rendeu a Zuckerberg um processo interno na universidade, mas também o tornou um aluno “super-popular”. O processo ao qual ele respondeu foi por violação de privacidade e de direitos autorais, principalmente por ter distribuído imagens digitais e informações pessoais sem a autorização de seus respectivos donos. Sabe-se, pelas duas versões da história, que Mark Zuckerberg *hackeou* os sites das repúblicas de estudantes para ter acesso a todos esses dados e ainda foi responsável por fazer a rede da universidade parar de funcionar mais de uma vez, devido à quantidade ao de pessoas que queriam participar ao mesmo tempo da enquete por ele proposta. Mesmo considerados delitos pelas autoridades da escola, esses dois feitos foram motivos de orgulho para o jovem estudante de informática. A seu modo de ver os fatos, a universidade não teria razão em adverti-lo e, em vez de tentar puni-lo, deveria agradecê-lo por ter sido capaz de demonstrar com tanta facilidade o quão frágil eram os sistemas de segurança da instituição.

A experiência de criação do *Facematch* foi o primeiro passo para o desenvolvimento da rede social que inicialmente se chamou *The Facebook*. O serviço também nasceu restrito ao contexto de Havard e somente aos poucos se expandiu para

outras universidades, todas também consideradas de bastante prestígio. Primeiramente, a aplicação do escopo abrangeu apenas instituições de ensino superior dos Estados Unidos, mas depois também começou a conquistar alguns de seus pares da Europa. Contudo, sempre havia um foco muito específico em um determinado público: jovem, recém egresso na vida universitária e de classe social elevada. Os principais interesses que envolvem essa faixa etária, entre a adolescência e a vida adulta, de fato, guiaram o desenvolvimento das primeiras ferramentas disponibilizadas na nova plataforma de sociabilidade.

Diferente da maioria dos espaços criados até então na internet, a intenção era que este fosse um lugar seguro: seu desenvolvimento levou isso em consideração, procurando que se criassem cada vez mais mecanismos para a publicização de informações pessoais e íntimas, porém sempre de um modo supostamente protegido. Em suma, era um ambiente no qual se poderia (e se deveria) mostrar como realmente se era, sem se importar com o tipo de público que teria acesso aos dados, visto que se tratava de um ambiente exclusivo. Assim, dessa vez, foi criada uma forma de não precisar *rackear* as imagens e as informações pessoais dos usuários para colocá-las na internet, pois cada um disponibilizaria o que desejasse por vontade própria. Mark Zuckerberg havia criado algo realmente novo, que lhe permitia ter acesso a uma grande variedade de dados, sobre muita gente, tendo a entusiasta aprovação de todos eles para isso.

Foi sendo bastante surpreendente, até mesmo para quem já fazia parte do *Facebook* o estrondoso sucesso que a rede obteve com grande velocidade foi alcançando em outros contextos sociais e para outras faixas etárias. Quem podia imaginar que além dos jovens universitários com interesses em fazer amigos e paquerar com seus colegas, alguém mais iria querer divulgar informações e imagens de si *online*? Ou que haveria o interesse de ver o que os outros mostravam? Talvez a questão da *exclusividade* não fosse assim tão fundamental quanto o jovem inventor supunha. Vale lembrar que essa tentativa de restrição do público para preservar o grupo de pessoas que desejavam trocar informações privadas, protegendo todos esses dados dos estranhos e dos perigos dos espaços públicos, também fazia parte da estratégia inicial do *Orkut*. Esse site chegou até a impor a necessidade de que, para ser um novo membro do "clube", devia-se antes receber um convite de alguém já cadastrado. Essa crença inicial na *exclusividade* e na limitação do público para tornar

possível a criação de uma rede social na qual as pessoas "confiassem" para falar sobre si, porém, não é o único aspecto que liga o começo dessas duas redes.

Como é o caso de tantas outras invenções tecnológicas que, historicamente, foram criadas mais ou menos ao mesmo tempo por mais de uma pessoa ou mais de um grupo, em lugares diversos do mundo – como a fotografia e o cinema, por exemplo – o *Orkut* e o *Facebook* nasceram simultaneamente. Ambos inventos foram apresentados com apenas um mês de diferença e, nesse momento inicial, tinham um modo de funcionamento muito parecido. No entanto, a diferença que existe agora entre os dois é gritante: enquanto um foi dado por morto e tirado do ar, o outro parece estar vivendo a melhor fase de sua história. Para ilustrar isso, vale comparar a tímida celebração do aniversário do *Orkut*, com a grande festa que marcou os dez anos do *Facebook*.

Percebendo a tendência que já se vislumbrava, logo os dois sites abandonariam qualquer tipo de critério de seleção para o cadastro de novos usuários: quem quisesse, poderia fazer um perfil sem precisar do aval de ninguém. Mas algo imprevisto estava acontecendo com boa parte dessas pessoas, que não apenas criavam uma versão de si para conhecer gente ou para estreitar certos laços de amizade, como se supunha ser a motivação inicial para estar ali. Ao mesmo tempo, diminuía a preocupação com a presença de estranhos, pois já não se temia mais tanto a disponibilização de informações sobre si que poderiam ficar expostas ante desconhecidos. Não só isso, mas passou-se até a desejar que o máximo de pessoas possível fizesse parte de seu público, sem importar quem eles fossem.

O caráter pretensamente exclusivo desses espaços, portanto, mais uma vez negava a qualidade de trunfo para o sucesso do *Facebook*. A abrangência de seu alcance e a importância que essa rede social ganhou na vida de muita gente em todo o mundo, de repente pareciam motivados por alguma outra razão. O sucesso veio muito rápido: na primeira hora de funcionamento, mais de mil pessoas fizeram seus cadastros. Em dezembro do ano de lançamento, o site atingiu um milhão de usuários, embora nessa época ainda fosse aberto apenas para os estudantes universitários de algumas poucas universidades dos Estados Unidos. Dez anos após sua inauguração, alguns números sobre a empresa ainda surpreendem: até junho de 2013, eram 1,26 bilhão de usuários cadastrados; a média de amigos de um adolescente no site era de 300 contatos; e 76% dos usuários *logam* no *Facebook* mais de uma vez ao dia.

Para tentar desvendar o enigma de tamanho êxito, que tem uma relação direta com o assunto central desta tese, voltaremos mais uma vez a nossa atenção para a história de Mark Zuckerberg. Na versão contada no filme *A rede social*, há um personagem secundário que quase não aparece, mas que simbolicamente está tanto na primeira cena do filme como em seu último plano. Ela se chama Érica e seria a ex-namorada de quem Mark quis se vingar criando o *Facematch*. Na seqüência inicial, eles estão em um bar e ele fala sobre estratégias para ser popular na universidade, bolando planos e teorias com o fim de alcançar esse objetivo. Então se inicia uma discussão e Érica resolve terminar o relacionamento. Chateado, ele volta para seu quarto e passa a noite trabalhando na criação do *Facematch* com o objetivo de chamar a atenção da garota e, ao mesmo tempo, alcançar a cobiçada meta de se tornar popular.

Durante toda a madrugada, Mark Zuckerberg trabalha pesado, sem descanso, *rackeando* as fraternidades da universidade e programando o site ao mesmo tempo. Apesar de que o personagem permanece sentado na frente do computador por horas, a edição de imagens é tão frenética nessa seqüência do filme que é difícil acompanhar o que ele faz. Mas uma coisa fica clara: enquanto ele trabalha, também vai postando em seu blog pessoal tudo o que faz e pensa. A cada novo obstáculo que ele ultrapassa e a qualquer momento que alguma ideia lhe vem à cabeça, ele escreve um novo *post* no seu blog. Toda a sua raiva contra a ex-namorada se converte em piadinhas de mal gosto, que foram publicadas uma a uma sem pensar duas vezes. Mais ou menos no meio do filme, os dois personagens se re-encontram em um restaurante. Ele já criou o *Facematch* eo *Facebook*, já é um aluno bem popular na universidade e se sente muito orgulhoso e realizado pelos seus feitos. Nessas condições, Mark avista Érica em uma mesa e vai falar com ela. Mas ela ainda está magoada por causa das publicações dele em seu blog naquela noite e, em função disso, pronuncia duas frases emblemáticas tanto sobre seu ex-namorado como sobre o que logo viria a se tornar o *Facebook*. Afinal, é possível separar as duas coisas?. Primeiro, Érica diz que ele age "como se os seus pensamentos fossem tão geniais que valesse a pena compartilhá-los" e, em seguida, ela alerta: "a internet não é escrita a lápis, é permanente".

É sintomático que Érica seja um dos personagens que, na versão oficial da história do *Facebook*, jamais teria existido. Independente de ter sido verdade ou não a sua participação no que de fato aconteceu, sabe-se que o *Facebook* em seguida criaria

as ferramentas para que a rede social funcionasse justamente com base nessa idéia. Como se a internet fosse escrita a lápis, bilhões de pessoas passaram a escrever qualquer coisa que lhe passasse na cabeça a qualquer momento, e para um público grande e indefinido. O *mural*, ou *feed de notícias*, é o primeiro dispositivo que o *Facebook* implementou que difere totalmente dos mecanismos criados nas outras redes sociais. O segundo é o botão "curtir". Esses dois dispositivos combinados respondiam justamente ao anseio do criador do site de se tornar "popular". Tem-se uma ferramenta que propaga tudo que for relatado por alguém para um público que tende a crescer cada vez mais e, agregado a isso, disponibilizava-se um meio para contabilizar a repercussão daquilo que foi dito ou mostrado. Quanto mais "curtido" algo for, mais "popular" considera-se que seja seu autor. Isso é bem diferente do que propunha *Orkut*, que durante anos se apresentava como uma plataforma fixa e estável, que do inicio ao fim funcionou mais ou menos do mesmo modo. Uma das características do *Facebook*, pelo contrário, é que o site nunca deixou de ser modificado, sempre se apresentou como algo em processo de desenvolvimento. O próximo passo seria encontrar uma maneira de "digitalizar a vida", como explica o personagem de Sean Parker, o primeiro mentor com visão de negócios na vida de Mark Zuckerberg e no filme foi interpretado pelo *pop star* Justin Timberlake:

> Um aplicativo para mostrar os eventos da vida social. É a verdadeira digitalização da vida. Você não vai mais simplesmente a uma festa, você vai levar a câmera e exibir aos seus amigos online. (...) Vivemos em fazendas. Vivemos em cidades. Agora vamos viver na internet. (*A rede social*, 2010).

Trata-se da proposta do *Mural*, uma ferramenta do Facebook que foi se tornando cada vez mais elaborada: aos poucos, imagens e vídeos também passaram a poder ser postados nesse setor, juntamente com texto ou de forma independente. Além de ser possível *curtir* (ou não) tudo que fosse mostrado por um "amigo", também cada um ganhou a capacidade de *comentar* e *compartilhar* isso, reproduzindo o material em questão em sua própria página pessoal. E todas essas ações também, desde o início, puderam ser contabilizadas. Assim como Érica imaginava, nada do que fosse publicado aí poderia ser apagado, como se tivesse sido escrito a lápis, por mais que se excluísse da própria página pessoal. Ao ser postado no *Mural* e graças à possibilidade de ser copiado na página pessoal de outra pessoa, o seu autor perdeu qualquer direito ou controle sobre o que decide mostrar aos demais.

O fato de não poder ser apagado, contudo, não significa que isso seria visível para sempre. Há um instante – que pode ser apenas uma fração de segundo –, em que a informação publicada por alguém aparece no topo do *Mural* dos seus amigos: depois, a sua permanência ou não ao alcance dos olhos alheios vai depender da ação dos outros. Se uma pessoa tem muitos "amigos" e todos publicam vários materiais com certa freqüência, pode ser que nessa concorrência por segundos de atenção, um *post* não seja sequer visto. Isso porque qualquer coisa, ao ser publicada, ganha o status de "novo" e ocupa o primeiro lugar da página do *Mural*. Mas se outra pessoa publicar algo ou se um outro relato for curtido ou comentado ou compartilhado, rapidamente se perde o lugar de destaque original e aquilo dito passa a figurar na parte inferior da página, um lugar que costuma não ser muito visitado devido ao intenso fluxo de informações.

Existem, portanto, dois fatores que garantem a permanência de algo postado em um ponto mais visível no *Mural* dos outros. Primeiramente, a "novidade", pois quanto mais nova é uma publicação, mais acima no *Mural* dos outros ela aparecerá; em segundo lugar, a "popularidade", visto que quanto mais "curtida", mais tempo ela permanecerá disponível. Assim, a cada vez que alguém *curte*, *comenta* ou *compartilha* uma postagem, essa ação faz com que essa informação seja entendida como "nova" mais uma vez, pois cada ação a recicla e a renova, evidenciando para os demais que aquilo é importante já que foi validado por alguém. Por isso, quanto mais "amigos" se tem no *Facebook*, mais chances haverá de que uma publicação própria alcance o olhar de alguém e que um desses espectadores de sua vida aja garantindo a permanêcia daquilo que, mesmo que não se possa apagar, está condenado a desaparecer nessa imensa maré de dados.

E ainda há mais: quando alguém faz alguma dessas ações (curtir, comentar, compartilhar), esse ato passa a contar como uma postagem do autor original do *post*. Ou seja, mesmo que alguém não escreva nada em sua própria página pessoal, ao *participar* da vida de outra pessoa, ela também passa a habitar o *Mural*. Graças a esse mecanismo, tal ação também potencializa o público do que foi postado anteriormente, porque ao agir sobre um determinado *post* cada pessoa agrega os seus próprios "amigos" ao grupo de "amigos" daquela pessoa que havia relatado ou mostrado algo "originalmente", e que delimitava o seu público.

O *Mural*, contudo, é modificado a cada atualização realizada por qualquer uma daquelas pessoas, seja porque postaram algo novo ou porque participaram de algum modo (*curtir*, *comentar*, *compartilhar*) na publicação de outro membro da rede. Trata-se de uma página "infinita", portanto, que costuma ser lida de cima pra baixo, seguindo os acontecimentos mais recentes rumo aos mais antigos, até a exaustão. Mas o melhor lugar para figurar nessa página, sem duvida, é logo no inicio. Nesse local privilegiado, está aquilo que mais recentemente foi publicado ou o que tem maior repercussão no momento. Assim, o *Facebook* se configura como um ambiente mais voltado para que se propague algo que está acontecendo agora, neste instante, do que para buscar uma definição estática qualquer ou a tradução da essência de alguém. Mais para a ação do que para a reflexão, portanto.

É nesse sentido que se pode apontar outro aspecto que diferencia o *Facebook* do *Orkut*: a pergunta central que guia a ação dos usuários de cada uma dessas redes. Nas páginas pessoais do *Facebook*, não se questiona o usuário quem ele é, mas o que ele está pensando nesse exato momento. Diferente de "quem sou eu?", como ocorria no extinto serviço do *Google*, ao entrar em uma conta do *Facebook* cada usuário vai encontrar a pergunta "no que você está pensando?" em uma caixa de texto onde também podem ser incluídos materiais diversos como fotos, vídeos, links, etc. É exatamente a resposta a essa pergunta que, ao ser digitada pelo proprietário da conta, será enviada ao *Mural* dos "amigos", possivelmente também ao dos "amigos dos amigos", talvez até mesmo ao "dos amigos dos amigos dos amigos", etc. Entretanto, há um detalhe digno de nota: apesar de perguntar no que se está pensando, muitas vezes se responde a respeito do que se está fazendo. E além de ver, ler ou apenas constatar, aqueles que tem acesso a isso que foi publicado, também são instados a agir.

Cabe concluir, portanto, que essa rede social estimula e, ao mesmo tempo, evidencia um desejo de ação: suscita e requer uma performance ativa e constante de todos os usuários. Embora, todos possam escolher se desejam ser emissores ou tão somente receptores de conteúdos, o fato é que mesmo quem apenas "assiste" também *pode*, costuma *querer* e até mesmo *deve* atuar. Em oposição ao modo de funcionamento de outras tecnologias da comunicação que, historicamente, teriam instaurado uma separação clara entre os pólos emissores/ativos e receptores/passivos

na sua utilização, neste universo das redes sociais da internet todos parecem estar devidamente equipados para agir na totalidade dos processos comunicativos.

Cabe abordar, ainda, um último ponto sobre o *Mural do Facebook* que, apesar de já estar se tornando quase uma parte "naturalizada" da vida, ainda exige uma reflexão cuidadosa sobre os seus usos mais habituais. Sendo o principal dispositivo dessa rede social, como se sabe, é uma página coletiva. Ela é habitada por relatos e imagens publicados, curtidos, comentados e compartilhados por todos aqueles com os quais se estabeleceu algum tipo de contato através desse site e, por vezes, fazem parte dela também materiais de pessoas totalmente desconhecidas, embora sejam "amigos de seus amigos", ou "amigos de amigos de seus amigos", etc. O *Mural* é a primeira tela a que se tem acesso quando se faz o *login* no site, e não a página pessoal, como ocorria no caso do perfil do *Orkut*. Apesar de haver aqui também um endereço preciso e específico para cada sujeito, tudo aquilo que é dito ou mostrado nesse lugar "individual" povoa imediatamente uma outra página, mais importante e concorrida, à qual todos os outros usuários (potencialmente) podem ter acesso.

O funcionamento acima explicado, poderia sugerir que o coletivo é mais importante que o indivíduo nessa rede, mas não é bem assim. Um dos motivos que levam a desmentir essa ideia é que os outros, no *Mural*, não representam um grupo com o qual cada membro se associa para pensar e agir no mundo em função das necessidades e anseios da coletividade. Esses outros são, principalmente, o público de um espetáculo individual, e sua importância e valorização dizem respeito ao seu potencial em fazer com que o protagonista dessa performance se torne "popular". Ou seja, diferente do intuito de se fazer conhecível ou reconhecível através de um perfil no *Orkut*, uma conta no *Facebook* promete ao usuário a chance de se tornar "conhecido". A diferença é sutil, porém, fundamental, pois esta última rede alimentando o sonho de que, quem sabe, assim como ocorreu com seu inventor Mark Zuckerberg, também um dia qualquer um possa se tornar um sucesso.

O *Facebook*, essa nova tecnologia tão poderosa e tão emblemática da contemporaneidade, agrega toda uma gama de aplicativos e possibilidades de criação de produtos midiáticos por parte de seus usuários. Esses materiais são, em geral, extremamente vinculados às suas vidas. Por isso, é possível afirmar que hoje esse site é a principal ferramenta de narrativa e vivência *online* para milhões de pessoas. Ao que parece, porém, na maioria das vezes, o próprio indivíduo – que constitui o tema

central abordado nesses espaços – não reflete sobre a forma ou o conteúdo da história que está sendo contada ou sobre a vida que está experimentando nesse lugar. Esse sujeito, o protagonista, se configura como uma espécie de combinação de personagem, narrador, autor e leitor de suas publicações que, simultaneamente, atua, produz e torna visível um repertório sobre si.

Mas ainda é preciso tratar da introdução de uma outro mecanismo que agora também passou a ser característico da rede social *Facebook*, intitulado *Timeline*, e que marcou uma importante reestruturação na maneira como esses relatos vitais são escritos, expostos, acessados, arquivados e vivenciados. Trata-se de um elemento primordial no que se refere a esta tese, pois essa ferramenta, apresentada em 2011, mudou completamente a maneira como as pessoas passaram a lidar com a morte nessa rede social.

2.3. A vida online continua: a linha do tempo que não tem fim

> *Antes que os sites e a televisão noticiassem o incêndio, Santa Maria já invadia, silenciosamente, o* Facebook *(...). Michele podia já estar morta, mas seu pedido de ajuda permanecia online.*
>
> *Veja*, 2013 (DALTRO, 2013, p.72).

> *É pepê... Q falta você faz!!! 1 ano sem te aturar e a saudade só aperta!!! Te amoo, amigão!!!*
>
> Ana Júlia, 2014 (*timeline* de Pedro Moniz)

Hoje já não é nada novo e talvez ninguém se lembre mais quando isso começou. Mas foi no dia 22 de setembro de 2011 que Mark Zuckerberg, o fundador da rede social *Facebook*, anunciou um grande pacote de ferramentas que iriam significar consideráveis mudanças nas práticas de sociabilidade e nas narrativas de si que acontecem nas páginas desse site. Dentre elas, a que parece ter despertado maior interesse e curiosidade dos veículos de mídia que noticiaram o evento foi a criação de um novo *design* para os perfis de todos os usuários desta rede social: a nova forma de organizar as informações foi batizada *Timeline* ou Linha do tempo.

A proposta da *Timeline* seria organizar cronologicamente os diferentes materiais disponibilizados por cada usuário na internet durante todo o tempo em que esta pessoa estivesse conectada ao *Facebook*. Ou seja, relatos e imagens pessoais, todo tipo de vídeos, links diversificados, informações sobre diferentes formas de interação realizadas com outras pessoas ou instituições através das ferramentas da própria rede social ou mesmo de outros sites da internet. O lançamento da *Timeline* foi tratado como um grande acontecimento midiático. Aconteceu na conferência anual do *Facebook* de 2011, um evento destinado a um público de duas mil pessoas. Tudo foi transmitido ao vivo pelo próprio site, além de ter sido extremamente noticiado pelos meios de comunicação do mundo inteiro. Um documentário realizado pela emissora britânica BBC[24], com o título *Marck Zuckerberg: por dentro do Facebook*, registrou a expectativa em torno da apresentação daquele dia. O criador do site mais acessado em todo o mundo tinha apenas 27 anos na época, mas já havia construído uma empresa que, segundo o filme, fazia parte de um grupo muito restrito de companhias que teriam o poder de redefinir "uma era", pois "criam algo muito novo e muito grande[25]" (Charles Miller, 2012).

Sheryl Sandberg, executiva que deixou uma posição de bastante destaque na empresa *Google* para trabalhar no *Facebook* e que é considerada a grande responsável por tornar essa rede social um negócio tão rentável, concordaria. Na entrevista que concedeu para esse documentário, Sandberg afirma que quando se usa a "tecnologia para mudar o que as pessoas são, o mundo muda". Segundo ela, esse seria, precisamente, o poder que a empresa *Facebook* tem (Charles Miller, 2012). De fato, não se pode negar o papel das tecnologias nas transformações sociais que acompanharam a história da humanidade ao longo de todos esses milhares de anos, mas será que uma dada inovação teria o poder de realmente mudar o que as pessoas são e redefinir uma era? Certamente não. A afirmação é no mínimo exagerada. Diferente do que defende a funcionária recém-citada e do que sugere o filme em questão, o *Facebook* é apenas um dos ingredientes que fazem parte da complexa receita que vem resultando na sociedade de hoje. Além de refletir e reforçar certas

[24]No Brasil, o filme foi veiculado pelo canal de televisão fechada GNT, na faixa intitulada *GNT Imperdível*. A sinopse disponibilizada pela emissora anuncia a proposta da seguinte forma: "Descubra os bastidores do *Facebook* e a filosofia de seu criador, Marck Zuckerberg".

[25] Os trechos citados do filme foram traduzidos livremente.

transformações que germinam dentro e fora de seus domínios, é interessante que o site também tem se mostrado bastante suscetível alterando sua forma de funcionamento para atender demandas impensadas. A maneira como a morte é narrada e vivenciada nas *Timelines* é um bom exemplo disso.

Os dois documentos mais importantes para entender as regras que regem essa rede social são intitulados "Declaração de direitos e responsabilidades" e "Política de uso de dados". Tanto é que, ao clicar em "abrir uma conta" na página inicial do *Facebook*, se está automaticamente concordando com todos os seus termos, como é explicitado no texto que se encontra logo acima desse botão na pagina inicial do site: "ao clicar em Abrir uma conta, você concorda com nossos **Termos** e que você leu a nossa **Política de uso de dados** incluindo o nosso **Uso de Cookies**". O assunto "morte", porém não é citado em nenhuma das nove páginas da "Declaração de direitos e responsabilidades", acessada pelo *link* que está inserido na palavra "Termos" do texto. Essa declaração regulamenta o funcionamento e a prestação de serviços oferecidos pelo *Facebook* e também os modos como cada pessoa pode utilizá-lo. "Ao usar ou acessar o *Facebook*, você concorda com esta Declaração, conforme atualizado periodicamente de acordo com a Seção 14 abaixo", informa o parágrafo introdutório a este documento.

Apesar de não fazer menção à possibilidade de falecimento de seus "clientes", algumas passagens desse texto ajudam a entender a relação que o site pretende estabelecer com aqueles que possuem páginas pessoais em seus territórios. A seção "16. Disputas" é bastante esclarecedora nesse sentido, especialmente o tópico 3, que se destaca de todo o restante do texto por ser a única passagem que é toda escrita em letras maiúscula, exatamente como reproduzido abaixo:

> NÓS TENTAMOS MANTER O FACEBOOK ATUALIZADO, SEGURO E LIVRE DE ERROS, **MAS VOCÊ O USA POR SUA CONTA E RISCO.** NÓS FORNECEMOS O FACEBOOK NO ESTADO EM QUE SE ENCONTRA **SEM GARANTIAS EXPRESSAS OU IMPLÍCITAS**, INCLUINDO, SEM LIMITAÇÃO, GARANTIAS IMPLÍCITAS DE COMERCIALIZAÇÃO, ADEQUAÇÃO A UMA FINALIDADE ESPECÍFICA E NÃO INFRAÇÃO. **NÃO GARANTIMOS QUE O FACEBOOK FICARÁ SEMPRE SEGURO, PROTEGIDO, SEM ERROS, NEM QUE O FACEBOOK SEMPRE FUNCIONARÁ SEM INTERRUPÇÕES, ATRASOS OU IMPERFEIÇÕES**. O FACEBOOK NÃO ASSUMIRÁ A RESPONSABILIDADE POR AÇÕES, CONTEÚDO, INFORMAÇÕES OU DADOS DE TERCEIROS, E VOCÊ

> ISENTA A NÓS, NOSSOS DIRETORES, EXECUTIVOS, FUNCIONÁRIOS E AGENTES DE QUALQUER RECLAMAÇÃO OU DANO, CONHECIDO E DESCONHECIDO, DECORRENTE DE OU RELACIONADO DE QUALQUER FORMA A QUALQUER RECLAMAÇÃO QUE VOCÊ TENHA CONTRA TERCEIROS. SE VOCÊ FOR RESIDENTE DA CALIFÓRNIA, VOCÊ ABDICA DO CÓDIGO CIVIL DA CALIFÓRNIA §1542, QUE DIZ: A LIBERAÇÃO GERAL NÃO SE ESTENDE A RECLAMAÇÕES QUE O CREDOR NÃO SABE OU SUSPEITA EXISTIR EM SEU FAVOR, NO MOMENTO DE EXECUÇÃO DA LIBERAÇÃO QUE SE SOUBER POR ELE DEVE TER SUBSTANCIALMENTE AFETADO SEU ACORDO COM O DEVEDOR. NÓS NÃO ASSUMIREMOS A RESPONSABILIDADE POR VOCÊ POR QUALQUER PERDA DE LUCRO OU OUTROS DANOS DECORRENTES, ESPECIAIS, INDIRETOS OU ACIDENTAIS DECORRENTES DE OU EM RELAÇÃO A ESTA DECLARAÇÃO OU AO FACEBOOK, MESMO SE AVISADOS DA POSSIBILIDADE DE TAIS DANOS. NOSSA RESPONSABILIDADE TOTAL DECORRENTE DESTA DECLARAÇÃO OU DO FACEBOOK NÃO DEVERÁ ULTRAPASSAR O MONTANTE DE CEM DÓLARES (US$ 100) OU O VALOR PAGO NOS EUA NOS ÚLTIMOS DOZE MESES. A LEGISLAÇÃO APLICÁVEL NÃO PODE PERMITIR A LIMITAÇÃO NEM A ISENÇÃO DA RESPONSABILIDADE POR DANOS ACIDENTAIS OU CONSEQUENTES. PORTANTO, A LIMITAÇÃO OU EXCLUSÃO ACIMA PODE NÃO SE APLICAR A VOCÊ. NESSES CASOS, A RESPONSABILIDADE DO FACEBOOK SERÁ LIMITADA AO LIMITE MÁXIMO PERMITIDO POR LEI. (Grifos meus)

As maiúsculas fortalecem a sensação de que essa parte do texto apresenta um tom bastante agressivo. Além disso, é curioso notar que apesar de nem a morte do usuário nem a possibilidade de morte do próprio *Facebook* ser comentada diretamente, deixa-se implícita a possibilidade de o site um dia deixar de existir, sem que isso possa ser reivindicado ou contestado por ninguém. "Sem garantias expressas ou implícitas", diz o texto, e reforça na seguinte passagem: "não garantimos que o *Facebook* ficará sempre seguro, protegido, sem erros, nem que o *Facebook* sempre funcionara sem interrupções, atrasos ou imperfeições". De qualquer modo e apesar das insinuações, nada disso é suficiente para entender como a morte costuma ser vivenciada nesse site. Com o dobro de páginas da declaração citada acima, o texto da "Política de uso de dados" detalha um pouco mais alguns pontos sobre os modos de funcionamento dessa rede social. Na página 18 do documento é possível encontrar uma única referência à morte. Dentro da seção "VI. Mais algumas coisas que você precisa saber", o oitavo tópico discutido recebe o título de "Transformando contas em memoriais" e é explicado da seguinte maneira:

> Podemos transformar a conta de uma pessoa falecida em memorial. Quando transformamos uma conta em um memorial, mantemos a linha do tempo no *Facebook*, mas limitamos o acesso a alguns recursos. Você pode reportar a linha do tempo de uma pessoa falecida em:
>
> https://www.facebook.com/help/contact.php?show_form=deceased
>
> Também podemos encerrar uma conta se recebermos uma solicitação formal que satisfaça certos critérios.

Acessando o *link* sugerido, chega-se a uma página na qual se pode fazer uma "solicitação de memorial" a partir de um formulário que requer informações como: "nome completo da pessoa falecida conforme listado na conta", "relacionamento com a pessoa falecida", "quando a pessoa faleceu" e "prova da morte". A página, porém, não explica algumas coisas simples, tais como, por exemplo: o que acontece quando se transforma uma conta em memorial? Qual a diferença entre a linha do tempo de alguém vivo e de alguém morto? É possível tentar "interagir" de algum modo com quem já não vive mais através de sua página pessoal ou de seu memorial? Se sim, como isso pode ser feito?

O próximo passo para encontrar mais informações sobre os procedimentos que estão sendo implementados pelo site no que diz respeito à morte é recorrer à ferramenta de busca disponível na sessão de ajuda. Ao digitar a palavra "memorial" na caixa de texto, se tem acesso a uma lista com 43 perguntas e respostas mais ou menos relacionadas ao tema. São questões que foram formuladas pelos usuários do *Facebook* e respondidas por funcionários da empresa. Algumas das perguntas listadas são muito parecidas com aquelas que foram relacionadas no parágrafo acima. Mesmo que esteja explicito na "solicitação de memorial" que se necessita de uma "prova de morte" para que o site considere a transformação de uma página em memorial, alguns indícios levam a crer que, de vez em quando, páginas de pessoas que não morreram sofreram essa metamorfose. Por outro lado, as vezes sem a solicitação, páginas de pessoas que realmente morreram, mas cuja família não desejava que fossem modificadas para esse modelo, foram alteradas sem previa solicitação.

Por isso, deixando a senha com algum familiar ou não, a pós-vida *online* de alguém com uma conta no *Facebook* ainda pode ser bem incerta. É o caso de Becky Palmer, por exemplo, que antes de falecer deu a sua mãe, Louise Palmer, a senha de sua página pessoal no *Facebook*. Por conta do estado de saúde de Becky, a mãe

passou a atualizar o perfil da filha mesmo antes de sua morte. Entretanto, um mês depois do falecimento da filha, em janeiro de 2012, Louise foi impossibilitada pelo site de editar a página pessoal da filha. Segundo uma matéria que divulgou o caso no Brasil, quando procurada por Louise, a rede social deu a seguinte resposta: "por razões de privacidade, nós não podemos fazer mudanças neste perfil ou fornecer informações de *login* para esta conta" (MOREIRA, 2012, p.1). O procedimento – que, nas palavras de um porta-voz do *Facebook* procurado pelos jornalistas, recebe o nome de "imortalizar" uma conta – pode independer da vontade do usuário ou de sua família, como mostra o trecho do depoimento abaixo:

> Quando uma conta é imortalizada, alguns dados do perfil são ocultados para proteger a privacidade do falecido. Atualizações recentes, grupos e configurações de privacidade são alteradas para 'Apenas Amigos'. A política do *Facebook* prevê que não se deve enviar as informações de *login* de uma conta para ninguém em caso de falecimento (MOREIRA, 2012, p.2).

Esse procedimento adotado pelo *Facebook*, apesar de ter sido denominado "imortalização"[26], o que faz é congelar as possibilidades de atuação do usuário morto ou de alguém que, de posse de sua senha, atue em seu nome. Pois parece considerar que, depois que o corpo do titular de um perfil deixa de existir, sua atividade *online* deveria ser, no máximo, *passiva*. Os amigos, familiares ou fãs podem encontrar formas de continuar enviando textos, fotos ou vídeos para essa pessoa; no entanto, assim como ocorre com as palavras ditas ao pé dos túmulos, não se pode esperar que essas mensagens sejam respondidas.

Na prática, entretanto, é possível perceber que essa *performance* da vida presente nas *Timelines* segue acontecendo além da vida. A história de alguém não termina no momento de sua morte, muito pelo contrário. É comum que os perfis continuem sendo alimentados de dados mesmo quando o signatário não vive mais. Para entender como isso funciona, vale perceber como uma série de dispositivos digitais que estão continuamente conectados à internet – os próprios computadores e especialmente os novos telefones celulares – permitem uma constante atualização de todos esses dados e contribuem para que a vida seja registrada e noticiada até mesmo em tempo real. Esses dispositivos incentivam a manutenção de um elo muito estreito

[26] O jornalista Renan Dissenha Fagundes descreve um procedimento parecido, realizado também pelo *Facebook*. Segundo ele, a partir do envio do obituário da pessoa falecida para a sede dessa rede social, a família poderia transformar o perfil dessa pessoa em um *Memorial* (FAGUNDES, 2011, p.3).

de ligação entre o que acontece na vida fora da internet com aquilo que é narrado e publicizado em sites como o *Facebook*.

Essa conexão contribui também para que muitas atividades sejam realizadas nos próprios ambientes *online* ou através deles. Cada vez mais parece que não se esta apenas registrando a vida por meio dessas tecnologias, mas uma parte do que é considerado a própria vida acontece nesses espaços. E essa vida *online* muitas vezes pode se desenvolver até de maneira independente da vida *offline*, abrindo uma brecha para o surgimento do problema estudado nesta tese. Na internet é possível conhecer pessoas, manter relacionamentos afetivos ou de trabalho, fazer cursos, aprender línguas, ganhar dinheiro, comprar ou vender todo o tipo de objeto ou serviço, e infinitas outras possibilidades de ações. Isso tudo pode ou não ter um paralelo ou um correlato com o mundo fora da rede.

A criação de uma linha cronológica da vida que se inicia com o nascimento e é finalizada com a morte, acompanhando as idades e os principais acontecimentos ao longo dos anos, obviamente, não é uma novidade de nossa época; contudo, trata-se de um fenômeno histórico. Nesse sentido, vale ressaltar que foi apenas no século XVI, começando entre as camadas mais instruídas da sociedade européia, que a própria noção de idade passou a ter importância pessoal (ARIÈS, 2006, p.2). De lá para cá muita coisa mudou, pois se a idade rapidamente se tornou uma ideia individual, em contrapartida, a representação de uma "*Linha do tempo*" ainda era uma perspectiva coletiva. "Para o homem de outrora", a noção de linha da vida não era algo individualizado e baseado nas vivências pessoais de alguém. Philippe Ariès comenta que, há cinco séculos, a vida era entendida como "a continuidade inevitável, cíclica, às vezes humorística ou melancólica das idades", ao que acrescenta: "uma continuidade inscrita na ordem geral e abstrata das coisas, mais do que uma experiência real" (ARIÈS, 2006, p.8-9).

De qualquer maneira, é preciso ressaltar que a implementação do *layout* da *Linha do Tempo* não agradou a todos os usuários do *Facebook* quando foi anunciado, em 2011; portanto, naqueles tempos iniciais, apenas alguns poucos indivíduos decidiram voluntariamente alterar os seus perfis para o modelo recém-lançado. As demais páginas pessoais foram sendo modificadas paulatinamente durante o ano de 2012, e isso ocorreu independentemente da vontade de seus signatários. A única opção de evitar a mudança obrigatória seria fechar a própria conta no *Facebook*, uma

decisão que, aparentemente, poucos tomaram. Ao contrário disso, de fato, o número de usuários do site não para de crescer: e, no ano de implementação definitiva do modelo de *Linha do tempo*, a quantidade total ultrapassou pela primeira vez a marca de um bilhão de pessoas cadastradas.

Entretanto, a *Timeline* é uma ferramenta interessante para o assunto aqui examinado, pois parece surgir de um anseio de organizar, pelo menos em parte, a vida *online* de quem habita os espaços do *Facebook*. O material que vai sendo agrupado e que se mantém sempre disponibilizado online é formado por uma enorme quantidade de informações e imagens. Apenas para se ter uma ideia do montante em questão, vale citar uma matéria publicada no portal *Uol* na mesma época do lançamento da *Timeline*, porém antes mesmo dessa ferramenta ser colocada em uso. Sob o título "Acredite: o *Facebook* sabe tudo (ou quase) sobre você", o texto conta que um grupo de usuários europeus, com base em uma lei da União Européia – "que dá o direito a qualquer cidadão de solicitar a qualquer site as informações que eles possuem deles" – conseguiram ter acesso a um documento com todos os dados sobre uma garota cadastrada nessa rede social.

Identificada apenas como L.B., a moça em questã recebeu um histórico composto de 880 páginas, que continha até mesmo a informação sobre quais computadores foram usados por ela para se conectar, com que frequência ela entrava nessa rede social e inclusive quais outras pessoas usaram a mesma máquina que ela (UOL, 2011). Além disso, todos os assuntos pessoais da vida L.B. que foram compartilhados por ela com outras pessoas, mesmo que "privadamente", estavam descritos em detalhes no relatório. Até mesmo aquelas mensagens que ela escreveu e não enviou, seja por falta de coragem de enviá-las ou por ter mudado de opinião sobre o que escrevera, constavam nas páginas arquivadas pela empresa. Durante o período de quase cinco anos compreendidos na solicitação, de 2007 a 2011, sem perceber, L.B. estava vivendo e ao mesmo tempo ela narrava a sua vida no *Facebook*, de forma fragmentada e por meio de recursos bastante diversificados, porém com uma infinidade de informações que foram deixando esses traços digitais cuidadosamente armazenados pela companhia (UOL, 2011).

Talvez os responsáveis pelo site tenham percebido que se tinha acesso a uma infinidade de histórias, cada vez contadas com mais variedade de detalhes, e tenham resolvido apostar em uma nova forma de lidar com todo esse conteúdo. Assim, são

essas vastas enciclopédias sobre cada pessoa cadastrada no *Facebook* que servem de matéria bruta para a criação da *Timeline* de cada usuário. Contudo, diferentemente do histórico entregue a L.B. que possuía uma última data de registro e, assim, um fim, no caso de 75% dos sujeitos cadastrados no *Facebook*, pelo contrário, o tamanho dessas histórias cresce diariamente, pois essa é a frequência com que essa quantidade de pessoas acessa a rede social e a alimenta com novos materiais (MULLER, 2012). Poucas autobiografias publicadas em livros possuem tantas páginas como a dessa história da vida de L.B. nesses cinco anos. E mesmo aqueles que ainda têm o hábito antiquado de escrever diários íntimos dificilmente dariam conta de relatar a própria vida tratando de uma variedade tão grande de aspectos ou formando um material tão extenso e minuncioso, usando além da palavra escrita outros suportes como fotos, vídeos, links, etc.

Esse processo de escrita de uma narrativa sobre si acontece concomitantemente com a própria experiência de se viver nos espaços *online*, onde todas as ações são registradas e propagadas. E-mails, blogs, fotologs, sites de bancos, sites de vendas, os canais de bate-papo, e toda uma série de espaços criados nos ambientes da internet já vêm abrigando informações e relatos da vida das pessoas há mais de uma década. Porém, as redes sociais intensificaram enormemente a produção e a publicização de fragmentos sobre o cotidiano das pessoas, acompanhando suas vidas mesmo quando elas estão atuando no mundo desconectado. E, além disso, algumas especificidades da prática de acompanhar a vida a partir da criação de uma linha do tempo nos moldes propostos pelo *Facebook* a tornam bastante particular. A seguir, focaremos a nossa atenção em três desses aspectos.

Primeiramente, trata-se de uma forma de documentar o passar do tempo a partir de um relato majoritariamente autobiográfico e de uma perspectiva íntima e pessoal. A segunda característica marcante desse tipo de narrativa multimidiática sobre si é que se trata de algo sempre visível, o que pode variar é a abrangência dessa visibilidade, pois cada nova informação pode ser disponibilizada para um público maior ou menor e mais ou menos "íntimo". Por fim, ressalta-se que no tipo de relação com os "espectadores" que essa prática pressupõe, aqueles que "assistem" não estão convidados apenas a ver a performance da vida de alguém. As ferramentas disponibilizadas pelo *Facebook* permitem e estimulam que qualquer um interfira

ativamente na *Timeline* de terceiros: avaliando (curtindo), escrevendo (comentando ou publicando) ou propagando (compartilhando) para outras pessoas o seu conteúdo.

Levando esses três aspectos em consideração, o foco central desta reflexão será destacar como, independente dos signatários se manterem alimentando suas *Timelines* no *Facebook*, as histórias de suas vidas podem continuar sendo contadas e documentadas. Ou seja, mesmo que alguém pare de reportar no site o seu cotidiano, essas narrativas pessoais seguem sendo escritas. É o caso, por exemplo, de quando alguém morre. Ao que tudo indica, diferente da morte no mundo offline, que é uma ruptura definitiva, no *Facebook* a linha da vida de alguém não acaba em um ponto tão fácil de demarcar. Em casos de rompimento abrupto na continuidade da vida *offline*, como quando acontece um acidente, por exemplo, a *Timeline* pode contribuir para que quem ainda vive se depare com uma situação inusitada, peculiar e contraditória. Especialmente no caso dos jovens, conectados ao *Facebook* diariamente e atuantes em diversas formas de trocas intersubjetivas nesse site, a própria morte repentina pode acabar por demarcar o clímax das histórias de suas vidas e não exatamente o seu fim. Acontece que a partir desse momento, muitos relatos e imagens podem vir a povoar a linha do tempo da "vida" de alguém já morto. De alguma maneira, com essa súbita efervescência, é dada a esse perfil uma vitalidade jamais experimentada em vida por esse usuário.

"Você conhece Carol?". Essa é a pergunta que aparece para quem acessa o página *Carol Castelo* no *Facebook* (**Figura 10**). Em seguida, evidenciando não importar tanto se a resposta seria sim ou não, há a indicação de um botão sobre o qual está escrito "+1 adicionar aos amigos" e uma pequena explicação do que acontece caso ele seja pressionado: "para ver o que ela compartilha com os amigos, envie-lhe uma solicitação de amizade"[27]. Claro que esta frase simplifica o que seria se tornar amigo de alguém, mesmo levando em consideração apenas o território desse site. Ainda assim, cabe prestar atenção a dois aspectos que são indicados na sentença e que evidenciam diferenças entre o que se passa no mundo *online* e o que acontece *offline* quando o assunto é amizade.

[27] https://www.facebook.com/carol.chaves.18?fref=ts. Esse link, contudo, só se pode ser acessado por aqueles que têm uma conta no *Facebook* e que estão *logados* a ele.

Primeiro, nesse contexto, deve-se, a partir de uma determinada formalidade, solicitar a amizade de alguém. Imaginemos apenas por um instante o quão estranho seria se, no mundo fora da internet, começássemos a pedir às pessoas que conhecemos sua autorização para nos tornarmos seus amigos: seria em um ritual talvez semelhante ao já bem fora de moda pedido da mão da noiva em casamento pelo noivo.

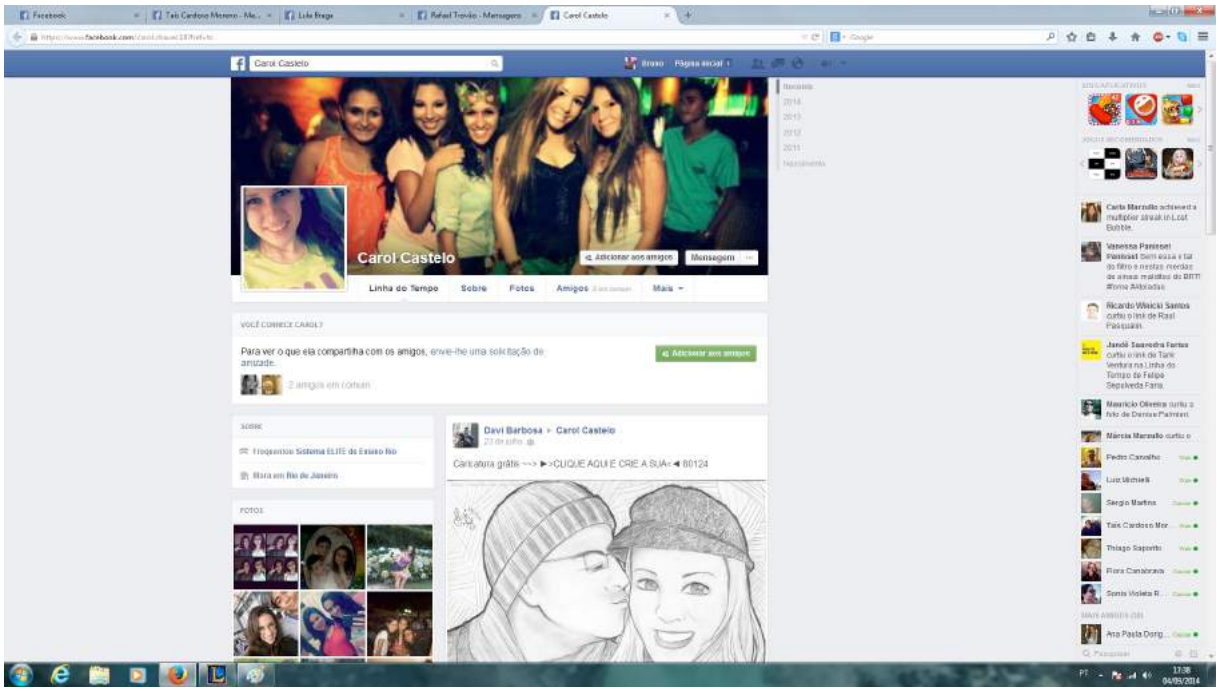


Figura 10 – Captura de Tela da *Linha do Tempo* de Carol Castelo.

Mas a necessidade desse pedido de amizade tem a ver com o fato de que a palavra "amigo" nesse universo quer dizer outra coisa, algo diferente do seu significado no mundo fora do *Facebook*. Aí já não se trata de um processo gradual de aproximação que compreende a transformação de um estranho em alguém próximo – algo que as vezes pode até acontecer rapidamente. Nesse espaço "virtual", ao contrário, tornar-se amigo pode ser uma ação imediata que depende apenas do pressionar de um botão. Aquele que solicita a amizade pode já ser alguém conhecido de fora da internet, pode ser seu parente próximo ou mesmo um amigo de verdade, mas também pode ser um completo desconhecido. Por isso, aparentemente, o sentido para a palavra "amizade" nesse site gira mais em torno da ideia de fazer parte da platéia ou do público que pode "ver" o espetáculo da vida de alguém. Para se ter acesso ao que o outro mostra, deve-se fazer parte do grupo de pessoas que recebe o nome de "amigos", mas que funciona mais como uma "audiência". Assim, realmente,

não é necessário haver conhecido *pessoalmente* esse "amigo", e nem mesmo ter algum conhecido em comum, ou sequer morar na mesma cidade, ou falar a mesma língua ou ser da mesma faixa etária. Não há nenhum obstáculo que impeça alguém de ter acesso a essa conexão com qualquer outra pessoa. A única "proteção" ao contato com alguém indesejado é o pedido de amizade.

Além disso, um segundo fator curioso na formulação dessa solicitação é que o único ou, pelo menos, o principal motivo explicitado para se tornar amigo de alguém no *Facebook* é o interesse em ver o que essa pessoa "compartilha" com os seus outros amigos. Mais uma vez, a proximidade da ideia de amizade com a de público funciona nesta prática, pois trata-se de uma permissão para se assistir àquilo que o outro apresenta a um grupo de pessoas. Mas também vale ressaltar um aspecto importante dessa "amizade" que não é tão óbvio: trata-se de uma relação recíproca. Ou seja, ao se tornar amigo de alguém nesse site, não apenas se passa a ter acesso ao que essa pessoa publica, mas também se permite que esse outro "veja" aquilo que se mostrar. Ao fazer parte do público de alguém, permite-se também que esse individuo seja parte da própria platéia e que, portanto, ele também possa ver o que se deseja exibir de si.

Sem sombra de dúvidas, poderia ser muito rica a reflexão sobre o que está implicado nessas aparentes pequenas discordâncias entre os protocolos e as motivações dos mecanismos da amizade dentro e fora da internet. Ou mesmo antes e depois que essa rede que conecta máquinas e pessoas tenha se tornado parte da vida cotidiana de tanta gente, espalhando assim novos sentidos para as palavras que usamos e, junto com elas, novas práticas socioculturais. Entretanto, cabe aqui, a partir do questionamento sobre essa sugestão de amizade contida no exemplo de Carol antes citado, seguir em outra direção.

Por um lado, se poderia supor que fazer essa solicitação seja algo desnecessário, já que, mesmo sem ser amigo de Carol, se tem acesso a tudo o que tanto ela como seus "amigos" disponibilizam em sua página pessoal. Nesse caso, particularmente, sabe-se que nenhuma das ferramentas de *controle de privacidade* que o *Facebook* criou para quem quer delimitar o público que tem acesso a sua página pessoal foi utilizado. Ou seja, qualquer pessoa cadastrada ao site pode ver tudo o que a dona do perfil compartilhou com seus amigos e, ainda, muitas outras informações. Cabe aqui esclarecer então que essa justificativa para a solicitação de amizade formulada pelo site diz respeito não apenas à visualização da pagina pessoal de uma

pessoa, mas ao conteúdo que vai aparecer no *mural*. Segundo o mecanismo de funcionamento dessa rede social, a partir do momento em que um sujeito se torna amigo de outro, todas as "novidades" publicadas em sua página pessoal poderão ser vistas por essa outra pessoa em seu próprio *mural*. Não é necessário, portanto, ir até o lugar específico da rede onde habita aquela pessoa, como ocorria no caso dos antigos perfis do *Orkut*, para se saber algo sobre ela e ter acesso ao que ela publica.

Mas existe ainda uma outra mudança de status importante a partir do momento em que uma amizade é aceita. Aquele novo amigo torna-se apto também a publicar o que quiser na página pessoal do outro. Não se trata então apenas de "ver" o que Carol Castelo "compartilha" com sua audiência particular, mas também de ter os meios para participar da escrita da página pessoal dela, alimentando-a com qualquer tipo de informação que se desejar. Esse é apenas um dos modelos comunicativos que vêm sendo bastante estudados sobre os processos que acontecem nas páginas da internet, alguns pesquisadores vem usando a expressão "cultura participativa" para denominar esses fenômenos. Especialmente durante o período em que trabalhou no Massachussets Institute of Technology (MIT), o pesquisador norte-americano Henry Jenkins desenvolveu alguns estudos sobre as novas práticas de consumo e de produção de conteúdos na era da *web* 2.0. Um dos conceitos sobre o qual trata seu livro *Cultura da convergência* é justamente o recém-aludido: "cultura participativa". Segundo Jenkins, uma mudança significativa no contexto atual é que a circulação de textos, imagens e produções audiovisuais de toda espécie "depende fortemente da participação *ativa* dos consumidores" (JENKINS, 2008, p.29), como ele próprio explica no trecho a seguir:

> A expressão *cultura participativa* contrasta com noções mais antigas sobre a *passividade* dos espectadores dos meios de comunicação. Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo (JENKINS, 2008, p.30).

Apesar do termo *participação* ser usado muitas vezes como sinônimo para *interatividade*, Henry Jenkins tenta estabelecer uma diferenciação entre ambos. Tanto as possibilidades como as limitações à interatividade seriam da ordem do desenvolvimento tecnológico, enquanto "a participação é mais moldada pelos

protocolos culturais e sociais" (JENKINS, 2008, p. 198 e 199). Como fica claro pelos trechos citados aqui, o autor se refere principalmente à relação entre os consumidores – ou espectadores – e os meios de comunicação – com seus produtos culturais e de entretenimento. Contudo, é fácil perceber que há um forte estímulo e um desejo constante de *participação* inscritos na cultura contemporânea e nos novos regimes de sociabilidade que marcam este momento histórico, e isso é especialmente evidente nos espaços *online*. Por isso, o conceito parece muito bem aplicável também às ações que boa parte dos sujeitos realiza cotidianamente nos ambientes da internet, incluindo as relações interpessoais que se estabelecem nas redes sociais.

Assim, para que a versão de si construída nas páginas pessoais *online* seja mais atraente ao olhar e à participação do outro, tende-se a seguir modelos midiáticos de publicização da vida que até pouco tempo eram exclusivas dos artistas da música, do cinema, da televisão ou dos aspirantes ao estrelato. Mas o ponto ainda mais intrigante sobre esse pedido de amizade que comentávamos anteriormente, é que se alguém quisesse seguir em frente e fazer a solicitação a Carol Castelo para se tornar seu amigo, talvez, de qualquer modo, isso não fizesse mais sentido. Apesar de sua conta no *Facebook* continuar funcionando como antes e nada na sua página inicial indicar alguma mudança drástica em sua vida, no mundo real Carol Castelo está morta.

Por que então essa garota ainda indaga os seus visitantes sobre se eles querem ou não se tornar amigos dela? A resposta é bastante simples: apesar de ela ter morrido, a sua página continua viva. Ou, melhor, ela continua *ativa*, como tornou-se costume chamar as contas (nome mais atual para os antigos perfis) que apresentam qualquer tipo de atividade, por estarem sendo movimentadas pela publicação de dados ou pela atuação de alguém nesses espaços. De qualquer maneira, essa explicação não soluciona alguns mistérios que giram em torno da questão proposta, tais como: que tipo de relação se crê que exista entre uma página pessoal de uma rede social e o seu signatário? Como é possível que esse espaço criado por alguém sobreviva à morte de seu dono? Como as pessoas que continuam vivas se relacionam nesses ambientes após a morte daquele que lhe dá nome? Seguindo no sentido de buscar respostas para essas novas perguntas, cabe perceber primeiro que a página de Carol Castro não é um caso isolado no universo do *Facebook*. Pedro Moriz (**Figura 11**) e Alfredo Gomes

(**Figura 12**), por exemplo, também convidam seus visitantes a se tornarem seus amigos apesar de já não estarem mais vivos.

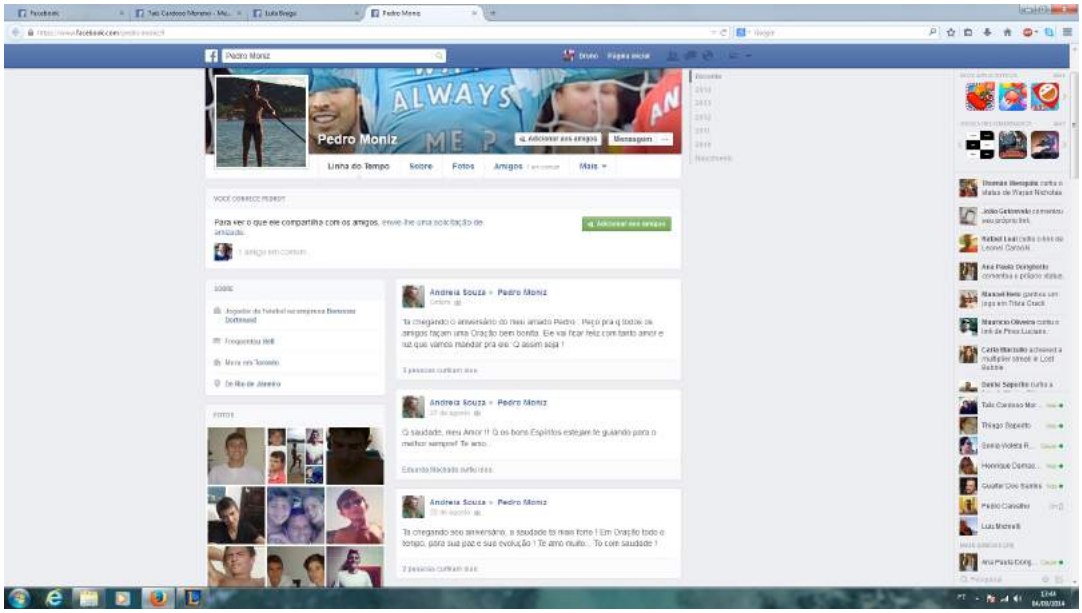


Figura 11 – Captura de Tela da *Linha do Tempo* de Pedro Moniz

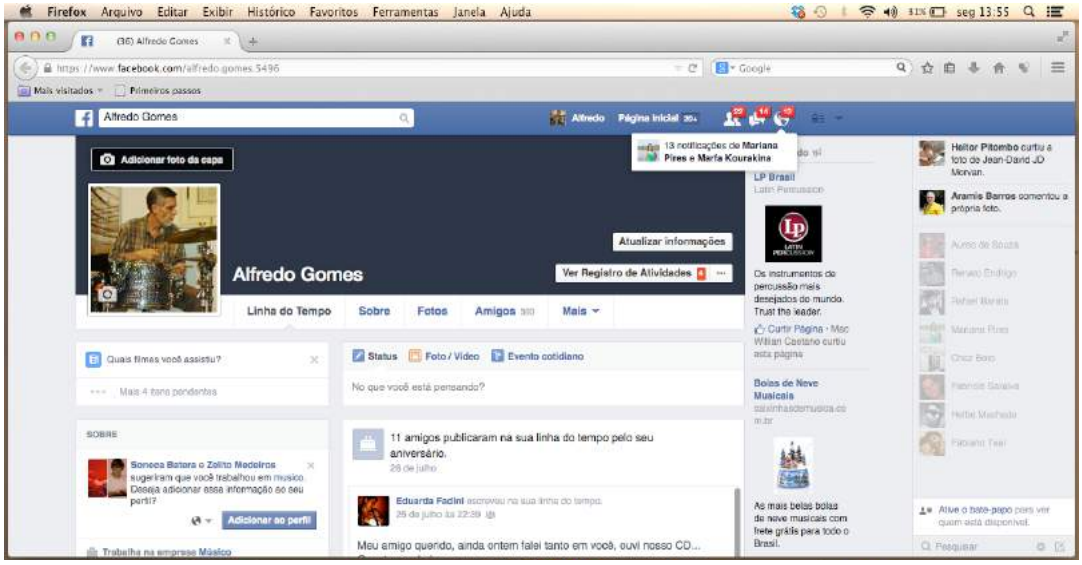


Figura 12 – Captura de Tela da *Linha do Tempo* de Alfredo Gomes

Antes de seguir, cabe voltar a observar com mais cuidado a página *Carol Castelo*. Abaixo das duas fotografias que compõem o *layout* padrão da *timeline*, a capa e a foto do perfil, encontra-se a pergunta sobre o fato de conhecer ou não a garota. Logo em seguida, abaixo e à esquerda, tem-se acesso às informações disponibilizadas em um quadro intitulado "Sobre". Ali é possível saber que ela "freqüentou o sistema Elite de ensino" e que "mora na cidade do Rio de Janeiro". A seção seguinte é onde se apresentam as fotos de Carol, nas quais ela está sempre

acompanhada de outros adolescentes. Em seguida, em um outro quadro denominado "Amigos" há uma série de fotografias pequenas e sobre cada uma delas um nome e sobrenome. As seções que se seguem contém informações divididas por categorias: aplicativos e games, programas de televisão, locais, esportes, música. Trata-se de referências e outras páginas do *Facebook* que ela "curtiu" em algum momento e que passam a figurar como suas preferências, evidenciando para quem visitar essa parte da página o que ela gosta em cada uma dessas categorias.

No canto direito superior da página há uma linha temporal que começa com a palavra "nascimento", no extremo inferior, e termina com a palavra "recente" no extremo superior. Apesar de ser proposta como uma linha da vida da pessoa que dá nome ao perfil, e ter como ponto inicial o seu nascimento, não há a previsão de um ponto final: nenhuma referência à morte ou ao fim. Entre o início e o agora há, de fato, uma lista com os anos 2011, 2012, 2013 e 2014. Esses marcos representam o período da vida de Carol em que ela esteve conectada ao *Facebook*. Ela teria acessado o site pela primeira vez em 2011 e estaria acessando de forma regular até 2014, sem interrupção. Até aqui nada indica qualquer ruptura no fluxo normal de uma vida conectada ao site. Apenas descendo a barra de rolagem dessa página e tendo acesso às informações que estão disponibilizadas mais abaixo encontram-se os primeiros indícios de que Carol não está mais viva. Alguns comentários colaboram com mais informações para que se saiba que ela morreu um ano e meio atrás e que ela tinha apenas quatorze anos quando isso aconteceu.

Curiosamente, contudo, a maioria dos textos publicados em sua página pessoal pelas outras pessoas se dirige diretamente a ela, num diálogo que tem o presente como tempo verbal, mesmo sendo posteriores à data do falecimento, como se através daquela conta ela pudesse se comunicar com eles. Alguém chamado Rômulo Seciliano, por exemplo, publicou um link nessa página no dia 18 de junho de 2014, acompanhado da seguinte frase: "Vou pedir aos céus você aqui comigo. Eterna Carolzinha!". Outro exemplo disso pode ser visto na frase que data do dia 15 de maio de 2014, assinada por Samuel Souza: "Volta vai? Tá doendo ver que você não tá aqui", ele escreveu. Se, por um lado, está claro nessa última frase que ele sabe que a menina morta não *está* naquela página, por outro lado, de algum modo ele parece crer poder comunicar-se com ela através daquele espaço. Ou, se não, como poderia ser explicada a publicação desse comentário? Cabe aqui indagar o que leva as pessoas

como Rômulo como Samuel, apesar de saberem da morte de sua amiga, a se referir a ela dessa maneira quando escrevem em sua página no *Facebook*. E, porque o fazem ainda hoje, quase dois anos depois de seu falecimento?

Além de registrar muito do que acontece durante a vida dos usuários, na prática, as redes sociais também têm importância no momento da morte dessas pessoas e em todo o tempo que passa a decorrer a partir de então. Ao se observar a *Timeline* de alguém que morreu, pode-se dizer que, em primeiro lugar, esta linha temporal construída com diversos tipos de dados é fonte riquíssima para conhecer, acompanhar ou relembrar o que alguém fez, escreveu, fotografou, sentiu e desabafou antes de falecer. Segundo, vale destacar que, diferente do corpo, o perfil de alguém continua existindo mesmo depois de sua morte sem se decompor e, geralmente, segue em "atividade" quando a vida *offline* acaba. Isso porque é nesse espaço onde aqueles que sentem a perda dessa pessoa – ou os que foram sensibilizados por sua morte – podem manifestar seu pesar, sua dor ou sua saudade. E fazem isso, justamente, alimentando as páginas pessoais daqueles que já não vivem mais e garantindo desse modo uma nova forma de presença a quem está morto: uma pós-existência *online*.

Algumas situações que tratam de novas formas de lidar com a morte a partir de práticas que acontecem, sobretudo, em espaços da internet ainda causam estranhamento. Dos casos que aconteceram no Brasil, talvez o que teve tido maior repercussão, inclusive nas próprias redes sociais, foi a tragédia que resultou na morte de 254 jovens num incêndio ocorrido na casa noturna chamada "Boate Kiss". O episódio aconteceu na cidade de Santa Maria, no estado do Rio Grande do Sul, em janeiro de 2013. Esse incêndio e o fenômeno midiático em torno desse assunto ajudam a ilustrar como as páginas pessoais em redes sociais se tornaram não apenas fonte de informação sobre as pessoas que morreram, mas também um espaço de homenagem e luto aos mortos: e, além disso tudo, um ambiente que permite ao usuário já falecido uma espécie de pós-vida *online*.

A grande maioria dos jovens que faleceram nesse triste evento, as outras vítimas que sobreviveram e até mesmo a boate onde a tragédia se passou tinham suas *Timelines* ativas no *Facebook* quando tudo aconteceu. Essas páginas foram usadas como fontes pelos veículos de comunicação tradicionais que cobriram a notícia, principalmente para "conhecer" cada um dos jovens que morreu, para ter acesso a suas imagens e tomar conhecimento de suas histórias, saber sobre seus

relacionamentos afetivos, etc. A reconstrução do passado de cada um – a partir dos relatos, das informações e das imagens encontradas nesses perfis – também fez parte desta cobertura midiática. Além disso, tanto os jornalistas quanto as pessoas próximas a alguns desses jovens puderam acompanhar, por meio das novas mídias, os últimos momentos antes de algumas das mortes. Usando seus celulares, aliás, teve quem tenha postado no *Facebook* imagens da festa e dos momentos de diversão que estavam vivendo pouco antes do incêndio. E, e também, instantes depois, houve quem utilizou a rede social acessando pelo telefone para anunciar o que acontecia e pedir socorro.

Como dito anteriormente, os dispositivos móveis com acesso à internet, conhecidos como *smartphones*, que estão se tornando uma das companhias mais constantes na vida de quase todos, e muito especialmente dos mais jovens, intensificam a presença das pessoas nos ambientes *online* como os que constituem o foco desta tese. Segundo a matéria da revista *Veja* que narrou a tragédia na Boate Kiss, a presença dos telefones "colados ao peito" dos cadáveres era uma imagem bastante marcante. Só não foi algo tão forte quanto o som dessas maquininhas que "continuavam a tocar", tanto no momento em que os bombeiros adentraram ao recinto da casa noturna para a remoção dos corpos, quanto depois que os corpos já tinham sido reconhecidos por seus familiares.

É claro que, nestas reflexões, não se coloca em questão a morte do corpo. Todos esses jovens faleceram de fato. Mas apesar disso, esses pequenos equipamentos, assim como as paginas das redes sociais que os tinham como protagonistas, parecem ter a vocação de permitir uma sorte de extensão para a linha da vida. Pelo menos até que os telefones sejam desativados, e até que as *timelines* sejam congeladas, parece haver um portal de conexão antes inédito entre quem ficou aqui e quem já se foi. Resta explicar, contudo, por que os sujeitos contemporâneos constroem a si mesmos e às suas trajetórias vitais de maneira tão intimamente conectada a essas tecnologias, a ponto de dar lugar a essa zona conzenta entre a vida e a morte. Acreditamos que uma das chaves para tentar entender isso consiste em observar e indagar as peculiaridades dos modos como se vive em sintonia com os espaços *online*, ou literalmente habitando esse tipo de território. Trata-se de uma forma mediada e midiática de ser que parece estar sendo naturalizada atualmente.

2.4. Um espetáculo de si: a vida como uma *performance* eterna

> *O espetáculo em geral, como inversão concreta da vida, é o movimento autônomo do não vivo.*
>
> Guy Debord, 1967

> *Há explicações históricas para tudo isto: faz sentido que a performance tenha se transformado no que ela é agora entre nós, diferentemente do que ocorreu em outras épocas e culturas, inclusive nas sociedades ocidentais que vigoraram até pouco tempo atrás.*
>
> Paula Sibilia, 2014

Se é verdade que essas novas formas de manifestações da morte – que podem ser encontradas em diversos ambientes da internet – já vêm sendo discutidas por vários autores, deve-se notar que, de todo modo, pouco se problematizou sobre o porquê desse tipo de vivência relacionada ao fim da vida estar se configurando socialmente apenas agora. Por um lado, nada disso pode ser considerado simplesmente como algo "natural" ou como uma característica "universal" do ser humano; mas, por outro lado, acreditamos que a chave para entender essas novidades não se limita ao desenvolvimento tecnológico que marca o nosso tempo. Ou seja, não se pode dizer que é o fato de a internet e as tecnologias digitais terem se tornado parte do cotidiano de tantas pessoas nas últimas décadas, o que gerou, como conseqüência direta, uma nova maneira de lidar com a morte. Sendo assim, investimos na perspectiva de que tanto a criação de uma versão elaborada de si no mundo *online* e a prática de viver diariamente conectado a esse novo universo, como o desenvolvimento de modos diferenciados de experimentar a morte na internet, são todas novidades históricas sem precedentes mas que, ao mesmo tempo, não podem ser considerados fenômenos isolados ou meramente frutos das mais recentes invenções técnicas.

Assim, além da popularização da rede mundial de computadores e da criação de uma série de dispositivos digitais inéditos, as mudanças nos modos de viver e de morrer que estão se configurando no universo *online* têm relação estreita (múltipla e complexa) com certas transformações sociais, culturais, políticas e econômicas pelas quais as sociedades ocidentais vêm passando nas últimas décadas. Nesse sentido, um

possível ponto de partida para buscar compreender como essas práticas foram se tornando parte dos modos de *ser* e *estar* no mundo na sociedade contemporânea, é refletir sobre uma certa "crise da identidade" que marcaria essa nossa época.

O sociólogo norte-americano David Riesman foi um dos pioneiros a perceber, já em meados do século passado, alguns indícios de importantes mudanças que podem ser relacionadas à tal "crise". Em seu livro *A multidão solitária*, esse autor diagnosticou que certas alterações históricas nos modos de produção e de consumo na sociedade estadunidense estariam contribuindo para uma "transformação do caráter" nos habitantes mais jovens e economicamente privilegiados daquele país. Ao analisar diversos aspectos da vida cotidiana, Riesman notou uma tendência – um estímulo e um desejo – que poderia ser descrito como um deslocamento dos eixos em torno dos quais cada sujeito edificava o seu *eu*. Em outras palavra, nos processos subjetivos que de construção do *eu* para os jovens de classe média-alta, teria começado a ocorrer – naquela época, anos 1950 – um deslizamento de "dentro" de si (*introdirigido*, como tinham sido seus pais e avós) para "fora", ou melhor: para tudo aquilo que os outros podem enxergar (*alterdirigido*, orientado para os outros, para seus pares da mesma geração).

Para entender melhor a mudança apontada por David Riesman, cabe um recuo histórico para observar o modo como o "caráter" de alguém era formado antes dessa transformação começar. Pode-se dizer que, até a década de 1950, a elaboração da própria subjetividade se baseava no desenvolvimento de uma "vida interior". Em suma, algo imaterial que se alojava "dentro" de cada pessoa. Acreditava-se que essa curiosa instância era profunda, sólida (embora gasosa) e relativamente imutável, e constituía o cerne do que cada um era. Dessa maneira, ao longo da época moderna em que vigorou essa crença, tornou-se comum a ideia de que durante toda a vida os sujeitos construíssem e alimentassem essa essência invisível de seu ser, com base em rituais íntimo e privados. Não é a toa que, nesse contexto, o lar e as relações familiares (bem como todas aquelas que se davam nos espaços privados) ganharam enorme importância, pelo menos no que se refere aos afetos e à constituição da subjetividade. Naquele universo já longínquo, a intimidade era o pilar seguro sobre o qual cada um edificava quem se era. Até porque, apesar dos sujeitos circularem em espaços públicos durante suas vida, havia a crença de que a verdadeira essência de

cada um deveria ser protegida dos olhares alheios pelas resistentes e opacas paredes do lar.

O tipo peculiar de subjetividade que se modelou dessa maneira, na passagem bem demarcada entre os âmbitos públicos e privados da existência, marcou fortemente os modos de ser característicos da sociedade moderna. Nas últimas décadas, contudo, diversos aspectos que davam aos indivíduos referenciais bastante estáveis e contribuíam para a manutenção desse tipo de sujeito voltado para "dentro" de si foram se fragmentando apos serem colocados em questão pelos movimentos artísticos, filosóficos e sociopolíticos que se fortaleceram na segunda metade do século XX. Isso foi fazendo com que se perdesse a sólida ancoragem necessária para esse tipo de subjetividade, algo que deixou de fazer sentido diante de um mundo cada vez mais dinâmico e mutante.

Os meios de comunicação tiveram um papel muito importante nessas mudanças; sobretudo, a televisão. Dentre outros motivos, porque sua presença na vida das novas gerações diminuía a importância da família e das relações mais tradicionais na constituição das subjetividades. Os dispositivos midiáticos permitiriam que se encontrassem novos modelos de identificação, muito mais diversos do que os que se circunscreviam no território do lar, da escola, do bairro ou da cidade, ultrapassando também o escopo limitado de uma determinada classe social ou de uma cultura local. A análise de Riesman entendia a mídia de uma maneira muito ampla – o rádio, a televisão, o cinema, as histórias em quadrinhos, as revistas, etc. –, porém, considerando que o estudo foi realizado nos anos 1950, é obvio que o autor ainda não havia se deparado com as possibilidades de usos que a internet inauguraria, das redes sociais aos telefones celulares com conexão permanente.

Contudo, apesar dessa distância temporal e de o estudo de David Riesman ser focado em certos setores da sociedade norte-americana, é fácil notar como no final do século XX essas transformações por ele apontadas foram se irradiando para todo o mundo ocidental. Foi para refletir sobre isso que, no início da década de 1990, o também sociólogo Stuart Hall escreveu o livro *A identidade cultural na pós-modernidade*. Esse autor inicia sua investigação, sobre o que estava acontecendo naquele momento histórico, com uma revisão das mudanças pelas quais os próprios conceitos de sujeito e de identidade haviam passado nos últimos séculos. Ao final dessa trajetória, Stuart Hall conclui que a fragmentação das identidades modernas

teria gerado um novo modo de construção de subjetividade, característico dessa nova época – que ele denomina "modernidade tardia". Segundo o sociólogo, tratar-se-ia de um momento marcado por uma "descentração" dos sujeitos, tanto em relação ao seu lugar no mundo social e cultural quanto em relação a si mesmos.

Essa *descentração* que Stuart Hall detecta pode ser relacionada a "transformação do caráter social" percebida David Riesman. Se até meados do século passado, os sujeitos ocidentais construíam suas subjetividades se voltando para "dentro" de si, valorizando o seu "centro" ou núcleo indentitário, a partir de então, por uma série de fatores históricos, essa atitude teria mudado com uma tendência a se voltar para "fora". Nesse sentido, Áquila essência que se considerava densa e sólida e se acreditava alojada dentro de cada pessoa, definindo quem ela era, se dissolveria com os avanços do século XX, um processo que iria se acentuar mais ainda na transição para o XXI.

Assim, após essa metamorfose, a essência do que alguém é já não estaria mais cristalizada no seu interior e, além disso, deixou-se de investir na possibilidade de consolidação de uma personalidade una e consistente, à qual todos deveriam ser fieis e que sobreviveria intacta ao longo de toda uma vida. Passou-se a apostar, então, a um certo "fora", valorizando a representação que cada um produz de si e consegue projetar nos olhares alheios: algo que, alem de ter uma consistência e uma textura bem diferente da antiga "interioridade", também é muito menos rígido e permanente. Isso porque a imagem pessoal é feita de uma substância bem mais moldável, mas também requer um constante exercício de elaboração e re-elaboração.

Nesse contexto em mutação, tanto a família como outras instituições que acompanhavam e orientavam a vida dos sujeitos modernos foram perdendo boa parte de sua força reguladora. Apto a fugir das normas e padrões tradicionais, cada individuo vai "ganhando" autonomia para se constituir com inspiração em roteiros muito variados, porém, com algo em comum: a importância dada ao que se vê e à aprovação dos outros. Por isso, tornou-se cada vez mais necessário se mostra, deixar-se ver e, com isso, também se submeter ao risco de ser avaliado pelos demais. Segundo a pesquisadora Paula Sibilia, esse novo tipo de personalidade que foi se estabelecendo como um modelo hegemônico na contemporaneidade, credita suas forças às aparências: é fundamental, para essa subjetividade *alterdirigida*, controlar os efeitos que seus atos e sua imagem podem causar nos outros.

Nesse sentido, a autora destaca como essa nova forma de constituição dos sujeitos estimula – e, ao mesmo tempo, é alimentada por – uma crescente auto-exposição nos ambientes da internet criados para tal fim. Essa orientação para "fora" – ou, mais precisamente, para os outros – que caracteriza as subjetividades contemporâneas foi estudada por Sibilia como um dos principais fatores que permitiriam entender a emergência das práticas autobiográficas desenvolvidas nesses territórios *online*. De fato, hoje, provavelmente o modo mais popularizado de exibir aos demais quem se é consiste em construir de páginas pessoais em redes sociais. Nesses espaços se pode formatar essa versão de si orientada para o olhar alheio, utilizando recursos técnicos muito variados. Em um cuidadoso processo de elaboração, que pode ser longo e ininterrupto, tenta-se mostrar quem se é. Ao mesmo tempo, através dos perfis, acessíveis por meio das telas de dispositivos como computares, celulares, *tablets*, etc., torna-se possível ver o *eu* do outro e se relacionar com ele: interagindo, participando, "curtindo" ou não.

No livro *Uma era secular*, Charles Taylor também aborda essas transformações históricas que afetaram as formas como as subjetividades passaram a ser elaboradas nas ultimas décadas. Segundo esse autor, uma verdadeira "revolução cultural", ocorrida em meados do século XX, alterou profundamente as condições de crença na sociedade ocidental. Boa parte dessa mudança poderia ser associada a um novo impulso de individualização que, segundo Taylor, apontaria para um tipo de individualidade diferente da que caracterizou a modernidade em seu apogeu, isto é, o século XIX e a primeira metade do XX. Em sintonia com o que Riesman e Hall observaram, esse autor destaca como a nova seria marcada por um modo de ser *expressivo*: uma forma de auto-orientação para "fora", que teria se "tornado um fenômeno de massa" (TAYLOR, 2007, 555).

Segundo Taylor, apesar de sujeito contemporâneo ainda desejar desenvolver uma *individualidade* nos moldes modernos, ele pretende, simultaneamente, ser *expressivo* para ser visto pelos outros. Nesse sentido, talvez seja possível estabelecer uma aproximação entre o cenário em torno da moda, descrito por Taylor ao exemplificar tais transformações históricas, e alguns ambientes na internet como os que interessam nesta tese. Especialmente as redes sociais, isto é, esses espaços nos quais, parafraseando o filosofo canadense, "cada indivíduo ou pequeno grupo age por

si mesmo, mas consciente de que sua exibição diz algo para os demais, receberá uma resposta da parte deles" (TAYLOR, 2007, 565).

Contudo, existem dois aspectos que merecem ser indagados nesse processo de *descentração* da subjetividade. Em primeiro lugar, quando alguém tenta projetar quem se é em um perfil de uma rede social, pode-se converter a subjetividade em algo raso e sem densidade. A "verdade de si", que na modernidade era considerado algo "profundo", que estava guardado dentro de si e não mudava com o tempo porque possuía um núcleo duro essencial, perde seu valor no novo quadro. Assim, na busca de traduzir a essência de cada um em dados digitais no espaço de uma página pessoal – mesmo que seja utilizando uma infinidade de textos, imagens e vídeos –, costuma-se projetar na superfície lisa de uma tela um *eu* que não tem lastro. Por outro lado, além disso, ao ser traduzida em informações visíveis, as subjetividades também se tornam *editáveis*. Essa qualidade, faz com que também as relações possíveis entre essas *personas digitais* que habitam os perfis tenham tendência a serem superficiais e instáveis.

Em 1999, ainda nesse mesmo contexto de discussão sobre a "crise da identidade" ocorrida nas últimas décadas, a psicanalista brasileira Suely Rolnik publicou um artigo "Toxicômano de identidade. Subjetividade em tempos de globalização". A internet ainda nãotinha o desenvolvimento que apresenta hoje, e as redes sociais não faziam parte dos cotidianos das pessoas. Mesmo assim, já então a autora notou que, além da globalização da economia que marcava aquele fim de milênio, também os avanços tecnológicos, "especialmente da mídia eletrônica", estavam contribuindo para uma intensificação das misturas e uma pulverização das identidades locais. Mais uma vez, portanto, o abandono da crença na estabilidade moderna da identidade é apontado como uma marca desse novo "modo de ser" que emergia causando perplexidades e questionamentos. Segundo Ronilk, uma das primeiras Duvidas que brotaria desse cenário de "profusão cambiante de universos" seria, justamente, a seguinte: será que aquela "figura moderna da subjetividade, com sua crença na estabilidade e sua referência identitária" estaria sendo abandonada e, então, outros modos de subjetivação estariam se tornando possíveis?

Uma pista para essa resposta é apresentada pela própria autora ao afirmar que "esta nova situação, no entanto, não implica forçosamente um abandono da referência identitária" (RONILK, 1997, p.19). de acordo com a argumentação da psicanalista,

essa "desestabilização exacerbada" vem sendo acompanhada por certa resistência identitária. É precisamente a combinação desses dois fatores que traria para a vida dos sujeitos contemporâneos "vazios de sentido" que podem se tornar insuportáveis. Isso porque, como Ronilk constatou, os sujeitos tendem a viver esse abandono do referencial moderno não como a dissolução de um dos muitos modos imagináveis de se construir a subjetividade, mas como o desmoronamento do único processo possível para se tornar alguém. Como se, nessa "perda" motivada pelas transformações históricas das últimas décadas, estivessem renunciando à própria possibilidade de existência, ao direito de possuir uma subjetividade. Diante do desespero que dessa situação há uma disseminação de "drogas" com as quais se pretende "brecar o processo, anestesiando a vibralidade do corpo ao mundo".

A variedade de antídotos para deter o processo de "dissolução de si" seria gigantesca, além de estar sempre em crescimento. As tais "drogas" aludidas por Ronilk compreendem desde as substâncias químicas lícitas ou ilícitas conhecidas com esse nome, até a venda de "kits de personalidade padrão" pelos meios de comunicação. Todas essas opções modalidades de drogas estariam disponíveis no mercado para que qualquer consumidor, ao primeiro sinal dos sintomas dessa *fragmentação de si*, pudesse adquiri-las e, desse modo, encontrar algum consolo para seguir adiante, No contexto desta tese, poderíamos propor que os perfis do *Orkut* foram uma dessas drogas. No processo de dizer e mostrar "quem sou eu", os usuários dessa rede social tentavam se construir para os olhos dos outros. Faziam isso na busca de traduzir o que eles eram, através das ferramentas que o site disponibilizava, armazenando uma grande quantidade de informações num lugar "pessoal" mais ou menos "reservado". Assim, investia-se na crença numa estabilidade do *eu* bem como na manutenção de um espaço de intimidade para se relacionar com os demais.

De algum modo, as versões do perfil que cada um criava para si nesse tipo de dispositivos, foram se tornando parte importante da vida dos usuários. E, através delas, muitas formas de relacionamento inovadoras se estabeleceram com os demais usuários. Por isso, não surpreende que quando a morte chegava para o signatário de um perfil do *Orkut*, os seus "conhecidos", independente do grau de familiaridade ou de intimidade, alimentavam a esperança de que pelo menos uma parte do que fazia aquela pessoa ser quem ela era, estava armazenada e conservada nesse peculiar local. Era como se aquela página pessoal mantivesse vivo algo que independia da morte do

corpo, algo possibilitado por sua consistência imaterial, etérea, digital. A natureza "virtual" do perfil fermentava a ilusão de que um pouco da alma ou do espírito da pessoa falecida ficaria ali para sempre.

Entretanto, o *Orkut* foi "tirado do ar", carregando essa potência quase mágica que mantinha vivos muitos mortos, e levando consigo também partes do que constituía a "essência" de milhares de pessoas vivas, foi "tirado do ar". Os motivos para o seu fim já foram explicitados nesta tese; contudo, o que a morte desse site parece significar é, sobretudo, sua incompatibilidade com os modos de *ser* e *estar* no mundo que vigoram hoje. Ou melhor, talvez o que caducou no *Orkut* tenha sido justamente essa tentativa de consolidar, de uma maneira mais ou menos permanente e estável o que os sujeitos são, não atentando para o fato de que no mundo *online*, mais do que *ser*, importa *estar*.

E, além disso, importa ser visto. Por isso, não há motivos para preservar a intimidade reclusa e protegida, quando a aceitação e o reconhecimento pela maior quantidade de gente possível passam a ser os termômetros que regem o valor de cada um. Parece evidente, portanto, que os perfis das redes sociais, assim como ocorre com muitas outras manifestações autobiográficas encontradas *online*, são formas de construir uma versão de si que os outros possam ver. Ou seja, trata-se de elaborar uma representação, uma imagem, para ser projetada diante de um público que quanto maior ele for, melhor será para quem se expõe.

"Toda a vida das sociedades nas quais reinam as modernas condições de produção se apresenta como uma imensa acumulação de *espetáculos*", essa é a frase com a qual, em 1967, o cineasta e ativista francês Guy Debord, inicia o seu livro *A sociedade do espetáculo* (DEBORD, 1997, p.13). "Tudo que era vivido diretamente tornou-se uma representação", ele conclui a ideia. Muito antes do aparecimento do *Orkut* ou do *Facebook*, portanto, esse autor vislumbrava a configuração de um novo modo de vida nos países ocidentais que ele nomeou com a palavra "espetáculo". Mas do que se trata exatamente? Apenas as imagens por si só não produziriam o que Debord chamou desse modo. Somente a partir do momento em que as relações sociais passaram a ser estabelecidas através das imagens e mediadas por elas, aí sim é que uma sociedade totalmente diferente foi se configurando. Também para esse autor, em sintonia com os outros pesquisadores antes citados, os novos modos de produção também os novos modos de produção e a presença dos meios de comunicação de

massa no dia-a-dia dos sujeitos modernos estariam na base dessa transformação histórica.

Entretanto, vale esclarecer que quando Debord alude ao espetáculo, ele não tenta opor realidade e ficção. Nesse novo contexto, essas duas instâncias estariam tão misturadas que seria impossível separá-las, assim como ocorreu com outra dicotomia estilhaçada no mesmo movimento: aquela que opunha essências e aparências. "A realidade surge no espetáculo, e o espetáculo é real" explica o autor, ao que complementa: "essa alienação recíproca é a essência e a base da sociedade existente" (DEBORD, 1997, p. 15). Uma característica que faz parte de qualquer idéia de espetáculo, e que intensifica ainda mais essa impossibilidade de diferenciação entre real e imagem, é que se trata sempre de algo "visível". Porém, se tanto a vida real como o modo de constituição dos próprios sujeitos precisam ser vistos pelos outros para realmente existirem, cabe se perguntar: como saber o que é *realmente* vida e o que é apenas uma imagem? Ou o que é uma pessoa, por um lado, e o que é só uma de suas representações ou avatares possíveis, por outro? A própria tentativa de separar as essas duas categorias não faria mais sentido no novo contexto, como explica o próprio Guy Debord no trecho a seguir:

> Quando o mundo real se transforma em simples imagens, as simples imagens tornam-se reais e motivações eficientes de um comportamento hipnótico. O espetáculo, como tendência a *fazer ver* (por diferentes mediações especializadas) o mundo que já não se pode tocar diretamente, serve-se da visão como sentido privilegiado da pessoa humana – o que em outras épocas fora o tato; o sentido mais abstrato, e mais sujeito a mistificação, corresponde à abstração generalizada da sociedade atual (DEBORD, 1997, p.18).

É possível estabelecer uma relação de muita proximidade entre esse mundo descrito por Debord e os modos como se vive hoje, através dos usos da internet e dos dispositivos digitais. Diferente do que acontece no mundo desconectado, nos espaços da internet a linha da vida de alguém não se encerra com a morte. A convivência com esse tipo de "imortalidade" só é possível em uma sociedade na qual, entre outros fatores, as pessoas são instigadas para se tornarem – e, ao mesmo tempo, desejam ser – sujeitos visíveis, vivendo num constante *espetáculo* de si e dos outros.

As redes sociais, particularmente, configuram-se como territórios nos quais cada indivíduo emoldura seus atos cotidianos como se estivessem sempre prestes a ser projetados numa tela – e, na verdade, costumam fazê-lo. Esses modos *espetaculares*

de viver necessitam atingir um público cada vez maior que o reconheça e garantam sua existência. Ou seja, precisam garantir que sejam vistos de fato. Não se trata simplesmente de publicar informações sobre si (independente da quantidade e variedade de dados) em um espaço que nunca será visitado ou para o qual apenas poucas pessoas irão se dirigir, como ocorria nos perfis do *Orkut*. É necessário tentar aumentar o público potencial de tudo que se mostra nesses locais, fazendo o maior número de "amigos" possível para aumentar a própria audiência. Mas, além disso, é preciso conquistar a visibilidade em um lugar para o qual todos os olhares estão voltados, como o *mural* do *Facebook*, por exemplo. Por isso, vale dizer que para assegurar que aquilo que se mostra seja realmente visto, não basta apenas *estar* nesses espaços: além disso, e sobretudo, é preciso *performar*.

Para examinar as implicações disso com maior atenção, vale seguir mais uma vez os passos de Paula Sibilia, que inicia o seu artigo intitulado "Autenticidade e performance: a construção de si como personagem visível" questionando diretamente o significado do termo *performance*. A autora constata que, no campo das artes, essa palavra foi usada para batizar um movimento artístico que surgiu nos anos 1970; porém, mesmo nesse terreno mais restrito, a definição do termo está longe de ser simples. Dentre as possibilidades quase infinitas que estariam englobadas nessa denominação, algumas das mais usuais seriam as seguintes:

> Pode se tratar de uma encenação inesperada que interrompe o fluxo habitual do espaço público, por exemplo, ou então uma breve *mise-en-escène* apresentada num café ou numa discoteca, um espetáculo audiovisual montado ou projetado numa galeria de arte, ou inclusive (re)produzido digitalmente nas telas da internet (SIBILIA, 2014, p.).

Contudo, como nos últimos tempos esse termo vem sendo cada vez mais usado em contextos que escapam à esfera artística, Sibilia também indagou qual o seu sentido quando se faz uso dele em circunstâncias variadas. Assim, quando se fala em *performance*, hoje, pode-se fazer referência ao desempenho profissional de uma determinada pessoa, por exemplo, aludindo à pericia capaz de lhe render uma boa atuação em áreas como os negócios, os esportes ou até mesmo na criação de uma versão midiática de sua vida cotidiana. Embora em outros tempos existiam limites morais para esse tipo de manifestações, por meio do pudor ou da discrição, por exemplo, agora todas essas formas de *performance* vêm sendo não apenas aceitas, mas também aplaudidas. E para que se alcance uma boa *performance* em qualquer

tipo de cenário, deve-se realizar algo que possa ser visto e admirado pelos demais, djá que por definição só há *performance* se alguém estiver vendo. Em suma, deve-se promover um *espetáculo* de si.

A internet e as redes sociais parecem ser um terreno perfeito para que os sujeitos realizem determinado tipo de *performance*. Talvez mais do que em qualquer outro lugar, na rede reina essa classe de subjetividade bem atual, que aposta nas aparências e descrê da importância das antiquadas essências invisíveis da alma. Os espaços da *web* que vêm sendo habitados por esse tipo de vida formam um universo constituído basicamente por imagens, um mundo no qual a própria diferenciação entre o que é real e o que não é torna-se difícil ou sem sentido. Um universo onde todos precisam se fazer ver para *ser*, pois só há garantias de que alguém existe se esse sujeito conseguir que a sua *performance* vital se torne visível.

A disseminação da prática de construir de uma *timeline* na qual se deve narrar, registrar e vivenciar tudo o que acontece na vida de cada pessoa, por exemplo, caracteriza uma forma de sociedade muito peculiar. Além de se poder incluir relatos plasmados em diversas mídias ou suportes nessas páginas, elas, assim como os já ultrapassados perfis do *Orkut*, tornam-se a própria imagem de seus donos. Como se fossem um duplo digital deles. Quanto mais elaboradas são essas construções autobiográficas e mais próximas do cotidiano de seus signatários parecem ser, mais forte se supõe a ligação com os seus autores. Por tudo isso, esses ambientes são cenários no qual se pode ser o grande protagonista.

Contudo, para ser realmente bem-sucedida, uma vida que acontece no *Facebook* não deseja apenas figurar como personagem central na própria *timeline*, o objetivo é se tornar a estrela do *mural* dos outros. Quanto mais, melhor. Essa vida deve poder ser vista por um grande número de pessoas e, ao mesmo tempo, ser atraente o suficiente para que cada um de seus episódios convide ou intime os demais a interagir e participar, seja manifestando ter gostado do que viram, seja alimentando com mais detalhes cada uma das passagens publicadas. A receita para o sucesso é bastante simples e se inspira na lógica do Ibope midiático. Quanto maior o público – o ou seja, número de amigos e a quantidade de amigos dos amigos – mais chance se tem de receber a aprovação e a contribuição de outras pessoas. Simultaneamente, quanto maior for o número de "curtidas", "comentários" e "compartilhamentos", maior será a audiência que terá acesso ao que foi publicado na própria página. Ao dominar esses

dois mecanismos – ser visível e dispor da possibilidade de interação com muitas pessoas –, garante-se o olhar dos outros e, nesse mesmo gesto, a própria existência.

Quanto mais gente manifestar ter gostado de algo que alguém postou, quanto mais pessoas expressem isso em um comentário ou propaguem tal informação para uma audiência maior, mais bem-sucedida é essa vida *online*. E qual momento da vida pode ser mais impactante, chamar mais a atenção e estar mais carregado de emoção que a própria morte? Esse acontecimento fatal representa assim o clímax da vida online e não o seu ponto final. Depois desse episódio, nada impede que outros sejam narrados e que a *timeline* seja alimentada. A publicação ou interação dos "amigos" – que, na redefinição desse termo pelas redes sociais, vale lembrar, podem ser estranhos, familiares, conhecidos ou até amigos mesmo – na página pessoal de quem morreu, garantem a essa pessoa uma sorte de *pós-vida*. E, quanto maior o empenho dessas outras pessoas em manter essa *timeline* ativa, maior será a visibilidade que o espetáculo dessa vida continuará a ter, mesmo que já tenha concluído no mundo *offline*.

Grandma,

I only got you for 6 years but I loved you more than words could ever say. I still remember and cherish that "Just one more book.' I never got to stay at your house by just weeks,remember? You have always been with me and kept me going. It's no question if you made it to heaven. Someday we can meet again and hug and kiss and read again only I don't think I'll fit on your lap anymore! There will always be a special place in my heart where you are living and breathing and you won't be forgotten. That I promise you. Get some bestsellers ready for when I come,ok?

Love forever and ever,
Kaylin

To Dad,

I miss you so much daddy! I was only 6 months old when you died.I was 4 when mom told me the story of what happened, I can't believe you died of car wreck. You were the best dad I could ever have, but now I have a dad that is taking very good care of me. His name is Keith he is very nice to me and I love him. I will see you in heaven when I'm there I will never stop hugging you! I LOVE YOU SO MUCH!

- Joie, 14, Amarillo,Texas

There will always be a special place in my heart where you are living and breathing and you won't be forgotten. That I promise you. Get some bestsellers ready for when I come,ok?

Love forever and ever,
Kaylin

To Dad,

I miss you so much daddy! I was only 6 months old when you died.I was 4 when mom told me the story of what happened, I can't believe you died of car wreck. You were the best dad I could ever have, but now I have a dad that is taking very good care of me. His name is Keith he is very nice to me and I love him. I will see you in heaven when I'm there I will never stop hugging you! I LOVE YOU SO MUCH!

- Joie, 14, Amarillo,Texas

CAPÍTULO 3

O morto presente: a crença de que ele nunca se vai

CAPÍTULO 3

O morto presente: a crença de que ele nunca se vai

> *Historicamente, temos sempre usado a nossa tecnologia mais avançada a serviço dos mortos. Nós usamos tudo que estiver ao nosso alcance para relembrar, para manter, para compartilhar memórias e contar histórias.*
>
> Kenneth J. Doka, 2012.

> *A imagem pode ser nebulosa, deformada, descolorida, sem valor documental, mas ela provém por sua gênese da ontologia do modelo; ela é o modelo.*
>
> André Bazin, 1945.

O pesquisador norte-americano Kenneth J. Doka, inicia o texto de introdução ao livro *Dying, death and grief in an online universe* comentando como ser humano sempre teria utilizado as suas mais sofisticadas ferramentas para prestar homenagem aos mortos e preservar memórias. O autor percorre milhares de anos da história para dizer que o homem e a mulher paleolíticos, "usando a sua forma limitada de arte e suas rudes ferramentas", criavam desenhos nas paredes das cavernas que contavam histórias sobre seus parentes e amigos falecidos. Muito tempo depois, "as pirâmides, as tumbas minuciosamente adornadas, as múmias cuidadosamente embalsamadas e os hieróglifos" tinham o objetivo, sempre segundo Doka, de assegurar aos faraós que eles jamais seriam esquecidos, e que as suas memórias iriam viver por muito tempo ainda depois que eles deixassem este mundo (DOKA, 2012, p.xi).

Segundo esse autor, as novas tecnologias oferecem novas oportunidades para a criação de memoriais no processo de luto pela perda de alguém. E a construção desses pequenos templos *online* pode ser feita de um modo "livre dos inconvenientes de custo, de espaço ou de qualquer tipo de regra ou regulamentação" (DOKA, 2012, p.xiii). Além disso, Doka destaca que esses espaços reservados aos mortos, por serem parte da internet, seriam capazes de transcender "os limites do espaço e do tempo", pois permitiriam um tipo de acesso imediato, independente de onde quer que se esteja e sempre que se desejar (DOKA, 2012, p.xiii).

Contudo, mesmo tendo tudo isso em vista, Kenneth J. Doka defende que se hoje os sujeitos estão aptos a rememorar, compartilhar e transmitir histórias para outras gerações isso não teria relação com os avanços tecnológicos, mas sim com a tentativa de satisfazer uma necessidade humana que já é muito antiga (DOKA, 2012, p.xiii). Assim, essa viagem a tempos já tão distantes do nosso presente funciona como o argumento básico para que esse autor afirme algo que pode ser assim sintetizado: os usos da internet e das tecnologias digitais que se fazem a partir do momento em que a vida de alguém acaba, não evidenciam práticas tão novas assim. Sob o olhar genealógico que norteia esta tese, porém, vale se perguntar: será que a maneira como se presta homenagem e se relembra os mortos hoje é realmente apenas uma "reciclagem" de modos mais antigos de se fazer isso e que nada de realmente diferente está sendo expresso nessas novas práticas que encontramos na internet?

No caminho de tentar responder essa questão, vamos apresentar neste capítulo, algumas formas de lidar com a morte encontradas no mundo *online* que independem daqueles espaços na internet construídos e habitados em vida por aquele que morreu. Trata-se quase sempre de uma elaboração ativa de quem sofreu a perda de alguém e ainda está vivo: nesses casos, tenta-se trazer esse defunto para o universo da internet, criando um espaço para se comunicar com ele ou, a partir de algum tipo de homenagem, garantindo uma outra forma de perpetuação daquela vida que acabou.

Esse outro modo de lidar com a morte, e com o morto, pode ser observado em diversos espaços da internet. Primeiramente, atentaremos para alguns sites que se intitulam "cemitérios" *online* e para outros que são como redes sociais formadas por perfis de pessoas que já morreram. Em seguida, voltaremos a aludir àquelas outras redes sociais bem mais comuns, que foram criadas para que os vivos convivessem e atuassem, como o *Orkut* e o *Facebook*, mas focaremos nossa atenção nas *comunidades* e nas *páginas*, espaços diferenciados dos *perfis* e das *Timelines* antes analisadas.

No capítulo anterior foi abordada a permanência do espetáculo de uma vida – que foi construída para o olhar do outro – mesmo depois que ela acaba. Já neste capítulo, além das formas como outras pessoas podem trazer o morto para a internet, construir um espaço para ele e criar algo em sua homenagem, abordaremos também uma outra forma de presença da morte *online*. Trata-se de práticas nas quais, de maneira mais enfática, nega-se o fim da vida ou pelo menos a impossibilidade de agir

a partir de sua chegada pelo uso de ferramentas que prometem a possibilidade de atuação do morto de modo perpétuo nos espaços da internet. Focaremos, então, um tipo de dispositivo *online* que propõe a seus usuários o planejando de suas atividades *post-mortem* na internet.

3.1. O morto desconectado: trazer para este mundo quem nunca esteve aqui

> *My cemetery é dedicado a quem que deseja criar uma lembrança virtual. O que quer que você escreva aqui viverá por muito tempo depois que você deixar esse mundo.*[28]
>
> *My cemetery*, 2014.

Nas próximas páginas, trataremos de um tipo de site desenvolvido justamente com a intenção de "abrigar" mensagens a pessoas já falecidas, e a contar suas histórias, em determinada páginas da internet. Esse é um serviço *online* que existe há algum tempo, pois mesmo antes das mudanças trazidas pela chamada *web 2.0*, espaços desenvolvidos com esse objetivo já estavam disponíveis na internet. A historiadora Julia Tomasi, citada anteriormente, afirma que desde a metade da década de 1990 surgiu um tipo de site – por ela denominado como "cemitério *online*" – que possibilitava a seus usuários a criação de mensagens em homenagem a pessoas mortas. O pioneiro a oferecer esse serviço teria sido, segundo Tomasi, o site *My cemetery*[29], lançado nos Estados Unidos em 1994. Mas essa autora lista também uma série de outras iniciativas semelhantes que foram disponibilizadas em outros países, tais como: *Emorial das Erinnerungs-Portal* 45 *Menchen gedenken,* da Alemanha; *Jardin Celestial Cementerio Virtual,* do Equador; *67 Campa Virtual*, de Portugal e *Le Cimetière Virtuel*, da França (TOMASI, 2013, p.17).

Hoje, mais de duas décadas depois de que essa modalidade de site começasse a ser colocada no ar para ser utilizada por quem sofreu a perda de alguém, a proposta ainda causa um certo estranhamento e levanta algumas questões. Pois, afinal, qual foi a inspiração para o desenvolvimento desses espaços na internet? O que se faz nesses ambientes? Que motivos levam as pessoas a utilizá-los? Ou, ainda, que tipo de relação

---

[28] Livre tradução.

[29] http://www.mycemetery.com/my/index.html. Data de acesso: 13 de outubro de 2014.

se pretende estabelecer com alguém morto a partir da criação de uma mensagem em seu nome, em um site no qual existem também mensagens para outros falecidos?

Algumas pistas para entender a motivação para se criar esse tipo de espaço na internet, e para desvendar aquilo que leva as pessoas a recorrer a isso quando se deparam com a morte de alguém, no mundo real podem ser encontradas a partir da observação de certas características do *My cemetery*[30]. No texto que se encontra no início de sua página principal, esse site pioneiro promete que tudo aquilo que for escrito ali viverá por um longo tempo, mesmo depois que seu autor "deixar esse mundo". De fato, mais de vinte anos após a sua criação, ainda é possível encontrar todas as mensagens que foram deixadas nesse ambiente *online*. Diferentemente do que ocorreu com o *Orkut*, nada leva a crer que esse espaço corre o risco de ser desativado, mesmo que ninguém ou poucas pessoas o utilizem hoje em dia.

Mas isso não chega a ser surpreendente, pois não foram apenas as mensagens que resistiram: tudo, nesse site, sugere que o tempo parou. Aparentemente, algo de um passado ainda não muito distante foi congelado ali. Com um *layout* muito simples e algo antiquado, a página principal é composta por uma longa série de textos endereçados a pessoas falecidas. As letras em negro são dispostas sobre um fundo verde claro e há uma linha discreta que separa cada uma das mensagens. Colocadas uma abaixo da outra, elas podem ser acessadas à medida em que se desce a barra lateral de rolagem da página. Todos esses textos se apresentam formatados de acordo com um modelo que se assemelha muito ao padrão mais clássico da escrita de cartas. O destinatário é comumente tratado de maneira afetuosa, e o tipo de relação que se tinha com o morto é um dado explícito em quase todas as mensagens. A maioria das homenagens é direcionada a familiares, especialmente avós e avôs; e, geralmente, estas são iniciadas e finalizadas explicitando o grau de parentesco ou de intimidade que quem escreveu tem (ou teve) com aquele que morreu. Assim, no inicio dessas "cartas *online*" aparecem expressões como "querido(a) vovô/papai/mamãe/tio", e as mesmas são finalizadas com a correspondente "de seu(a) neto/filho/sobrinho".

Nesse site, são bem poucas as mensagens que fazem uso de alguma imagem, além do texto escrito. De fato, apenas seis, dos trinta e oito textos ali publicados, são acompanhados por uma fotografia. Quando isso acontece, em sua maioria, trata-se de

---

[30] http://www.mycemetery.com/my/index.html. Data de acesso: 13 de outubro de 2014.

um retrato da própria pessoa falecida, como pode ser observado nos dois dos exemplos da **Figura 13**.

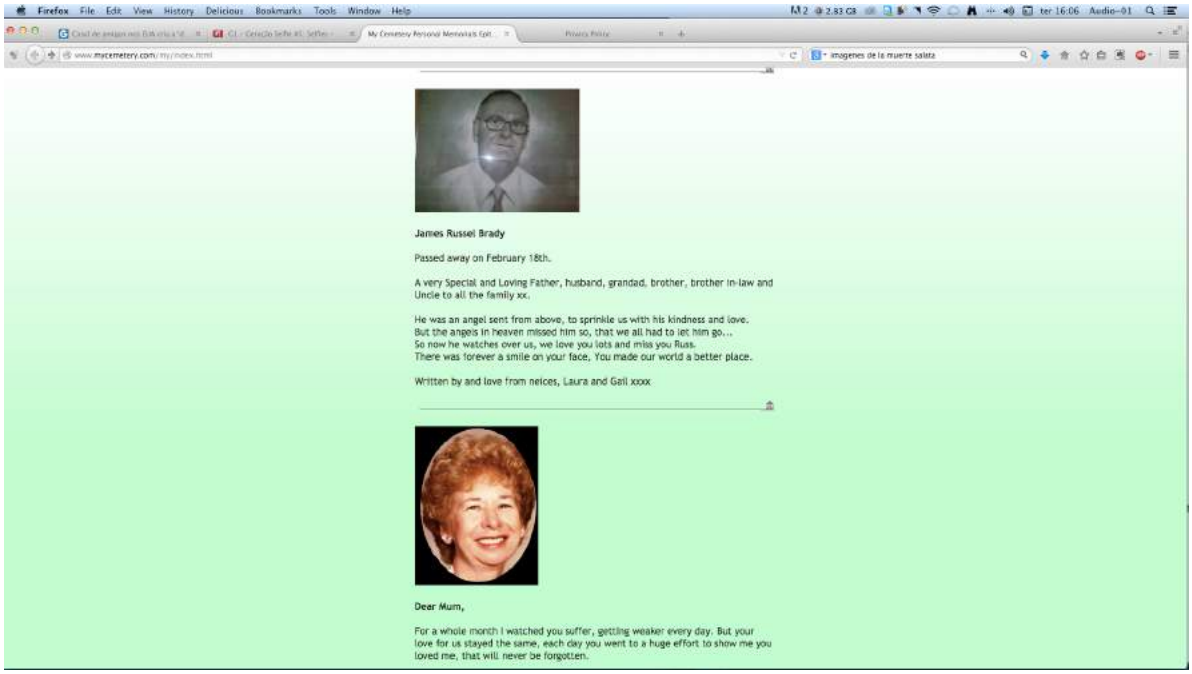


Figura 13 - Página de abertura do site *My cemetery* com exemplos de homenagens que incluem fotografias.

Assim como todos os detalhes que compõem essa página da internet, ao olhar para as imagens que foram escolhidas para ilustrar as mensagens aos mortos, somos transportados para um tempo que nos parece já distante de nós. Apenas uma única fotografia encontrada nesse site mostra outro personagem além do morto: trata-se da foto de um casal, que ilustra a primeira das homenagens publicadas nessa página. Em forma de declaração de amor eterno, esse é um texto escrito por uma esposa viúva ao seu falecido marido. De todo modo, o aspecto anacrônico dessa imagem, em relação ao império dos cliques digitais que marcam a produção de imagens dos dias atuais, também fica bastante evidente. De fato, todas as fotografias que aparecem nesse site foram captadas por câmeras analógicas, muito provavelmente foram impressas em papel e figuraram em portas retratos ou álbuns de família por muitos anos, antes de serem escaneadas para digitalizá-las e introduzi-las no mundo *online*.

Vale recordar que o retrato foi a forma mais difundida de fotografia, quando esta começou a se popularizar (OLIVEIRA, 2007, p.38). Segundo Beatriz Jaguaribe e Mauricio Lissovsky, no início cerca de 90% das fotografias produzidas eram desse tipo, e a maioria delas era feita no formato *carte de visite*, muito mais barato que os

demais (JAGUARIBE e LISSOVSKY, 2008, p.46). A difusão desse tipo de imagem contribuiu para duas novidades histórias. Primeiro, passou a ser possível "ver-se a si mesmo" de outro modo que não apenas como um reflexo no espelho. Segundo, podia-se ver a alguém a quem se amava, mesmo quando essa pessoa não estivesse diante dos olhos e, inclusive, mesmo quando ela nem vivesse mais. Podemos somar a isso também a possibilidade inédita de materialização de uma imagem de alguém por um processo técnico que, naquela época, era totalmente revolucionário. E, se levarmos em consideração ainda a velocidade incrível com que a fotografia se popularizou, é possível ter uma ideia de como essa nova tecnologia de captura e reprodução de imagens pode ter contribuído para que o modo de lidar com os mortos – e com a lembrança deles – tenha se transformado a partir da segunda metade do século XIX.

No caso das mensagens para pessoas falecidas dispostas na página principal do site *My cemetery* chama a atenção que as fotografias sejam recursos tão pouco utilizados, principalmente se pensarmos no uso tão constante de imagens em outros ambientes da internet – como as redes sociais para pessoas vivas, por exemplo. O que explicaria essa escolha pelo texto escrito como ferramenta principal para lembrar alguém? O mais provável é que isso tenha relação com o modo como a internet era usada na época em que esse site foi criado, já faz mais de vinte anos. Outra característica marcante dessas mensagens é o escasso uso de referências temporais. Por exemplo, não existe nenhum tipo de ícone que indique quando o texto de uma homenagem foi publicado no site, e é raríssimo que se faça qualquer menção a quando a pessoa para quem se escreve morreu: na grande maioria dos casos, nem mesmo o ano do falecimento é citado.

Encontramos, contudo, duas mensagens que explicitam as datas de óbito dos falecidos aos quais os textos fazem referência. Nesses dois casos, parece haver algo de estranho quando atentamos para quando essas pessoas morreram. No primeiro exemplo, uma mãe escreve sobre a dor da perda de seus dois filhos gêmeos, que morreram sendo ainda crianças. O texto é curto e não traz detalhes do que realmente aconteceu com os meninos, mas explicita a sensação daquela mãe de que, depois da morte dos filhos, o tempo deixou de passar como antes. Como evidencia o trecho reproduzido abaixo, a dor dessa terrível perda ainda não havia sido curada quando ela decidiu publicar sua mensagem na internet:

> Apesar da vida seguir, ela o faz com um toque de tristeza.

> Apesar de parecer que se passaram muitos anos de suas mortes, eu ainda choro pelos dois.
>
> Apesar de saber que vocês estão no Céu, eu ainda queria que vocês estivessem aqui comigo.
>
> Apesar das pessoas me dizerem que o tempo vai curar a minha dor, eu apenas queria saber quando.. quando isso vai acontecer?
>
> Eu só queria dizer que eu sinto a falta de vocês dois, e sempre vou sentir.
>
> Com amor, mamãe. Stettler, Alberta

Mesmo levando em consideração a dificuldade de viver após tão triste acontecimento, cabe questionar há quanto tempo os bebês de Alberta faleceram. Tanto as informações sobre a data de nascimento, quanto sobre as datas de óbito, nesse caso, fazem parte do texto: Robert veio ao mundo em 27 de novembro de 1973 e morreu menos de um mês depois, em 13 de dezembro do mesmo ano; seu irmão gêmeo, Richard, que nasceu no mesmo dia, faleceu em 27 de janeiro de 1975, com dois anos e dois meses de idade. Os bebês morreram há décadas, portanto, embora a publicação do texto na internet ocorreu muito depois.

No segundo caso em que a data de falecimento também é explicitada na mensagem, encontramos uma situação muito parecida. Uma mulher que assina como Pina escreve à sua mãe, Marian Reid Wilson Martinelli, no 33º aniversario de sua morte. No cabeçalho da "carta", a primeira informação que encontramos é justamente a data de morte da falecida: 3 de junho de 1975. Mas porque será que mesmo tendo morrido décadas antes da internet se tornar parte do cotidiano das pessoas, os parentes decidiram dedicar a esses sujeitos um espaço nessa rede informática? O que se pretende a partir dessa iniciativa? Deixaremos por um momento essas questões em suspenso, para ver se seguindo na análise desse site encontramos a indicação de um caminho para a formulação de alguma possível resposta. Bem abaixo das mensagens dispostas em sequência, ao final da página inicial, encontramos outros dois elementos que compõem a simples geografia do *My cemetery*: uma lista de links que ao serem acessados direcionam a outros ambientes do site e uma barra com anúncios de publicidade. No link que recebe o título de "Honors & Awards", há uma lista com diversos veículos de informações, tais como jornais, revistas, canais de televisão e estações de rádio, nos quais esse site foi tema de reportagens especiais, tais como: *The New York Times*, *Newsweek Japan*, *LA Times*, *Reuters, PBS, Discovery Channel,* etc. Além disso, é possível encontrar nessa página também uma lista bastante extensa de

premiações e menções honrosas que a iniciativa já recebeu: *The NetVet Award*, *Gold Medal Winner at the Internet World Expo*, *Cool site of the day*, *Top 5 of websites*, etc.

Um dos caminhos que se abre a partir de um desses links é denomidado *My cemetery plot 1*. Trata-se de uma outra página, muito parecida com a primeira, na qual se encontram duas mensagens destinadas a mortos, ambas sem o uso de qualquer imagem. A primeira é endereçada a um pai e a segunda a um irmão. Nada sugere uma diferenciação entre esses dois exemplares e aquilo que está publicado na página principal do site. Como não parece se tratar de textos especiais ou que homenageiam pessoas mais importantes, pode-se sugerir que talvez algum outro motivo recorte destaque esses dois textos dos demais. Talvez esses sejam os primeiros ou os últimos textos postados no site, por exemplo. Entretanto, como se trata de duas mensagens sem qualquer referência temporal, não é possível chegar a uma conclusão sobre o porquê de aqueles textos estarem em uma página diferenciada.

De todo modo, o que se torna mais evidente para alguém que visite o site *My cemetery* agora, vinte anos após a sua criação, é que nada ali parece atual ou mesmo compatível com as novas tecnologias digitais e interativas cujos usos estão se tornando tão comuns. Apesar de estarem situadas no mesmo mundo da internet, há uma distância grande e flagrante entre o modo como esse site pode ser utilizado pelos usuários e como se atua nos ambientes *online* mais freqüentados hoje em dia, tais como o *Facebook*. Nesse sentido, cabe observar que não existe nenhuma ferramenta para que um visitante do site possa estabelecer alguma forma de interação com essas mensagens, com seus autores ou com os mortos a quem são destinadas. Ou seja, não se pode "curtir", "comentar" nem "compartilhar" nada do que é encontrado ali.

O próprio envio de uma homenagem a alguém que morreu – ou de um epitáfio, como o site denomina essa mensagem póstuma – é realizado de um modo que pode parecer bastante "ultrapassado" nos dias de hoje. Essa tarefa deve ser realizada acessando um dos links disponíveis ao final da página principal do site. Ao clicar nas palavras "*Epitaph submission*" (submissão de epitáfio), o visitante é conduzido a um texto com algumas orientações. Como se pode apreender das instruções presentes na **Figura 14**, o caminho para a submissão de um epitáfio direcionado a alguém que morreu é bastante simples. Basicamente, trata-se do envio de um e-mail no qual deve constar o texto da mensagem e informações sobre o morto, sendo opcional que se anexe uma imagem para ser publicada conjuntamente. O

processo não é instantâneo: o esse e-mail pode ser transformado num epitáfio num tempo indeterminado, que provavelmente é longo. Além disso, apesar de ser gratuito, é bastante explícito que se deveria fazer uma doação ao site para que o processo de publicação dos epitáfios seja possível. O primeiro ponto das instruções deixa isso claro: "Se leva uma quantidade considerável de tempo para administrar o site e ajudar as pessoas ao longo do processo. Por isso, pedimos uma pequena doação".

Figura 14 – *My cemetery*, página para submissão de epitáfios.

Este site, criado no início da década de 1990, não apresenta sinais de ter sido remodelado posteriormente, levando em consideração as muitas novidades interativas possibilitadas pela *Web 2.0*. O serviço é prestado com o uso de recursos tecnológicos bastante básicos e já um tanto envelhecidos. A rapidez (ou imediatismo) das resposta e as ferramentas interativas tão presentes nos usos cotidianos que muita gente faz da internet hoje, por exemplo, não são parte da lógica de funcionamento do *My cemetery*. Então, qual teria sido o grande mérito dessa invenção? O que ela apresentou de tão novo ou interessante lá no já longínqua ano de 1994? E, trazendo a questão um pouco mais para os nossos dias, o que pode explicar a permanência *online* de algo que parece tão antiquado e que nem sequer passou por qualquer atualização apos duas décadas de funcionamento? Será que alguma coisa nesse site ainda nos parece inovadora?

Não se trata de algo "revolucionário", mas sem dúvida um aspecto ainda curioso desse site pode ser observado a partir de mais um dos links disponibilizados ao final da sua página principal. Trata-se de uma página inteiramente dedicada a mensagens póstumas para animais de estimação falecidos, intitulada *Virtual Pet Cemetery* (Cemitério virtual de animais de estimação). Apesar de ter um layout muito parecido com a página que abriga as mensagens para gente falecida, esse ambiente sim é ilustrado com algumas pequenas fotografias de diversos bichinhos (**Figura 15**). Em seu texto de apresentação, parcialmente reproduzido abaixo, o objetivo dessa parte do *My cemetery* é explicado:

> O *Virtual Pet Cemetery* (cemitério virtual para animais de estimação) é o mais antigo cemitério da internet. Com o passar dos anos ele cresceu e se tornou o mais conhecido cemitério *online* do mundo. Nós trabalhamos duro para criar um lugar especial onde você pode memorizar o seu bichinho, compartilhar os seus sentimentos e entender o que significa perder um ser amado.[31]

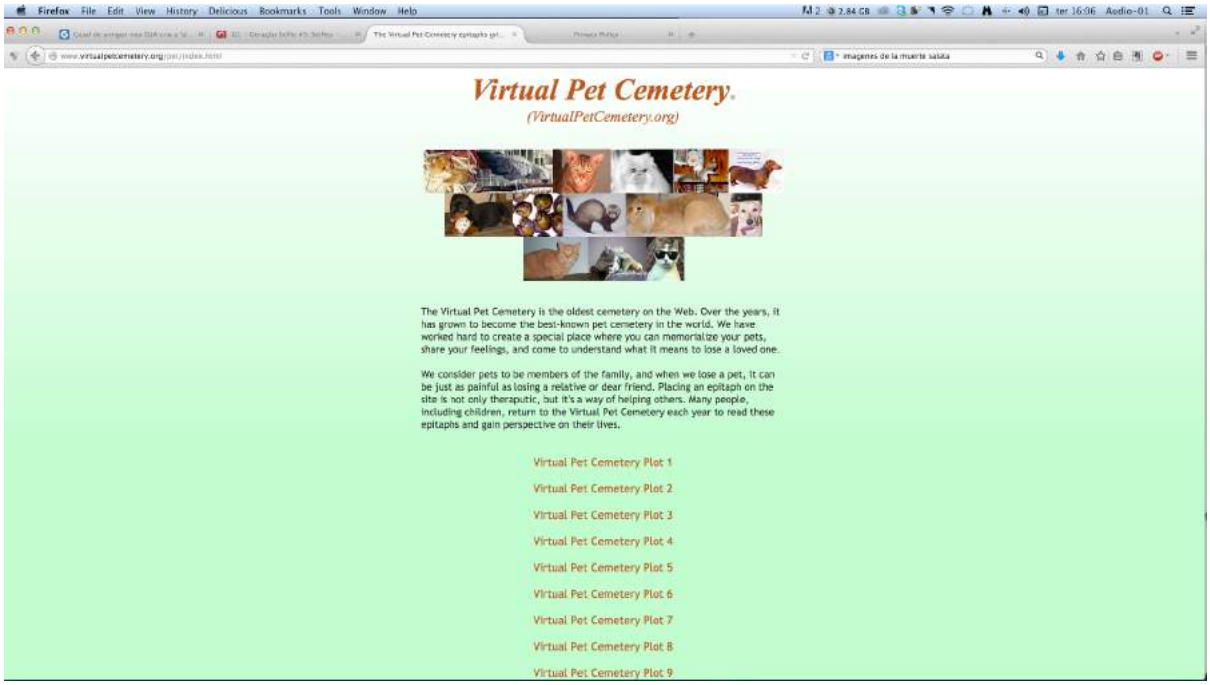


Figura 15 – Página do *Virtual Pet Cemetery*.

Esta parece ser uma área do site utilizada com mais freqüência pelos visitantes, e que possui (ou possuiu) mais usuários ativos em relação àquela parte destinada às mensagens para pessoas falecidas. A modo de exemplo, enquanto existe

[31] Livre tradução. http://www.virtualpetcemetery.org/pet/index.html

apenas um link intitulado “My Cemetery Plot 1” para seres humanos, que leva a apenas mais outros dois textos, a partir dessa área especificamente dedicada às mensagens para animais de estimação existem outros 38 links para páginas desse tipo, e cada uma delas possui dezenas de textos dedicados a bichinhos falecidos.

Levando em consideração esse serviço voltado ao luto de animais de estimação, bem como e as outras características que observamos sobre esse site, considerado pioneiro na prestação de um tipo de serviço tão especifico, torna-se possível apontar algumas hipóteses para as perguntas que foram sendo formuladas ao longo deste subtópico da tese. Aparentemente, tanto esses animais falecidos como muitas daquelas pessoas que morreram e receberam homenagens nas paginas do *My cemetery,* não estavam presentes na internet enquanto ainda viviam. Eles nunca haviam habitado esse novo universo que ainda é bem novo. Assim, especialmente quando o site foi criado, nos primórdios da década de 1990, ele oferecia a oportunidade de tentar trazer esses mortos para esse mundo inédito que então se apresentava: a internet.

Pode-se sugerir, portanto, um motivo para publicar no mundo *online* uma mensagem destinada a alguém que já morreu, além de uma possível justificativa para o seu uso do site agora em foco. Aquilo que talvez esteja na base da constituição desses ambientes é o anseio de trazer esse ser falecido para o novo mundo “virtual”. Ou seja, esse lugar tão peculiar onde todos “estão” agora. E, por isso, pelo menos até algum tempo atrás, a interação não fosse um aspecto importante dessa proposta: o fundamental era assegurar que eles também estivessem ali. Agora, porém, essa garantia, não parece mais suficiente. Além de os mortos estarem presentes na internet, passou-se a desejar que eles também possam continuar, de alguma maneira, interagindo com os vivos em espaços *online* dedicados a eles. Kathleen R. Gilbert e Michal Massini, autores do artigo “From digital divide to digital immortality: thanatechnology at the turno of the 21st century” (Da exclusão digital à imortalidade digital: tanatecnologia na virada para o século XXI), afirmam que certas mudanças na paisagem tecnológica ocorrida na passagem para este século foram decisivas para as transformações que aqui nos interessam, na maneira como a morte de alguém passa a ser vivenciada na internet. Nesse momento histórico, segundo os autores, as trocas na rede foram deixando de ser privadas, de “um-para-um”, e se tornaram cada vez mais públicas, de “muitos-para-muitos” (GILBERT, MASSINI, 2012, p.22). Mas as

mudanças ainda não concluíram: sempre de acordo com Gilbert e Massini, a utilização das ferramentas digitais e *online* para comunicar a dor da perda de alguém, bem como para rememorar os mortos, tenderá a se intensificar nos próximos anos.

De fato, em tempos mais recentes, foram criados muitos outros sites, voltados exclusivamente para lidar com a morte e para abrigar perfis de pessoas falecidas. A imprensa costuma denominá-los "redes sociais para mortos", porque apenas os defuntos estão habilitados para possuir páginas pessoais nesses ambientes. No tópico seguinte serão analisados alguns desses sites, alem de abordarmos certos territórios localizados dentro das "redes sociais para pessoas vivas", que algumas vezes são criados também em nome de pessoas que já morreram.

3.2. O morto passivo: um lugar para se comunicar com quem se foi

> *Crie perfis para seus familiares, amigos ou ídolos que não se encontram mais entre nós* [32].
>
> *I heaven*, 2015.

Muitos outros espaços *online*, que oferecem serviços semelhantes aos daqueles primeiros sites, continuam sendo lançados em vários lugares do mundo. Entretanto, há um aspecto que faz dos mais recentes – e do modo como é possível se relacionar com os mortos através deles – algo mais afinado com o tempo presente. Essas "redes sociais para mortos", como costumam ser denominadas, não permitem apenas o envio de mensagens para os mortos. Além disso, cada um dos defuntos cadastrados por seus parentes, amigos ou fãs, recebe uma página pessoal que também é chamada *perfil* e, nesses espaços exclusivos, além de publicar mensagens de texto e fotografias, outras formas de comunicação são possíveis. Os mecanismos de funcionamento desses sites permitem uma série cada vez mais diversificadas de atividades relacionadas com quem já morreu. Além disso, nesses ambientes, os vivos "visitam" a um mesmo morto podem também interagir entre si.

Em 2007, a enfermeira britânica Maggie Candy, logo após ter perdido a filha de 17 anos, resolveu criar a rede social intitulada *Always be remembered* (Sempre

[32] www.iheaven.me. Data de acesso: 25 de março de 2015.

lembrado) como parte do seu próprio processo de luto. Nesse site, os usuários são convidados a criarem gratuitamente perfis para alguém que morreu, e também "podem escrever mensagens, acender velas virtuais e enviar flores digitais" para os falecidos, sejam pessoas íntimas e parentes, sejam famosos que eles admiram ou desconhecidos. Segundo a própria Maggie Candy, a explicação do porquê da criação e do uso desses sites seria muito simples. "A maioria dos jovens usa a internet todos os dias", ela explica, "e, por isso, um memorial *online* faz parte de uma evolução natural", conclui (*g1.globo.com*, 2007, p.1). A palavra "natural" aparece também quando Nicolas Davis, gerente de outra rede social britânica criada com esse propósito, descreve os motivos para o surgimento desse tipo de ferramenta digital para lidar com a perda de alguém. Davis acredita que sites como o *Gone too soon* (Se foi tão cedo), por ele administrado, tornaram-se parte de nossa realidade porque o luto na internet é algo "*natural* para uma geração que passa tanto tempo *online*" (*G1*, 2007, p.3).

Figura 16 – Página de abertura do site brasileiro dedicado a mortos *I heaven*.

Em 2012, também foi colocada no ar uma rede social desse tipo aqui no Brasil. O projeto pertence aos amigos Canindé de Freitas, Luiz Júnior e Antônio Farias, moradores da cidade de Carnaúbas, no interior do estado do Rio Grande do Norte. Os três jovens idealizaram o site intitulado *I heaven* (algo como "Meu céu")

que foi lançado oficialmente no dia 02 de novembro daquele ano, dia do feriado nacional em homenagem aos mortos (**Figura 16**). Meses antes dessa data, contudo, a rede social já estava funcionando e possuía cerca de cem usuários cadastrados (BARBOSA, 2012, p. 1). No caso dessa proposta, é curioso perceber uma preocupação dos criadores do site em deixar claro que os signatários só poderiam ser pessoas vivas que tivessem o interesse de criar perfis para alguém que já morreu. Em uma matéria jornalística sobre essa rede social, eles frisaram que – apesar de se tratar de um serviço novo – não haveria nada de muito esquisito no que eles oferecem, pois nenhuma das ferramentas de sociabilidade da plataforma *I heaven* permite trocas entre vivos e mortos. "Os administradores das contas dos mortos podem postar fotos, mas os perfis dos falecidos não possuem ações de interação", afirmou Antônio Farias na ocasião.

Farias ainda fez questão ainda de esclarecer que "os únicos que podem prestar homenagens e deixar recados são os criadores dos perfis", enfatizando que se trata de "as pessoas vivas". O jornalista Rafael Barbosa, autor da reportagem sobre o lançamento do site *I heaven*, explicou que o motivo para esse tipo de cautela seria o de prevenir a possibilidade de que alguém pudesse ser contatado por um fantasma. Segundo Barbosa, "o bloqueio de ações foi criado para que ninguém seja surpreendido recebendo mensagens como se fossem enviadas por pessoas mortas", (BARBOSA, 2012, p.2).

Além das redes sociais dedicadas exclusivamente aos mortos, as redes para os vivos mais populares, tais como o *Orkut* e o *Facebook*, também possuem certos espaços que são criados por alguém vivo em nome de pessoas falecidas. Trata-se, respectivamente, das *comunidades* e das *páginas*. Esses ambientes apresentam outras características marcantes quando comparados aos *perfis* e às *timelines*, que foram enfocados no capitulo anterior.

O foco dos estudos sobre a presença da morte no site *Orkut* realizados aqui no Brasil foi, justamente, à criação de espaços destinados exclusivamente aos defuntos – a algum morto específico, a um grupo de pessoas mortas ou a mortos em geral. O dispositivo que permitia essa forma de lidar com a morte era um tipo de página denominada *comunidade*, que fazia parte da lógica de funcionamento dessa rede social e eram considerados territórios para a publicação de informações mais "públicas" do que os perfis, que eram tidos como mais "privados". Para entender o

modo de funcionamento desses ambientes e o porquê de sua criação em nome de alguém que não vive mais, vale indagar o que seria uma *comunidade* nesse contexto específico do *Orkut*. Primeiro, cabe esclarecer o seguinte: mesmo que se considere apenas os usos desse termo para tratar das formas de sociabilidade que acontecem a partir das possibilidades inauguradas na internet, ainda assim já se estaria diante de uma quase infinita gama de significados possíveis. Segundo Raquel Recuero, o conceito de "comunidades virtuais", cunhado pelos primeiros teóricos da sociabilidade na internet, seria uma tentativa de explicar os "agrupamentos sociais" surgidos nesse novo território.

Até porque, como comenta Manuel Castells, no livro *A Galáxia da Internet* publicado originalmente em 2001, uma certa "cultura comunitária" teria moldado as formas sociais, os processos e os usos da internet. Esse autor afirma que não à toa "as comunidades *online* tiveram origens muito semelhantes às dos movimentos contraculturais e dos modos de vida alternativos" que datam da década de 1960. Além de notar a participação de pessoas engajadas em comunidades rurais e fãs de bandas de rock como *Grateful Dead* como administradores, hospedeiros e patrocinadores das primeiras "comunidades virtuais", Castells constata que esse tipo de ambiente na internet parece ter surgido justamente da necessidade "de dar corpo a um sentimento comunitário após o fracasso de experimentos contraculturais no mundo físico" (CASTELLS, 2003, p. 47 e 48).

Entretanto, esse autor ressalta que, ao passo que as "comunidades virtuais" foram se expandido, "suas conexões originais com a contracultura enfraqueceram" e grupos muito diversos, e que até mesmo contrariavam totalmente essa origem do uso do termo, passaram a se organizar na internet. De todo modo, Castells defende que pelo menos duas características fundamentais das primeiras "comunidades virtuais" se mantiveram: a comunicação livre e horizontal e algo que ele chama "formação autônoma de redes". O primeiro aspecto diz respeito a uma "liberdade de expressão de muitos para muitos", que estaria presente na internet desde os seus primórdios. A segunda característica se refere à possibilidade de qualquer um encontrar um grupo na internet que compartilhe o assunto que lhe interessa, e, no caso de não encontrá-lo, sempre é possível fazer um grupo novo para divulgar a informação que se considera importante tornar pública, formando assim uma nova rede, ou seja, uma *comunidade*. Apesar de "extremamente diversa em seu conteúdo", seria essa base "comunitária" da

internet que, segundo esse autor, faz dela um "meio tecnológico para a comunicação horizontal e uma nova forma livre de expressão" (CASTELLS, 2003, p. 48 e 49).

De qualquer modo, Castells considera que o uso dessa noção de "comunidade", para aludir ao que se passa na internet, é algo ao mesmo tempo acertado e equivocado. Por um lado, o emprego do termo "comunidade" associado à também complicada expressão "virtual" destaca que, com os novos dispositivos tecnológicos utilizados para promover a interação, aquilo que acontece *online* é algo diferente das outras formas de sociabilidade relacionadas a outros suportes, mas "não necessariamente inferiores a ela". Por outro lado, porém, o emprego dessa palavra, que já carregava uma grande bagagem de significados, teria causado uma confusão entre diferentes modelos de interação social e, mais do que isso, teria contribuído para a instauração de uma complexa "discussão ideológica", como comenta o próprio autor no trecho a seguir:

> O termo "comunidade", com todas as suas fortes conotações, confundiu diferentes formas de relação social e estimulou discussão ideológica entre aqueles nostálgicos da antiga comunidade, espacialmente limitada, e os defensores entusiásticos da comunidade de escolha possibilitada pela internet (CASTELLS, 2003, p.105).

Para fugir desse embate, o autor propõe que, para a compreensão dos modelos de interação que acontecem na "era da internet", tome-se como base uma redefinição de *comunidade*, que permita dar mais ênfase "a seu papel de apoio a indivíduos e famílias", desvinculando-a de um tipo único de suporte material e diminuindo a importância de seu caráter cultural. Talvez o tipo de *comunidades* que eram criadas no *Orkut* em nome de alguém que faleceu possa se enquadrar, justamente, nesse tipo de grupo que Castells propunha como modelo.

Raquel Recuero, no livro anteriormente citado, reconhece as *comunidades* do *Orkut* como um dos tipos de "comunidades virtuais" na internet. Trata-se, segundo essa autora, de uma "comunidade de associação ou de filiação". Isso quer dizer que, primeiramente, o pertencimento de cada um dos indivíduos a esse grupo é de caráter "associativo". Ou seja, as pessoas que se vincularam a esse espaço, o fizeram porque concordavam com o objetivo comum que justificava a sua criação e manutenção: todos "estão identificados pelo tema da comunidade". Isso, contudo, "não pressupõe interação direta entre os atores, ou mesmo interação social no sentido de conversação"

(RECUERO, p.152-156). Por tal motivo, a autora nota que esse é um tipo de grupo criado na internet no qual a interação não é necessária, já que a associação, "como forma de pertencimento", independe de um esforço de sociabilidade. Para que se continuasse fazendo parte de uma comunidade do *Orkut*, podia-se atuar nesse espaço, mas isso não era uma exigência. Independentemente de se comunicar ou de interagir com os demais membros da *comunidade*, "o ator continuará membro por um tempo indefinido, geralmente até que decida desfiliar-se" (RECUERO, p.152-156). Ou até que o serviço seja "tirado do ar", como aconteceu no caso do *Orkut*.

O perfil que, naquele site, era considerado detentor de parte da essência de quem havia falecido, apresentava-se como uma espécie de elo de contato entre o morto e quem ainda estava vivo. Por isso, dava a impressão de que se podia, a partir dessa página, continuar uma relação que se iniciou quando aquela pessoa que dava nome à página ainda estava viva. Era como se uma parte daquela pessoa houvesse, de fato, ficado depositada nesse lugar. Os perfis convidavam os vivos à interagir com os mortos como se algo deles continuasse ali, uma parte etérea e independente do corpo físico já falecido. Por conta disso, esses espaços também faziam com que a vida e a morte de alguém fluíssem em uma linha que parecia ser contínua e ininterrupta. Já as *comunidades* podiam ser criadas por outras pessoas em nome de alguém que não vivia mais. Ou marco de sua criação podia ser a própria morte, por exemplo, esse momento de ruptura. Por isso, nesses casos não havia a sensação de continuidade que os perfis sugeriam. As *comunidades* do *Orkut* eram espaços públicos, nos quais as pessoas vivas relacionadas a alguém que já se foi podiam interagir entre si e enviar mensagens públicas, individuais ou coletivas, para aquele defunto. Contudo, esses espaços usualmente recebiam poucas mensagens e, na maior parte das vezes, era a própria ação de criá-la no nome de alguém que a justificava, não sendo necessário que se alimentasse aquele espaço com mais informações ou que se enviasse mensagens a partir dali (ALBUQUERQUE, 2007, p.11).

Tanto na criação de uma *comunidades* no *Orkut* ou de um perfil em "redes sociais para pessoas mortas", como *Always be remembered*, *Gone too soon* e *I heaven*, o primeiro objetivo parece ser garantir que aquele que morreu tenha um lugar para si no universo da internet. Ou, dito de outro modo, assegurar que aí essa pessoa se mantenha de alguma maneira. Nesse sentido, assemelha-se muito àquele anseio original que parecia orientar a escrita de mensagens no site *My cemetery*. Assim,

trata-se de uma tentativa de demarcar um lugar nesse novo universo *virtual* para aquela pessoa importante que já deixou este mundo *real*.

Contudo, dentre as *comunidades* criadas no *Orkut* ligadas à morte, existe uma que apresenta características bastante diferentes daquelas que eram elaboradas por alguém vivo em nome de uma pessoa que faleceu. Intitulada *Profiles de gente morta*, essa página foi estudada por alguns pesquisadores brasileiros (ALBUQUERQUE, TOMASI, RESENDE) e é sempre citada pela mídia brasileira quando o assunto é a presença da morte *online*. Nesse caso especifico, a página não foi criada por alguém que queria homenagear um morto específico, um amigo, um parente ou uma figura famosa que essa pessoa admirasse. A ideia dessa comunidade é pesquisar e divulgar perfis de pessoas que faziam parte do *Orkut* e morreram, não sendo necessário nenhum grau de intimidade com aquele que morreu ou mesmo com as pessoas que sofreram aquela perda.

Figura 17 – Página principal da comunidade do *Orkut "Profiles de gente morta"*

Os usuários do *Orkut* que eram filiados a essa página, diferentemente da maioria das que se inscreveram em outras comunidades, não tinham uma ligação apenas associativa com esse ambiente e com as demais pessoas que fazem parte daquele lugar, que era uma característica marcante desses espaços. Elas também interagiam entre si e com as informações que eram ali disponibilizadas: trocavam informações e comentários sobre os mortos, questionavam a causa de cada morte

divulgada, avaliavam as circunstancias na qual aconteceu. O que unia essas pessoas era uma curiosidade sobre a morte, ou mais especificamente sobre a presença de mortos naquele espaço que era destinado ao convívio dos vivos: e, em conseqüência disso, os usuários tinham em comum a vontade de falar e compartilhar informações sobre esses temas. Muitas vezes, os comentários eram carregados de humor negro e sarcasmo, levantando assuntos polêmicos. Algumas das regras que regiam esse espaço estavam descritas em sua página principal, reproduzida na **Figura 17**.

De alguma maneira, nesse caso, o objetivo parecia ser o seguinte: usar a morte de outras pessoas como forma de promover a si mesmo no mundo *online*. Como se, ao se tornar parte de um evento que atraía uma forte carga emocional e bastante curiosidade, abrisse a chance de fazer os holofotes se voltarem um pouco para si. Não se tratava, portanto, de um tipo de homenagem a alguém querido que morreu, ou de uma forma de trazer o outro ao universo *online*, mas era uma maneira de usar a morte alheia para promover-se.

Outro exemplo dessa mesma forma de lidar com a morte experimentada na comunidade *Profiles de gente morta*, embora pareça algo bem diferente, são os *selfies*[33] feitos em velórios e em enterros, um tipo de imagem que também está proliferando nas redes sociais da internet. No ano passado, uma grande polêmica em torno desses auto-retratos povoou os principais meios de comunicação impressos, audiovisuais e *online* no Brasil. Durante o velório do então candidato à presidência da república Eduardo Campos, um evento que provocou grande comoção nacional, que poucos meses antes da eleição faleceu em um acidente aéreo na cidade de São Paulo, algumas pessoas fizeram retratos de si mesmos enquadrando também o caixão do candidato e os postaram na internet. Segundo as matérias que noticiaram esse uso "indevido" das imagens, tratava-se de uma falta de respeito e uma banalização da dor daqueles que estavam sofrendo aquela perda. Era como se esses fotógrafos fossem insensíveis e tratassem esse momento de luto e tristeza como uma paisagem turística qualquer.

[33] Autoretratos feitos com câmeras digitais geralmente acopladas aos celulares, muitas vezes publicadas na internet instantes depois de serem realizadas.

Figura 18 – *Selfie* de mulher no funeral do político Eduardo Campos.

Desse conjunto de imagens, a que ficou mais conhecida e foi parodiada de várias formas nos ambientes da internet (**Figura 18**), mostra uma mulher posando para o próprio celular e sorrindo. A pessoa que se fotografou com o defunto, nesse caso, é uma estranha para o grande público, mas gente bastante conhecida também tem aparecido nos noticiários realizando fotos de si mesma nesse tipo de ocasião. Mais uma vez, parece que aqui se usa a ocasião da morte alheia para promover-se, associando-se àquele acontecimento especial e usufruindo de um pouco da energia e da potência emanadas por aquele ritual, como forma de criar uma repercussão para si. Dizendo aos próprios "seguidores" algo como "vejam, eu também estou aqui", "eu participei disto".

Figura 19 – O presidente norte-americano Barack Obama realiza *selfie* na cerimônia realizada em homenagem a Nelson Mandela

Não se tratava de um velório, nem de um enterro, mas na cerimônia em homenagem a Nelson Mandela, que havia falecido muito pouco tempo antes, o presidente estadunidense Barack Obama foi flagrado fazendo *selfies* em companhia de outros mandatários estrangeiros. Nas fotos desse episódio que foram rapidamente publicadas na imprensa mundial, eles aparecem tão sorridentes e descontraídos quanto a mulher que aparece tirando uma casquinha de fama do velório de Eduardo Campos (**Figura19**).

A realização desse tipo de imagem, porém, é ainda mais comum entre os jovens. Uma série de fotos desse tipo é disponibilizada todos os dias em diversas redes sociais. Em alguns exemplos, o morto ou mesmo a cerimônia em questão aparecem nas imagens e nas legendas das fotografias (escritas pelos fotógrafos-protagonistas) apenas como um detalhe a mais. Eles até dizem lamentar a morte, mas de um modo leve e bem humorado. Nessas fotografias, mais do que homenagear alguém que faleceu, objetiva-se mostrar quão *bacana* é a roupa escolhida para a ocasião ou como o penteado ficou bonito naquele dia (**Figura 20**).

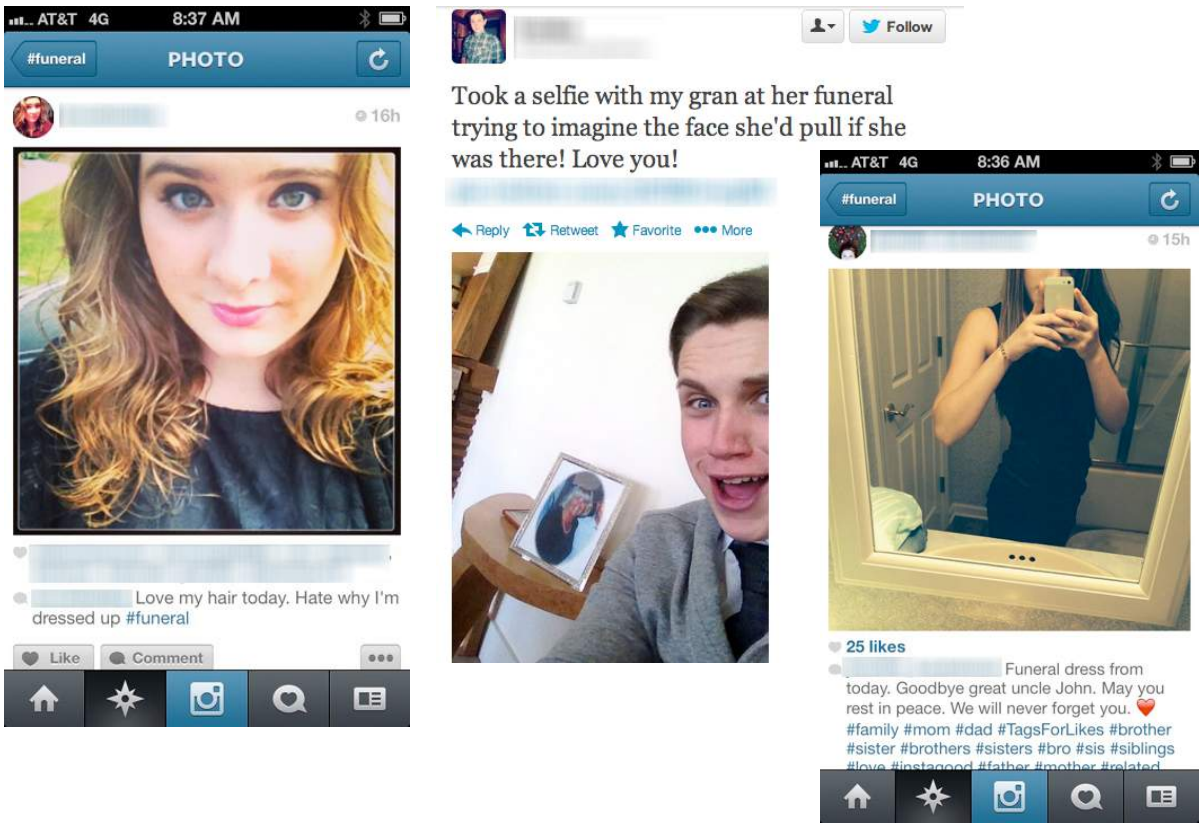


Figura 20 – *Selfies* realizados por adolescentes em funerais.

O formato de *memorial*, proposto pelo *Facebook* como forma de manter *online* a *timeline* de um morto, pode ser considerado um misto entre os dois modelos de presença *online* abordados até aqui: aquele comentado no capítulo anterior e este que está sendo estudado aqui. Ou seja, parte-se de algo construído e habitado em vida por quem morreu, que, a partir de um determinado momento – usualmente a decisão de um parente ou do próprio *Facebook* –, perde a sua "autonomia" e passa a ser administrado por outra pessoa. Deixa de ser uma representação do morto em si, ou um canal para se comunicar com ele diretamente, e passa a ser um lugar mantido em seu nome por alguém que está vivo.

No *Facebook* há, contudo, a possibilidade de uma outra modalidade de espaço para os mortos: a criação de uma *página* em nome de alguém. Aquilo que é chamado especificamente de *página* no *Facebook* é um tipo diferente de ambiente "virtual" das denominadas *timelines*. Usualmente voltadas para o uso de empresas, esses espaços, diferentemente das páginas pessoais, não estariam necessariamente associadas a uma pessoa. Trata-se de um local público, que atende ao anseio de empresas, serviços, artistas, de entrarem em contato com o público através de um âmbito "institucional" dentro nessa rede social. Na política de uso de dados do site há um tópico dedicado a esses ambientes. E a primeira frase desse texto já resume a sua principal característica desses ambientes e o seu diferencial em relação à proposta das *timelines*: "as páginas do *Facebook* são páginas públicas".

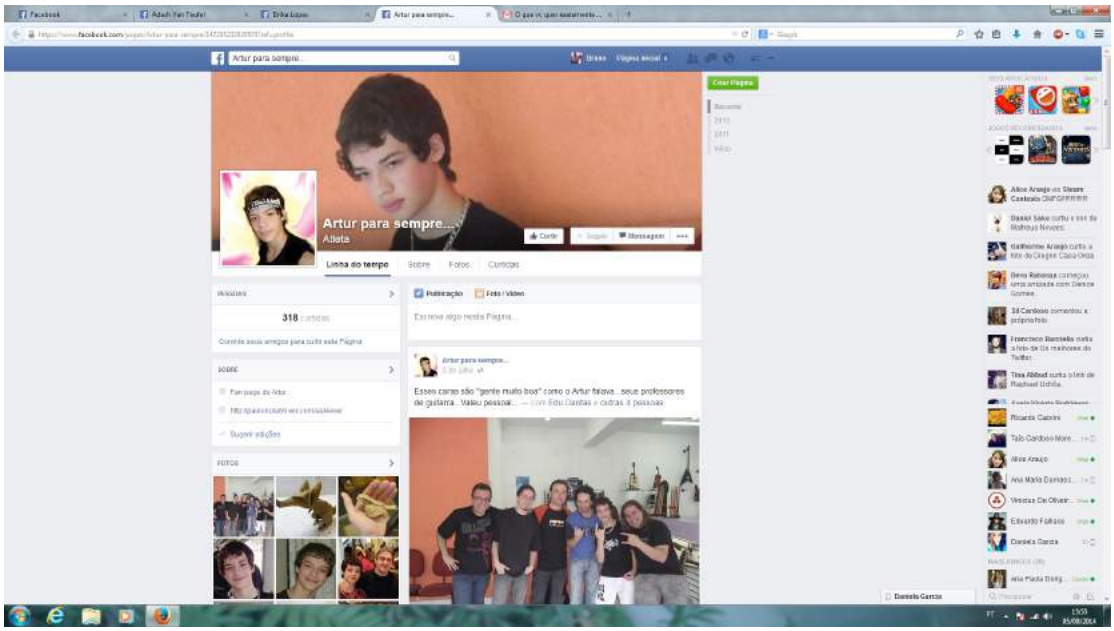


Figura 21 – Página "Arthur para sempre...": início

Algumas pessoas, contudo, optam por criar esse tipo de espaço em homenagem a alguém que morreu. É o caso, por exemplo, da página intitulada "Arthur para sempre" (**Figuras 21** e **Figura 22**). Esse ambiente foi criado em 2011, depois que o jovem Arthur já havia falecido, e tudo o que está escrito, assim como todas as fotografias e os vídeos que ainda se encontram aí, foram disponibilizados por outras pessoas, nada pelo garoto falecido. No caso dessa pagina específica, ao observar cuidadosamente o que foi publicado, torna-se claro que quem administra e publica a maioria dos materiais são os pais do rapaz, como mostra o texto reproduzido a seguir:

> Filhão... Hoje dia 26 está fazendo 18 anos do dia mais feliz da minha vida...Sei que onde se encontra agora, o tempo conta diferente... Nestes mais de 15 nos que ficamos juntos fisicamente.... a vontade mesmo é te agradecer (*Arthur para sempre*, 36/07/2013)

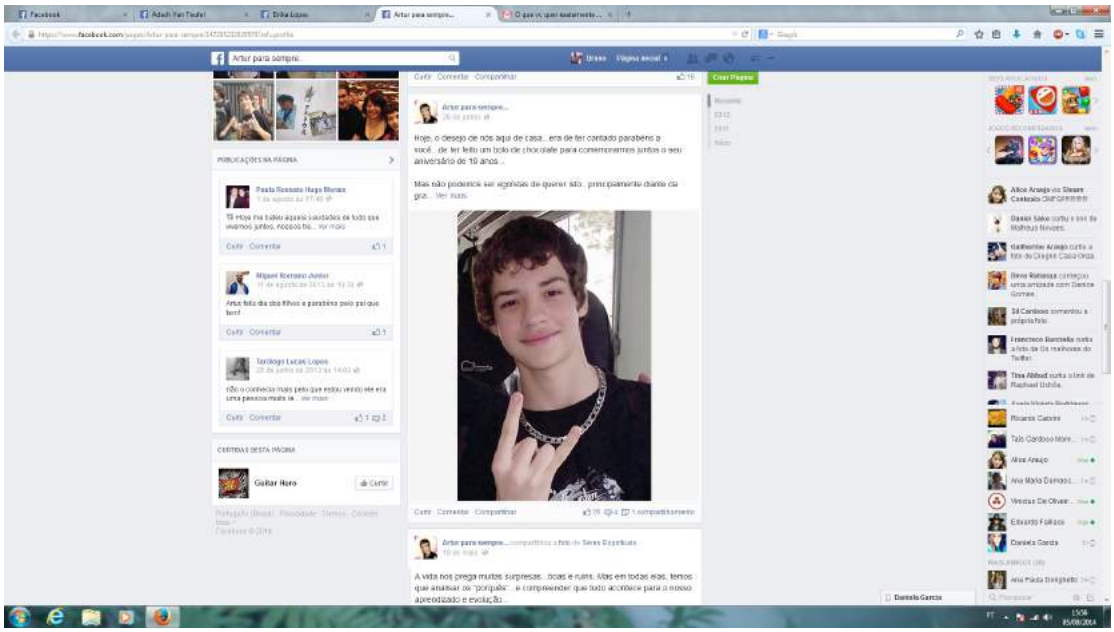


Figura 22 – Página "Arthur para sempre...": celebração de seu aniversário

Assim como acontece nos *perfis* e nas *timelines* que ainda se mantém ativas mas cujo signatários já faleceram, também nas *comunidades*, nos *memoriais* e nas redes sociais de homenagem aos mortos existe uma barreira à comunicação – imposta pela morte do corpo físico – que é logicamente intransponível. Depois de morto no mundo *offline*, um sujeito pode permanecer presente *online* em todos os espaços aqui mencionados. Entretanto, em seus usos mais corriqueiros, esses sites observados até aqui não possuem mecanismos que permitam a *participação ativa* dos defuntos nas

interações com os vivos. Como veremos no próximo tópico, porém, já existem sites que propõem esse tipo de interação dos mortos com os vivos. Nesse caso, contudo, cabe ao sujeito em questão planejar e gerenciar sua *pós-vida* ativa antes da chegada da morte.

3.3. O morto ativo: a programação de uma *pós-vida online*

> *Web imortalidade: os sites de mídia social que te mantém vivo no mundo digital. Você gostaria de ficar vivo no mundo digital depois que morrer no mundo real? Nós conhecemos pessoas que estão planejando postergar seus últimos posts*[34].
>
> Jenny Kleeman, *The Gardian*, 2014

Foi com o título e o subtítulo reproduzidos nesta epígrafe que a jornalista britânica Jenny Kleeman batizou o artigo que escreveu para o jornal *The Guardian*, em julho de 2014. O texto trata de algumas novas ferramentas midiáticas que, segundo explica a autora, estão sendo criadas com a intenção de permitir aos seus usuários construir para si uma espécie de vida imortal na internet. No artigo, o serviço apontado como a maior novidade quando o assunto é gerenciamento dessa *pós-vida* digital é o site *DeadSocial*.

Figura 23 – Página inicial do site *DeadSocial* em 17/07/2012.

[34] Livre tradução.

Trata-se de um espaço voltado para a questão da morte nos ambientes da internet, porém, diferente dos outros sites desenvolvidos exclusivamente para abrigar mensagens para defuntos ou perfis de pessoas mortas que abordamos até aqui – e que são administrados por pessoas vivas –, neste caso o usuário é o próprio morto. Ou melhor, alguém vivo que quer planejar as suas ações no mundo *online* depois de sua morte *offline*. Quando esse momento chegar, ele se tornará um usuário morto, mais continuará de algum modo "ativo" e, por isso, será responsável por propagar informações na internet mesmo depois de ter morrido.

Apesar de ainda parecer muito inovador, o site já foi lançado há mais de dois anos. "*DeadSocial* é uma plataforma gratuita que permite a programação de mensagens secretas. Essas só serão distribuídas pelas redes sociais da internet depois que estivermos mortos", esclarece a primeira informação sobre o serviço que encontramos na página inicial desse site, logo após a palavra "Bem-vindo" (**Figura 23**)[35]. A frase resume para que serve esse novo dispositivo midiático, porém, apenas isso não seria suficiente para explicar como ele funciona na prática. De certa forma, o que acontece graças a essa plataforma é que seus usuários continuariam sendo capazes de "atuar" e "se relacionar" com as outras pessoas para além de suas vidas terrenas, pelo menos no âmbito do mundo *online*. Assim, parece ser necessário dar um passo atrás para fazer uma pergunta sobre algo que está na raiz dessa proposta e que ainda não foi respondido: por que alguém gostaria de enviar mensagens através das redes sociais depois de já estar morto? Para tentar chegar a algumas pistas para responder essa questão, cabe antes observar o site com um pouco mais de atenção.

Até pouco tempo atrás, o principal elemento explicativo presente na página de abertura do *DeadSocial* era um vídeo que descrevia a lógica e o funcionamento dessa ferramenta de modo bastante simplificado. Este elemento estava localizado no lado esquerdo da **Figura 23**[36]. Não há nada que aponte para algo futurístico ou mesmo tecnologicamente inovador nessa explicação, muito pelo contrário, parece que a intenção é mostrar que aquilo proposto pelo site é algo bastante "natural". O vídeo funciona como uma apresentação, ao mesmo tempo, de um personagem fictício –

[35] http://www.deadsoci.al/. Texto livremente traduzido e disponibilizado na página inicial do site *DeadSocial* em 17/07/2012.

[36] Nessa imagem, infelizmente, a janela para o vídeo explicativo foi bloqueada, mas é possível ver o lugar de destaque reservado para ele na página inicial do site.

Gabriel – e do próprio *DeadSocial*. Pode-se dizer que é tanto a banda sonora, que conduz a narrativa do vídeo, como a parte visual acompanham a história da vida – de da morte – de Gabriel e a enriquecem com alguns detalhes. Assim, a primeira frase dita pelo narrador do vídeo é "conheça Gabriel", seguida pela única informação que parece ser necessária para descrever Gabriel e sua vida. Ao invés de sua idade, do lugar onde vive ou do ramo no qual trabalha, o que se fica sabendo sobre ele é que "Gabriel se comunica com muitas pessoas", e que faz isso tanto "pessoalmente" quanto "virtualmente através da internet".[37]

A opção estética escolhida para realizar o vídeo é uma animação com traços bem simples. Por exemplo, Gabriel é representado por um boneco com corpo, pernas, braços e cabeça de um branco opaco, sem detalhamento algum. Não há nem mesmo contornos de olhos, nariz ou boca em seu rosto. De certa maneira, pode-se sugerir que essa forma simplificada que o personagem assume e a descrição sonora de quem ele é – alguém que, simplesmente, "comunica-se com muitas pessoas" –, deixa implícita a ideia de que Gabriel poderia ser qualquer um: alguém que vive nos dias atuais, conectado cotidianamente à internet, e que mantém relações de sociabilidade tanto *offline* como *online*. A idade de Gabriel, sua classe social, seus aspectos físicos e outras singularidades que definem a um sujeito particular, tudo isso parece não importar muito nessa narrativa.

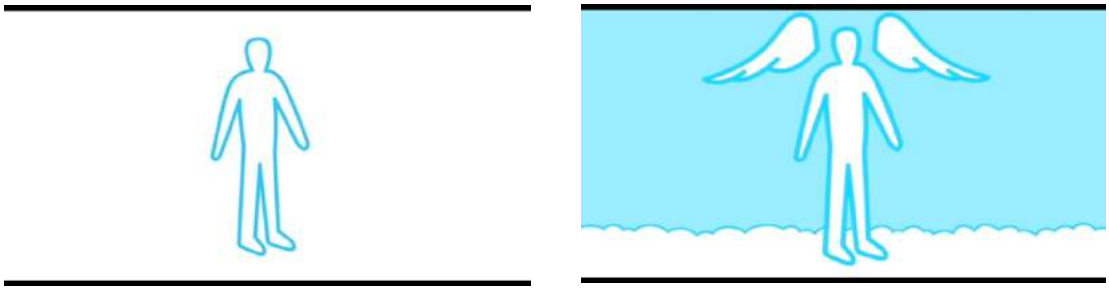


Figura 24: Imagens do vídeo de apresentação da rede *DeadSocial*: "Gabriel" e "Gabriel deixa esse mundo".

O que irá diferenciar a história de Gabriel da de outras pessoas é o seguinte: "de repente, Gabriel fica doente" e, logo em seguida, "deixa este mundo para ir para um lugar melhor" (**Figura 24).** As imagens do primeiro vídeo mostram duas asas que brotam, como num passe de mágica, nas costas do bonequinho. Em seguida, as asas

[37] Esse e os outros trechos extraídos do vídeo foram livremente traduzidos.

se movimentam para cima e para baixo, fazendo com que o personagem, mesmo parado no centro da tela, esteja aparentemente subindo. Essa sensação é intensificada porque o quadro da cena no qual o bonequinho esta inserido, originalmente todo branco, é, aos poucos, tomado por nuvens azuis. Ao que tudo indica, Gabriel morreu e parece estar a caminho de algum lugar como o céu.

É certo que, hoje, a história desse personagem não se confunde com a de ninguém que ainda está aqui. Contudo, a trajetória dele pode ser comparada a de muitos de nós que, quando morrerem, deixarão para trás este mundo e além de uma série de coisas materiais, também abandonarão aqui todas suas informações disponibilizadas na internet em vida. Ou seja, tudo o que foi publicado seus *perfis* em das redes sociais, contas de e-mail, arquivos guardados em sites de armazenamento *online* e em seus próprios computadores, etc.

Apenas depois de já ter passado um quarto de sua duração total, aparece no vídeo a primeira referência ao *DeadSocial*. Neste ponto é quando se esclarece o que conecta a história de Gabriel a essa nova ferramenta midiática e, portanto, o que o diferencia esse sujeito da maioria das outras pessoas – simples mortais – ainda não se cadastraram no site. Nesse momento, as duas asas de Gabriel desaparecem por detrás de seu corpo e ele desce das nuvens azuis "de volta" para a terra, como se ressuscitasse ou tivesse conseguido uma segunda vida, uma nova chance de viver. Então, a voz do narrador esclarece: "antes de partir, Gabriel criou uma conta no *DeadSocial*". A afirmação que se segue e todas as ilustrações apresentadas explicam como se deve utilizar esse dispositivo, o que está explicitado no trecho da narração transcrito a seguir:

> *DeadSocial* permite que qualquer um programe mensagens para o *Facebook*. Essas mensagens são ativadas logo após que o usuário morre e podem ser enviadas por anos depois. Os amigos de Gabriel, sua esposa e até o seu neto continuam a receber mensagens de Gabriel.

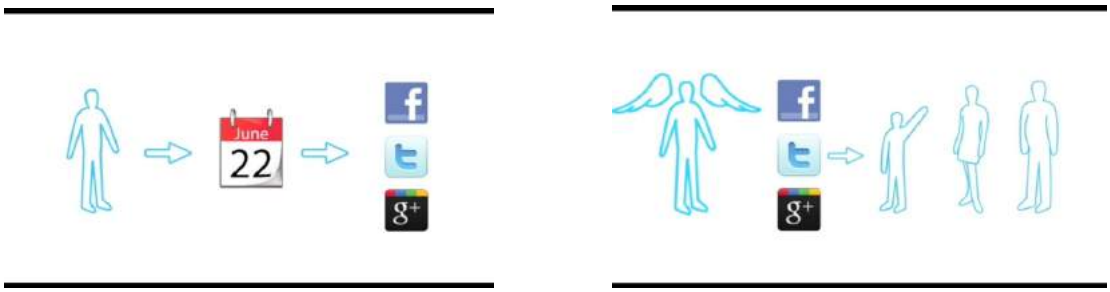


Figura 25: Imagens o vídeo de apresentação da rede *DeadSocial*: "como funciona".

Na narração há referência apenas ao *Facebook*, mas nas imagens aparecem também os ícones do *Twitter* e do *Google+* (**Figura 25**). O tema ainda é a morte, mas depois que Gabriel "voltou" de alguma maneira à vida, o tom do vídeo vai se tornando cada vez mais bem-humorado e até mesmo um pouco irônico. O narrador conta que "até hoje" – o que indica que diegeticamente algum tempo já teria se passado desde a morte de Gabriel – a esposa do personagem ainda recebe piadinhas do marido. Nas imagens, um balão de diálogo diz que ele ainda sente muita saudade da mulher, mesmo que a Marilyn Monroe esteja ótima. No vídeo, em resposta à essa mensagem de Gabriel, o bonequinho que representa o seu neto responde: "Haha! Essa foi boa vovô e obrigado pela minha mensagem de feliz aniversário".

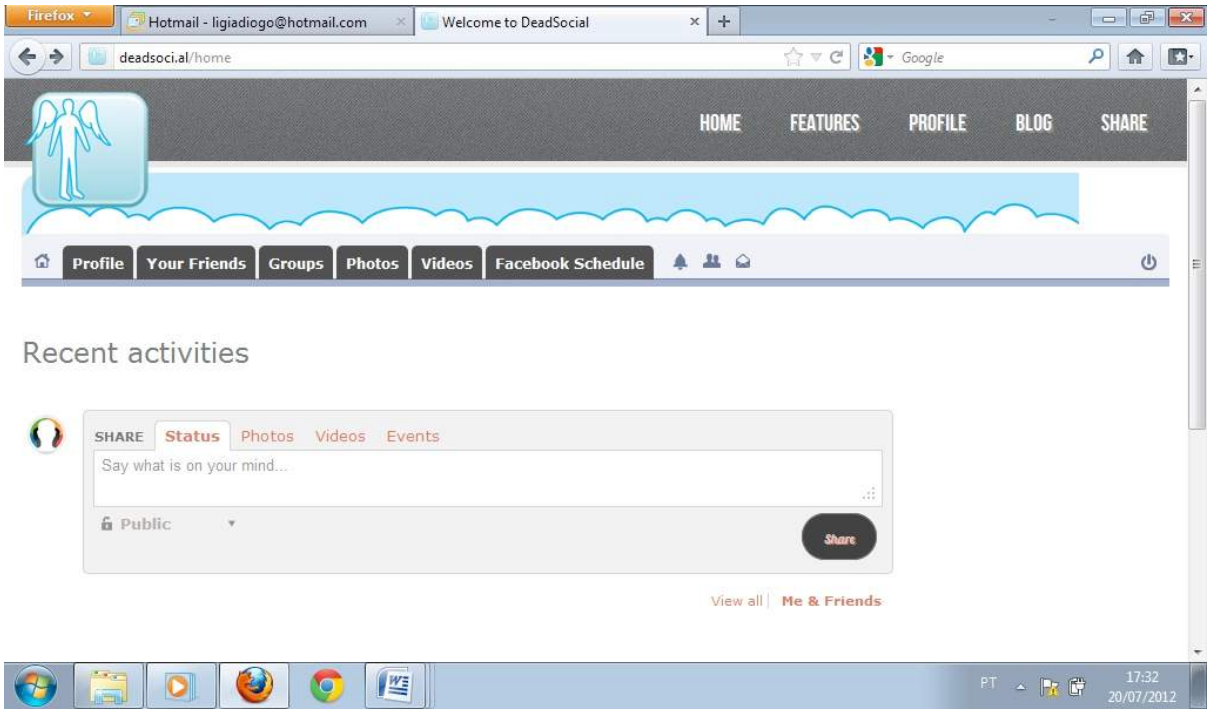


Figura 26 – Perfil do usuário do site *DeadSocial* em 17/07/2012.

O *perfil* de um usuário dessa rede social é simples e não parece muito diferente do modo como se organizam os *perfis* em vários outros sites ou mesmo em outras redes sociais. Há uma caixa de texto centralizada na tela, na qual é possível escrever as mensagens que se deseja publicar. Caso se opte por gravar ou carregar uma foto ou vídeo, deve-se clicar em um dos ícones dispostos na barra lateral dessa mesma caixa (**Figura 26**). A grande diferença do que propõe este serviço, portanto, reside na questão da programação temporal para o futuro. Seja lá o que for escrito ou a imagem ou peça audiovisual que for selecionada, pode-se definir quando essas mensagens serão divulgadas *online*, e isso sempre será após o momento em que não se estiver mais vivo *offline*.

Por isso, um aspecto fundamental da dinâmica de funcionamento do *DeadSocial* é que, ao se cadastrar no site, deve-se fornecer os dados e os contatos *online* de quem é considerado "de confiança" por esse usuário. Essas pessoas poderão entrar em contato com o *DeadSocial* para notificar o falecimento do usuário cadastrado e confirmar essa informação através do envio de documentos que o comprovem. Serão esses mesmos amigos ou parentes indicados que poderão vir a ser contatados pelo site, caso o próprio usuário tenha solicitado que, de tempos em tempos, o *DeadSocial* confirme via e-mail se ele ainda está vivo. Se houver uma demora de resposta a essas mensagens, o serviço pode buscar a confirmação sobre a possível morte contatando as mesmas pessoas informadas pelo possível morto. Apenas após essa confirmação do óbito, os serviços oferecidos pelo site começaram a ser prestados.

Como foi comentado insinuado ao longo dos capítulos anteriores, pode-se entender que hoje se considere que parte importante do que define quem é Gabriel, bem como do que define a maioria dos sujeitos ocidentais contemporâneos, seja a capacidade de "se comunicar" e essa vivência que se desenrola nos espaços *online*, assim como a *participação ativa* nos processos comunicativos que se dão nessas esferas. O *DeadSocial* permite que, após a morte do corpo, as pessoas continuem *participando* de uma série de interações com seus familiares, amigos e até mesmo com desconhecidos. Além disso, essas atividades podem ser realizadas por um tempo indefinido, pois em princípio não existe nenhum limite de até quando se pode enviar mensagens de texto, fotos ou vídeos para quem quer que seja. O que mais interessa no contexto desta tese, é que se trata de um processo comunicativo no qual o morto

participa ativamente. Apesar de abandonar o mundo *real*, este se torna uma "presença ativa" no mundo *virtual*.

Explicado em um vídeo de apenas 49 segundos, com uma narração que contém apenas 96 palavras, portanto, o que o *DeadSocial* oferece a seus usuários é a promessa de uma certa eternidade. A simplicidade dos argumentos na sua apresentação indica que a novidade pode fazer sentido para qualquer um hoje em dia e que a crença na possibilidade de uma *pós-vida online* não é ficção científica. Por um lado, quando comparada aos outros sites onde a morte também é o foco das interações propostas, essa rede social parece apresentar apenas uma sutil diferença. Por outro lado, esse pequeno detalhe pode ser indício de mudanças substanciais na vida (e na morte) contemporânea.

Há poucos meses, o *layout* da página de abertura do site do *DeadSocial* foi reformulado e a parte visual do vídeo explicativo também mudou. O áudio utilizado para a narração, contudo, continua sendo exatamente o mesmo.

Imagem 16 – *Homepage* do site *DeadSocial* em 28/03/2015.

Figura 27 – Página inicial do site *DeadSocial* em 28/03/2015.

Entretanto, algumas características dessa nova versão do vídeo e de sua página inicial sugerem que o site modificou um pouco o seu público alvo e, por isso, seus responsáveis alteraram o modo como seus serviços são apresentados. Primeiramente, é possível perceber que agora o site fornece mais informações do que antes,

explicando a proposta de maneira mais didática. Além disso, houve uma suavizada no tom irônico, incluindo a ideia de que se trata de um serviço pensado para auxiliar as pessoas a se despedirem. A primeira frase visível no site agora é a seguinte: "Diga 'adeus' para os seus amigos no *Facebook* e *Twitter*". O foco do serviço agora parece direcionado à escrita de "mensagens de despedida" e não mais a uma perpetuação da atividade *online* de alguém, mesmo depois da morte. "Nosso serviço permite a pessoas de todo o mundo criar uma série de mensagens de 'despedida' no *Facebook* e no *Twitter*"[38] explica agora o texto da página inicial (**Figura 27**).

Cabe observar com um pouco mais de cuidado, ainda as mudanças efetuadas na parte visual do vídeo explicativo do site, pois essa continua sendo a principal ferramenta para introduzir a proposta do *DeadSocial*. A primeira grande mudança é que agora Gabriel é um personagem com traços bem mais definidos, aparentando um senhor com aproximadamente uns sessenta anos de idade. Isso pode ser percebido pelas suas feições, pela maneira como usa o bigode, pelo cachimbo e até mesmo pelas roupas que ele veste (**Figura 28**). Com essas características, até pouco tempo atrás poderia nos parecer pouco crível que, como o texto explica, ele se comunique com muitas pessoas através da internet: e, ainda mais, que tenha criado uma conta nessa peculiar rede social. Contudo, hoje em dia isso não soaria totalmente inverossímil. Além disso, os amigos, a esposa e o neto de Gabriel agora também possuem feições detalhadas, talvez na tentativa de torná-los mais "realistas" (**Figura 30**).

Não é casual que a animação do vídeo ter sido modificada a partir de uma opção estética na qual os personagens são mais detalhados, parecendo mais com pessoas reais, e que além disso tenha se dar às imagens um tom "antigo" ou "retrô". O DeadSocial pretende mostrar, desse modo, que a sua proposta é bem concreta e que não se trata de um devaneio futurista, sublinhando que qualquer um pode se inscrever no site e se beneficiar de seus serviços.

Para além desses fatos, porém, algumas outras questões podem ser formuladas a partir dessas mudanças que o site sofreu, tais como, por exemplo: como saber que a

[38] http://www.deadsoci.al/. Texto livremente traduzido e disponibilizado na *homepage* do site *DeadSocial* em 28/03/2015.

Figura 28 – Imagens do novo vídeo de apresentação da rede *DeadSocial*: "Conheça o Gabriel"

Figura 29 – Imagens do novo vídeo de apresentação da rede *DeadSocial*: "Gabriel criou uma conta no *DeadSocial*".

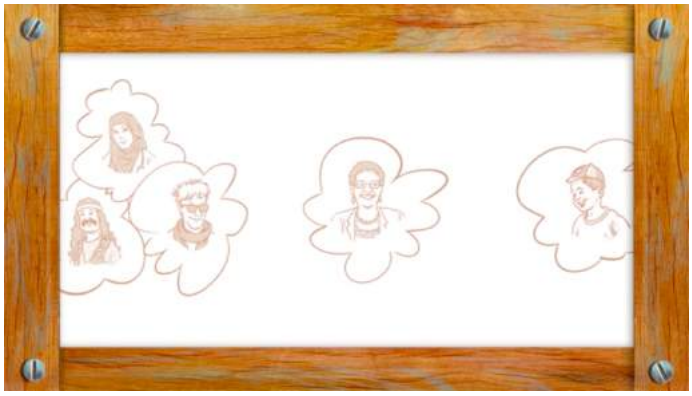


Figura 30 – Imagens do novo vídeo de apresentação da rede *DeadSocial*: "Os amigos de Gabriel, sua esposa e até o seu neto continuam a receber mensagens de Gabriel".

Figura 31 – Imagens do novo vídeo de apresentação da rede *DeadSocial*: "Essas mensagens são ativadas logo depois que o usuário morre e podem ser enviadas por anos depois".

própria morte está se aproximando e que já seria hora de começar a elaborar as últimas mensagens de uma vida? Para pessoas que já são idosas, ou que estão com alguma doença grave em fase terminal, o fim da vida pode parecer tão próximo que justificaria começar a refletir sobre a chegada da morte e, nesse sentido, preparar-se para uma despedida daqueles que ainda vão permanecer neste mundo. E esse parece ser justamente o público focado agora pelo site: aqueles que deveriam, mais urgentemente e de maneira consciente, planejar o fim de suas vidas. Contudo, vale ainda se perguntar: o que acontece então com todas as outras pessoas que não se encontram nessas situações no momento? Por mais avanços tecnológicos tenham ocorrido nos últimos anos, ainda não se pode prever com precisão a chegada da morte para a esmagadora maioria das pessoas, dentre outros motivos porque, por exemplo, todos são sempre suscetíveis a acidentes. Isso não é impedimento, portanto, para que alguns indivíduos já tenham começado a pensar no que escrever para aqueles que ficarão vivos depois de sua partida. Mesmo assim, parece estranho que qualquer um, comece a redigir textos para se despedir das pessoas e do mundo, quando não se tem idéia de quando a morte vai chegar e, em principio, esta não parece algo próximo.

Justamente aí reside o trunfo do novo tipo de serviço prestado por sites como o *DeadSocial*. Independentemente de como e quando a morte aconteça, as últimas mensagens que alguém deseja enviar "são salvas e só são publicadas para as suas redes sociais uma vez que o usuário tenha falecido". Esse novo vídeo, por ter conservado a mesma narração do anterior, continua deixando claro que não se trata apenas de um serviço para enviar "mensagens de despedida" ou "dizer as últimas palavras". Vende-se também a idéia de que se pode continuar atuando *online* por um tempo indeterminado no futuro. Isso é reforçado por uma das imagens inseridas nesse novo vídeo, que não existia no antigo: uma série de calendários com datas de um futuro bem distante, indicando que as mensagens podem ser enviadas por muitos anos depois da própria morte. Afinal, não se pode pensar num texto programado para ser publicado em junho de 2691 (**Figura 31**) como uma "mensagem de despedida". Ao invés de demarcar um ponto final, uma ruptura, o momento do adeus, essa ferramenta se apresenta como a possibilidade de que a vida – pelo menos, a parte *online* dessa vida – tenha alguma forma de continuidade mesmo após a morte.

É comum justificar a tendência de realizar cada vez mais atividades profissionais, burocráticas, sócioculturais e pessoais na internet, por conta da rapidez

na troca de informações das novas formas de consumo que as tecnologias digitais possibilitam e estimulam. Entretanto, não é o estudo isolado das mídias (novas ou antigas) que contribuirá para entender as complexas transformações que estão acontecendo. Assim como afirmou Gilles Deleuze, esta tese parte do pressuposto de que "a cada sociedade, evidentemente, pode-se fazer corresponder um tipo de máquina", porém, deve-se perceber que as ferramentas utilizadas pelos sujeitos no seu dia-a-dia não explicam as relações que se estabelecem numa dada configuração social, política, econômica e cultural (DELEUZE, 1992, p. 216). Ou seja, em si, "as máquinas não explicam nada", complementa o filosofo francês, pois é "preciso analisar os agenciamentos coletivos dos quais elas são apenas uma parte" (DELEUZE, 1992, p. 216).

Ao mesmo tempo em que persiste um certo desconforto na aparente contradição que existe entre a morte do corpo e a continuidade da vida *online*, também é fácil perceber o seguinte: o desejo de se manter participando nas trocas intersubjetivas na internet por um tempo indeterminado, hoje encontra eco na maneira como se vivem as experiências terrenas também fora dos espaços *online*. Sendo assim, mais do que apenas entender o funcionamento de uma "rede social para mortos" como a *DeadSocial* e outras tecnologias que prometem formas de perpetuação da vida na internet, devemos tentar entender "as forcas sociais capazes de lhes darem nascimento e utilizá-las" (DELEUZE, 1992, p. 223). Para isso, é necessário tecer ainda uma reflexão sobre a vida, a morte e a eternidade nas práticas e crenças contemporâneas, tanto no mundo *real*, como no mundo *virtual*. Afinal, querendo ou não, tudo indica que todos os sujeitos que estamos vivos – e *online* – neste momento permaneceremos conectados à internet, bem como à uma serie de dispositivos digitais, por muito tempo.

CAPÍTULO 4

Aquilo que nunca morre: busca e imortalidad

CAPÍTULO 4

Aquilo que nunca morre: homenagem, busca e imortalidade

> *Algumas pessoas dizem que temos que aceitar a morte e que ela é o sentido da vida. Eles se sentem confortáveis com a morte. Eu não aceito.*
>
> Ray Kurzweil, 2009.

Nesta parte da tese será o site de compartilhamento de vídeos *YouTube* no qual se encontra um tipo de obra audiovisual que vem sendo publicada com certa freqüência e tem como objetivo homenagear alguém que morreu. Esses *vídeos-homenagens* são, geralmente, realizados em nome de algum parente próximo ou amigo, mas também é comum encontrar outros dedicados a ídolos populares ou, então, a vítimas de acidentes ou crimes com alta repercussão midiática. Por aproximação temática – e, ao mesmo tempo, um evidente contraste quanto às preocupações narrativas e estéticas –, alguns desses materiais serão relacionados a dois documentários brasileiros: *Person*, de Marina Person, lançado em 2003, e *Diário de uma busca*, de Flávia Castro, que estreou uma década depois. Esses dois filmes apresentam como característica mais evidente a tentativa de homenagem a alguém que morreu mas que tinha grande importância na vida das próprias diretoras: o pai de cada uma delas.

Mais uma vez cabe sublinhar que essa vontade de negar a morte dificilmente possa ser apontada como um desejo inaugurado pelos sujeitos contemporâneos. Sobre isso, convém até mesmo voltar uma vez mais ao passado e considerar algo que André Bazin narrou em seu artigo intitulado "Ontologia da imagem fotográfica", também em alusão aos antigos egípcios. Esse autor relata como aquela sociedade "subordinava a sobrevivência à perenidade material do corpo", pois a mumificação existia como uma forma de lutar contra a morte. Ao preservar o corpo, satisfazia-se uma necessidade considerada por Bazin como "fundamental da psicologia humana", a de se defende do tempo. "A morte não é senão a vitória do tempo", afirma o critico francês (BAZIN, 2008, p. 121).

Mas há outro aspecto da maneira como os membros daquela cultura lidavam com os mortos que é ainda mais interessante para os fins desta pesquisa. Isso porque, além da múmia, que tinha a função de salvar alguém da morte pela preservação da sua própria carne e ossos, havia a prática de produzir estatuetas de terracota e deixá-las também ali armazenadas nos sarcófagos. Mas essas não eram peças quaisquer, elas tinham um valor muito especial: funcionavam como "múmias de reposição", pois eram "capazes de substituir o corpo caso este fosse destruído". Essa, segundo Bazin, seria a função primordial da estatuária: "salvar o ser pela aparência" (BAZIN, 2008, p. 122). Assim, de algum modo, tais peças de barro feitas pelas mãos do homem ganhavam um poder mágico de eternizar pessoas.

Ao se referir à origem da escultura na história das artes plásticas, Bazin nos ajuda a perceber um importante processo de transformação pelo qual as sociedades ocidentais passaram ao longo de sua história, e que pode ser associada à maneira de se relacionar com a morte. E, também, ao modo como diferentes práticas e tecnologias foram usadas para lidar com os mortos. Se, por um lado, "a evolução paralela das artes e das civilizações" foi destituindo as imagens de suas funções mágicas, todavia, apesar desse desencantamento, o desejo humano de se defender contra o tempo e contra a morte teria sido apenas sublimado (BAZIN, 2008, p. 122). Pois, diferentemente dos antigos egípcios, que acreditavam que estatuetas de terra cota poderiam preservar alguém da correnteza do tempo, fixando de modo artificial suas aparências carnais, nós já não cremos na possibilidade de salvar alguém da morte graças ao mero uso de imagens. "Não se acredita mais na identidade ontológica de modelo e retrato", constatava Bazin, "porém se admite que este nos ajuda a recordar aquele e, portanto, a salvá-lo de uma segunda morte espiritual" (BAZIN, 2008, p. 122).

A fotografia, devido a uma série de fatores, teve um papel de destaque nas mudanças que afetaram a maneira como os sujeitos passaram a se relacionar com a morte na Modernidade. Vale destacar uma característica peculiar desse novo tipo de imagem, que contribuiu decisivamente nesse processo de transformação. Trata-se de algo que Bazin denominou "objetividade essencial", ou seja, aquilo que confere à imagem fotográfica um poder de credibilidade que se encontra ausente em qualquer outra obra pictórica. Como explica o próprio autor, no trecho abaixo:

> Sejam quais forem as objeções do nosso espírito crítico, somos obrigados a crer na existência do objeto representado, literalmente re-presentado, quer dizer, tornado presente no tempo e no espaço. A fotografia se beneficia de uma transferência de realidade da coisa para a sua reprodução. O desenho o mais fiel pode nos fornecer mais indícios acerca do modelo: jamais ele possuirá, a despeito do nosso espírito critico, o poder irracional da fotografia, que nos arrebata a credulidade (BAZIN, 2008, P.125-126).

Essa característica típica da fotografia – que faz parte de sua própria constituição como tecnologia – foi fundamental para o estabelecimento de um novo contexto de significância e prática em torno da morte, algo ocorrido há mais de cento e cinqüenta anos. Investimos aqui na suspeita de que, de modo similar, alguns aspectos originalmente incrustados na própria natureza da internet e dos arquivos digitais contribuem fortemente para a formulação de um novo modo de se viver a morte nos tempos atuais. Por isso, ao final deste capítulo, abordaremos uma crença na capacidade que os dados digitais ou digitalizados parecem possuir para, primeiro, "capturar" fragmentos da vida de alguém e, então, traduzir o que essa pessoa é ou foi. Ao se acreditar nesse poder quase mágico da tecnologia, o próximo passo é crer na possibilidade de que, graças ao uso desses materiais carregados de partículas de um ser, seria viável trazer um morto de volta ao mundo dos vivos ou fazer com que alguém jamais deixe este mundo.

5.1. *Vídeos-homenagens*: a busca por aquele que está vivo na memória

> *É preciso começar dizendo essas coisas porque* Person *não é obra de um crítico, de um admirador ou amigo, mas de Marina, uma das filhas que ele deixou ao morrer. Por isso,* Person *não é um documentário "sobre" o cineasta, mas "**em busca**" dele.*
>
> Inácio Araújo, 2003

Na atualidade, uma expressiva produção de vídeos – e formas inéditas de distribuição – está muito atrelada à essa "vida conectada" analisada nesta pesquisa. De fato, dentre uma série de novas possibilidades de trocas midiáticas trazidas pela dita *web* 2.0, é preciso destacar o fato de a internet ter se tornado, nos últimos anos, um meio bastante propício para a veiculação de produções audiovisuais das mais variadas possíveis. Isso é verdade principalmente para os mais jovens usuários dessa

rede informática e dos dispositivos tecnológicos a ela conectados. Contudo, cada vez com mais freqüência, a nova prática também diz respeito à vida e ao cotidiano dos adultos que possuem acesso às ferramentas *online*.

A morte não deixa de estar presente numa parte dessa imensa produção audiovisual: uma das maneiras pelas quais o fim da vida é tematizado de modo mais evidente em obras encontradas *online*, aliás é na forma de *vídeos-homenagens*. Em princípio, essa parece ser apenas mais uma das estratégias para se trazer alguém que já faleceu – bem como a sua história de vida – para a internet, garantindo assim para essa pessoa um lugar nesse mundo *online*, de modo semelhante a como são utilizados os *perfis* e mensagens em sites como *My Cemitey* e *I heaven*, que abordamos no capítulo anterior. Entretanto, após uma observação mais cuidadosa dessa prática de produzir e distribuir uma homenagem em vídeo na internet, em nome de alguém que morreu, vislumbram-se alguns outros aspectos que a diferenciam daquelas outras atitudes examinadas que vimos até aqui.

Apesar de ser possível citar uma grande quantidade de sites e dispositivos digitais que permitem a realização e a publicação de produtos audiovisuais nos ambientes *online*, não se pode falar de vídeos e internet sem fazer referência ao *YouTube*. Esse site se tornou a principal e mais popular ferramenta para quem deseja disponibilizar ou acessar esse tipo de material *online*. Como se trata também do canal usualmente escolhido para abrigar *vídeos-homenagens*, uma breve analise desse site será o nosso ponto de partida nesta parte da tese.

A história do *YouTube* se iniciou em 2005, quando os amigos Steve Chen, Chad Hurley e Jawed Karin o criaram em conjunto. Foi o impulso de compartilhar entre si, e com outros colegas, os registros audiovisuais realizados em uma festa, o que resultou nessa invenção. Conhecer essa motivação inicial, ligada ao anseio de divulgar vídeos produzidos por usuários amadores, nos quais eles próprios e outras pessoas íntimas são os protagonistas e que podem ser distribuídos para quem se deseja, ajuda a entender a lógica que rege alguns dos usos mais comuns – e, ao mesmo tempo, "revolucionários" – desse site. Nele, qualquer um pode postar um vídeo, sobre o que ou sobre quem quer que seja, e a obra pode ser veiculada para o público que essa pessoa definir.

A ideia desses jovens deu muito certo. Meses depois, naquele mesmo ano, o site já estava disponível para acesso público, atraindo cerca de trinta mil visitantes por dia. Após um ano de funcionamento, o *YouTube* foi vendido por um bilhão e seiscentos milhões de dólares para a empresa proprietária do *Google* (OLIVEIRA, 2009, p. 35). Há quase uma década, essa quantia chamou muito a atenção da mídia que noticiaram a negociação, até porque, em se tratando desse site, os números eram a única pista para que se tivesse uma dimensão aproximada do movimento quase infinito que esse fenômeno interativo estava provocando na produção de material audiovisual em todo o mundo. Ao final dos primeiros cinco anos de funcionamento, aproximadamente noventa milhões de vídeos já haviam sido disponibilizados em seus domínios e cerca de 250 mil novas produções eram publicadas diariamente. Isso seria o equivalente a nove mil horas de material veiculado por dia, ou seja, uma capacidade de emitir conteúdos audiovisuais comparável com uma emissora de televisão que dispusesse de quatrocentos canais com vinte e quatro horas de programação durante os sete dias da semana (OLIVEIRA, 2009, p.36).

Hoje talvez nada disso soe tão surpreendente. Estamos acostumados à presença do *YouTube* e dessa avalanche de vídeos em nossos cotidianos. Uma vez mais, algo que acontece na internet e se apresenta como um "fenômeno revolucionário de proporções inimagináveis", em pouco tempo se torna *naturalizado* como parte do dia-a-dia. O próximo passo – que parece sempre iminente e inevitável – é que isso se torne algo ultrapassado, e que seja, conseqüentemente, esquecido, quando a próxima novidade bombástica aparecer e for de novo capaz de surpreender. De todo modo, para pensar mais essa forma de presença da morte *online*, baseada na produção de obras audiovisuais, ainda nos parece válido refletir sobre alguns aspectos dessa plataforma de exibição e distribuição de vídeos, que continua sendo a mais importante, e sobre alguns dos materiais nela encontrados.

No aparentemente distante ano de 2009, quando o *YouTube* ainda era uma novidade enigmática, muitos pesquisadores realizaram estudos focados em tentar desvendar o funcionamento desse site e os motivos de sucesso. Foi então que os norte-americanos Jean Burgess e Joshua Green publicaram o livro *YouTube e a revolução digital*. Segundo esses autores, por sua rápida ascensão, variedade de conteúdo e projeção pública, o site teria se tornado a principal fonte para a "compreensão das relações ainda em evolução entre as novas tecnologias, as

industrias criativas e as políticas de cultura popular" (BURGESS; GREEN, 2009, p.13).

Ao mesmo tempo em que eles acreditavam que o *YouTube* havia passado a fazer parte "do cenário da mídia de massa", após analisarem os vídeos mais populares desse site, chegaram a conclusão de que "o *YouTube* sempre direcionou seus serviços para o compartilhamento de conteúdo, incluindo compartilhamento de conteúdo comum e amador" (BURGESS; GREEN, 2009, p.22). Pois, sempre segundo esses autores, "fiel à promessa do *YouTube* de *Broadcast yourself* ("transmita-se")", a maioria dos materiais encontrados no site foi produzida por usuários amadores, "fora da mídia de massa, da radiodifusão ou da mídia dominante" (BURGESS; GREEN, 2009, p.67).

Uma das características mais evidentes dos novos modos de lidar com produtos audiovisuais inaugurados pela *web* é o crescimento gigantesco tanto na realização como na veiculação de vídeos amadores. Além disso, a quantidade de obras desse tipo encontradas no *YouTube* que retrata a vida pessoal e familiar de seus realizadores é bastante significativa. Alguns desses vídeos foram abordados pelo pesquisador Bruno César Simões Costa no artigo "Personagens de si nas videografias do *Youtube*". Ele aponta que essas produções, em geral, são norteadas por dois objetivos: "atrair simpatia e promover a identificação", em um processo no qual "o outro é sempre solicitado através da chamada para a interação" (SIMÕES COSTA, 2008, p. 3-13).

Os vídeos aqui focalizados correspondem a um grupo bem mais restrito do que aqueles considerados na categoria "amadores", e mesmo daqueles que Bruno César Simões Costa denominou "videobiografias". Os *vídeos-homenagens* são geralmente amadores, mas não são centrados em histórias sobre os próprios realizadores. Entretanto, talvez poderiam ser pensados como "videobiografias" mesmo assim, embora tenham como foco a vida de pessoas que já faleceram. Mas qual seria o objetivo de realizar e de divulgar esses materiais *online*? Será que esses vídeos, que configuram homenagens a um defunto realizadas por outras pessoas – parentes, amigos ou fãs -, também pretendem atrair simpatia, promover a identificação e convidar à interação?

Quando digitamos “vídeo homenagem a quem morreu” no sistema de busca do próprio *YouTube* foram listados 13.500 vídeos (**Figura 32**). Certamente, muitos desses peças não foram realizados com o intuito de homenagear alguém que faleceu, pois como se sabe esse tipo de resultado é bastante abrangente e costuma incluir materiais que possuem apenas alguma “proximidade” com o tema pesquisado. Porém, ao observar com atenção os vinte vídeos disponibilizados na primeira página dos resultados da busca, é possível constatar que dezenove deles – quase todos, portanto – eram, de fato, obras que pretendem homenagear pessoas que já morreram. Nesse grupo, encontram-se tanto produções que fazem referência a vítimas de crimes noticiados pela imprensa, como alguns materiais que homenageiam pessoas desconhecidas do grande público. Estas últimas são direcionados a um parente ou amigo querido, ou seja, alguém importante para aquele que realizou o vídeo e, supostamente, para um círculo pequeno de pessoas que lhe foram próximas. No entanto, cabe sublinhar que apenas o fato de as ferramentas para a produção e a distribuição de vídeos íntimos e familiares ter se tornado tão acessível não é capaz de explicar, por si só, que esse tipo de produção seja agora realizada com tanta freqüência em diversas partes do mundo.

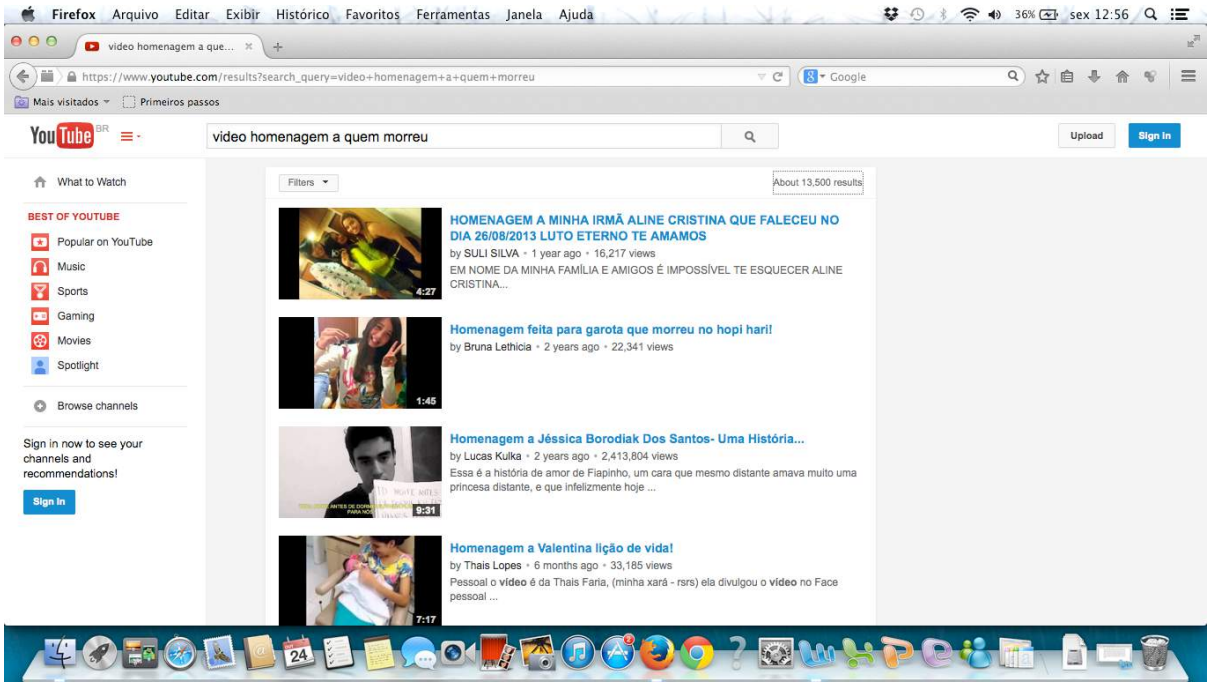


Figura 32 – Resultado de busca para “video homenagem a quem morreu” no *YouTube*.

Por outro lado, cabe esclarecer que esse tipo de produção encontrada na internet não é um fenômeno isolado. Outros tipos de obras audiovisuais igualmente atuais parecem dialogar com esses vídeos. Nesse sentido, para entender o anseio que leva a realizar e publicizar *vídeos-homenagens*, propomos pensá-los como parte da produção audiovisual contemporânea. Assim, o caminho passa por notar que uma série de filmes lançados nas salas de cinema nos últimos anos pode também ser descrita como *filmes-homenagens* a pessoas que já morreram. Aqui no Brasil, por exemplo, dois documentários realizados em anos recentes podem ser citados como pertencentes a esse grupo: *Person*, de Marina Person, e *Diário de uma busca*, de Flávia Castro, fazem uma homenagem a um pai que já faleceu. Muito embora esses dois filmes não configurem formas de narrar ou de vivenciar a morte nos ambientes da internet, eles serão úteis nesta tese por contribuir para a reflexão sobre algumas questões presentes nesse tipo de produção audiovisual cada vez mais presente no universo *online*.

Person, lançado em festivais de cinema em 2003 e no circuito comercial em 2007, não foi um sucesso de bilheteria, assim como acontece com a maioria das produções documentais brasileiras. Entretanto, o filme teve uma repercussão crítica bastante positiva. Em parte, isso poderia ser explicado por que essa obra marca a estréia de Marina Person como diretora de cinema. Além disso, caberia sugerir que o fato de que a autora já era, então, uma pessoa bastante conhecida pela mídia[39] tenha contribuído para uma maior profusão de textos acerca do filme. Outro aspecto que pode ser citado como motivador de um interesse maior sobre esse documentário diz respeito à carreira do pai de Marina, que também foi diretor de cinema. Apesar de ter realizado poucas obras, Luiz Sérgio Person é considerado um realizador bastante relevante na história do cinema nacional. Em decorrência disso, chega-se a outro possível atrativo desse documentário: há uma lista significativa de entrevistados que participam do filme e que também marcaram a sétima arte no Brasil, seja como críticos, diretores, atores ou músicos, entre eles: Jean-Claude Bernardet, Antunes Filho, Carlos Reichenbach, Eva Wilma, José Mojica Marins, Paulo José, Lima Duarte, Raul Cortez, Paulo Goulart, Jorge Ben Jor, dentre outros.

[39] Marina Person foi apresentadora de diversos programas de televisão voltados especialmente para o público jovem. Ela trabalhou em diversas emissoras, mas sua carreira foi muito marcada pela sua atuação no canal MTV.

Entretanto, mesmo levando tudo isso em consideração ao tentar explicar a quantidade de resenhas que o filme recebeu, o que parece ter chamado mais a atenção sobre *Person* é outro fator. Os críticos que escreveram para os jornais *O Globo*, *Folha de São Paulo* e *O Estado de São Paulo*, e para as revistas *Veja*, *Época*, *Carta Capital*, *Rolling Stone e Bravo!,* enfatizaram principalmente o fato de o filme ser uma homenagem de uma filha para um pai que faleceu. Esse foi o viés a partir do qual essa obra foi vista e analisada. Mas como fica claro em várias dessas críticas, o filme não era apenas uma homenagem, tratava-se também de uma "busca". Ou seja, a obra era uma forma de re-construir uma figura paterna para reencontrá-la, e, apesar da morte, tentar entrar em contato com ela. Duas das três críticas ao filme publicadas no jornal *Folha de São Paulo*, assinadas por Silvana Arantes e José Geraldo Couto, tinham a palavra busca em seus títulos: "'Person' busca o pai por trás do cineasta" e "Filme equilibra retrato do artista e busca do pai". Embora não destaque essa palavra no título, o modo como Inácio Araújo inicia o texto de sua reportagem sobre o documentário, publicada nesse mesmo jornal, pode ajudar ainda mais a esclarecer porque esse parece ser o ponto crucial para pensar esse filme, como mostra o trecho a seguir (cuja parte foi usada como epígrafe deste tópico):

> Luiz Sérgio Person morreu em 1976, um mês antes de completar 40 anos. Deixou uma obra cinematográfica curta, porém extremamente significativa. Deixou também uma família, mulher e duas filhas. É preciso começar dizendo essas coisas porque *Person* não é obra de um crítico, de um admirador ou amigo, mas de Marina, uma das filhas que ele deixou ao morrer. Por isso, *Person* não é um documentário "sobre" o cineasta, mas "**em busca**" dele (Araújo, 2003, p.1).

Por mais habituais que os relatos autobiográficos estejam se tornando agora, já mais avançado o século XXI, em 2003 esse tipo de filmes eram bem mais raros, portanto ainda era preciso esclarecer aos espectadores que eles estariam diante de um modo um pouco diferente de se fazer cinema. Tratava-se de uma forma encontrada por essa filha de se comunicar, de algum modo, com um pai que não pode estar mais presente. Marina, que se formou na faculdade em um curso de cinema, afirma ter tomado esse caminho "para entender ele", como ela própria afirma em uma passagem do filme. As imagens e sons reunidos no filme, bem como o processo de redescobrir quem foi esse homem, teriam sido a maneira que ela – tanto em sua condição de

diretora como de filha – encontrou para se conectar com aquele pai que não estava mais por perto.

Mas, afinal, quem era Luis Sergio Person? Através do cinema, do modo como ele fez cinema, dos próprios filmes realizados pelo seu pai, de conversas com diretores, críticos cinematográficos e atores que trabalharam com ele e de entrevistas que ele mesmo concedeu à canais de televisão, Marina Person reconstrói a figura do pai cineasta e artista. É assim que, ao buscá-lo, acaba encontrando-o. Porém, por mais rica que essa experiência possa ser, não foi o bastante. Por isso, o filme também tenta reconstruir o lado íntimo da vida dessa pessoa. Apesar de prescindir desses dois lados para a sua concepção como filme e para a construção desse personagem de maneira completa, essas facetas são mostradas como coisas separadas. Em alguns raros momentos, os amigos do cineasta, todos ligados a ele por laços profissionais e evocados para falar sobre isso, também dão pistas de como esse homem era em sua intimidade. Mas serão a esposa e as duas filhas – a própria Marina e sua irmã – que se esforçarão em remexer nas lembranças pessoais e familiares, bem como nos documentos e imagens carregados de memórias que estavam armazenados em seus lares. Tudo isso para moldar quem Person foi em sua privacidade, dentro de casa e com a família.

Desse modo, ainda que o filme mostre as duas faces do pai que morreu, elas são construídas e narradas como partes separadas de sua vida. Por um lado, a descrição da esfera profissional, intelectual e artística da vida de Luiz Sergio Person preenche uma parcela maior do documentário. De certa forma, isso pode ser explicado por uma preocupação da diretora em construir uma obra mais voltada para o coletivo, do intuito em remontar uma parte da história do cinema nacional e de evidenciar a importância desse cineasta que é praticamente desconhecido das novas gerações. Tratava-se, portanto, de uma forma de resgatar um relevante diretor para que nem ele nem a sua obra sejam esquecidos. Por outro lado, contudo, o relato pessoal e autobiográfico de Marina Person e sua família carrega o filme com uma evidente força emocional. Nesse sentido, a intenção parece ter sido também a de satisfazer uma carência pessoal, uma necessidade de ressuscitar um pai para reencontrá-lo e comunicar-se com ele. Essa combinação de um interesse voltado para o coletivo e um anseio íntimo é o que faz do filme “Person” essa “busca” tão bem diagnosticada pela crítica.

Além de ter a morte como um tema de grande importância, é justamente essa mesma questão o que mais interessa em *Diário de uma busca* (2010), de Flávia Castro. Nesse caso, a palavra já está presente no título do próprio filme. Mais uma vez, cabe observar alguns pontos levantados pelas críticas que esse documentário recebeu na época de seu lançamento. Eduardo Escorel iniciou o texto "Diário de uma Busca: Uma crônica do exílio feita de memórias de família", publicado na revista *Piauí*, dizendo que para sermos justos com o documentário de Flávia Castro era preciso não o reduzir "à tentativa de elucidar as circunstâncias da morte do seu pai" (ESCOREL, 2011, p.1). De fato, não é apenas disso que a obra trata. Contudo, entre tantas outras questões que o filme suscita, não se pode negar que isso foi o que motiva, de modo mais evidente, a sua realização, e esse assunto não pode ser tratado como um ponto de partida qualquer. Mesmo que, ao longo do filme, a linha condutora que se forma a partir desse acontecimento fundamental se torne mais tênue, e seja retomada aqui e ali para voltar com toda a sua força apenas no final, essa morte – suicídio ou não – é um aspecto de bastante importância na narrativa que Flávia Castro constrói.

Celso Castro, pai de Flávia, morreu em 1984 sob "circunstâncias misteriosas", para usar as palavras que a própria diretora emprega na narração da sequência de abertura do filme. A morte aconteceu em um episódio muito suspeito, "digno de filme de suspense", como anuncia a sinopse oficial apresentada no site de divulgação do documentário. Mas não é o caráter inusitado e misterioso do episódio que resultou no falecimento de Celso Castro o que incitou a realização do filme, mas sim o seu impacto na vida da diretora, ou o que esse fato diz da relação que Flávia Castro passou a estabelecer com a morte do pai e com a história de vida desse homem. O que move o enredo da obra é uma tentativa de voltar a ter contato com as próprias memórias pessoais e, assim, restabelecer um elo entre a diretora e seu pai. A morte trágica, de alguma maneira, havia rompido o que antes os conectara.

Cabe ressaltar, contudo, que conhecer e acompanhar a trajetória política de Celso Castro e de outras pessoas de sua geração também êm valor para a busca pessoal da diretora, assim como para a construção narrativa de seu filme. Esse entrelaçamento entre a autobiografia da autora com "a crônica da diáspora dos exilados do período da ditadura" – como a descreveu Eduardo Escorel – foi enfocado nos muitos elogios dirigidos pela crítica ao documentário. Entretanto, houve também

quem tenha apontado essa característica como o seu ponto fraco. Nesse caminho, Juliano Gomes comparou o filme *Diário de uma busca* com outros dois documentários brasileiros contemporâneos: *Passaporte húngaro* (2003), de Sandra Kogut, e *33* (2005), de Kiko Goifman. Segundo esse crítico, diferentemente desses dois outros exemplos, a obra de Flávia Castro não investiria "na liberdade estética que filme autobiográfico, artesanal, lhe permitiria" (GOMES, 2010, p.2). Sendo assim, em uma tentativa de "legitimar" a sua história pessoal, a diretora/protagonista teria se refugiado em uma questão política nacional do passado, mostrando ao público apenas uma intimidade "acanhada" e "comedida" (GOMES, 2010, p.2).

Entretanto, isso que poderia ser apontado como pudor em explorar momentos da própria intimidade, somado ao concomitante desejo de contar a sua própria história e a vida de seu pai, e de mostrar tudo isso a um público vasto e indefinido, traz à tona um certo desconforto entre as questões do *eu* e as questões do coletivo, e, assim, evidência uma fronteira de instabilidade entre o público e o privado na cultura contemporânea. Dessa forma, o filme apresenta ao espectador um ponto de crise. E é justamente o desconforto implicado na criação de uma obra que combina um assunto tão íntimo com algo de interesse coletivo que torna *Diário de uma busca* mais interessante para a reflexão aqui proposta do que alguns filmes que fazem um mergulho sem receio nas histórias pessoais de seu próprio diretor.

Além disso, embora trate do engajamento político da geração de jovens dos anos 1960 e sua posterior desilusão com a chegada da anistia, *Diário de uma busca* aborda, essencialmente, uma outra luta que se dá numa arena diferente. O que o filme conta é a história de Flávia Castro e de seu pai, e mostra a dor de sua perda, sem que esse movimento em direção a tornar visível algo sobre si seja naturalizado e esvaziado de engajamento. O conflito está justamente nessa tensão, essa é a própria batalha em questão. Ao mesmo tempo, nesse movimento, Flavia Castro constrói o seu pai como personagem público e, desse modo, o imortaliza. Não apenas para ela, mas para aqueles que assistem ao seu filme.

No inicio do documentário, Flávia Castro comenta qual seria a sua motivação para percorrer a trajetória da vida do pai através de imagens e sons: "durante muito tempo, pensar em meu pai significava pensar em sua morte, como se pelo seu enigma e pela sua violência ela tivesse apagado a sua história". Dessa forma, parece que não é a morte de seu pai o que a diretora quer entender: o que ela busca remontar é a vida

dele, desvendando a pessoa que ele foi. Nesse sentido, novamente, pretende-se por meio desse filme – espécie de homenagem póstuma – dar alguma forma de vida àquele que se foi. Ao contar a história de seu pai, de sua família e de sua infância, Flavia Castro o traz de volta.

Na história de Marina Person, por sua vez, ela era muito pequena quando o pai morreu: por isso, sentiu a necessidade de partir em busca do pai para tentar conhecê-lo e, assim, reencontrá-lo. O caminho, em parte, passou pela construção de quem havia sido o pai também como cineasta, com uma obra pública e de relevância para o cinema nacional. Já em *Diário de uma busca*, a peregrinação em direção ao pai parte da morte em si. Flávia Castro era mais velha quando o seu pai morreu, mas o modo como ele se foi a afastou de sua história e demandou dela um esforço grande para trazê-lo de volta. E isso devia ser realizado não apenas na intimidade de suas memórias pessoais, mas também na narrativa de sua trajetória como militante político. Assim, a esfera pública da vida do pai também tem muita importância nesse filme. Quando reconstrói o seu passado e o faz reviver na história, a diretora vai criando a oportunidade de um reencontro.

Independentemente dos fatos e relatos sobre a vida de Celso Castro, porém, cabe frisar que apenas sua filha poderia ter feito exatamente esse filme. Nem sequer o seu outro filho, irmão da autora, tão presente na história que é narrada na tela – seja como personagem, seja como voz que personifica o protagonista –, contaria a história da mesma maneira. Isso é algo que tanto ele como a diretora fazem questão de deixar claro no documentário. Essa diferença não se dá porque ele é antropólogo e ela cineasta ou porque Flávia é roteirista, escreve ficções e entende a linguagem audiovisual, mas por outro motivo: pelo fato de que Flávia acabou fazendo um filme único e pessoal.

"Era uma pessoa importante?", pergunta sobre Celso Castro o dono de uma das casas onde a família de Flávia morou no Chile quando ela era criança, e que ela visita como parte do percurso ao fazer o filme. A essa questão, ela responde de imediato: "para mim era". Instantaneamente o homem entende: "Ah, claro, como meu pai para mim!", ele exclama. Nada mais era preciso ser dito. Tanto o homem, como os espectadores do filme, compreendem o quão importante era aquele pai para sua filha e que é isso o que conta enquanto motor da busca dessa cineasta. Mas por que fazer um

filme? Por que mostrar para um público desconhecido aquilo de mais poderoso e íntimo pode existir sobre si e sobre a sua história?

Cabe lembrar, neste momento, que a breve abordagem desses dois documentários no seio desta tese se deu em função do fato de que contemporaneamente a eles, vem sendo produzida uma quantidade cada vez maior de vídeos amadores e íntimos, que também homenageiam pessoas que morreram e que podem ser encontrados na internet, especialmente no *Youtube*. Diferentemente das duas obras recém-comentadas, porém, muitas dessas produções hoje disponíveis na rede parecem ter sido realizadas por pessoas que têm pouco conhecimento de alguns padrões básicos no sentido técnico, estético ou mesmo narrativo da linguagem audiovisual.

Ao, por exemplo, fazer-se uma busca bastante especifica no próprio sistema de pesquisa desse site digitando as palavras "homenagem a um pai que faleceu", tem-se como resposta uma listagem de 12.000 vídeos. Novamente, vale destacar que é bastante provável que grande parte desses materiais não tenham relação direta com os temas que interessam a esta investigação. Como não se pretende aqui analisar todos esses vídeos para comprovar quantos deles exatamente se encaixam na categoria aqui buscada, propõe-se novamente a observação com mais atenção dos vinte títulos listados na primeira página de resultados da busca. Assim, descobre-se que todos eles são homenagens a alguém que não vive mais: enquanto sete homenageiam uma pessoa que morreu, que na maioria dos casos era um familiar, treze foram realizados para prestar exatamente esse tipo de tributo a um pai[40].

Em geral, os títulos desses vídeos são evidentes e demarcam claramente a posição específica daquele que endereça a homenagem ao seu pai falecido, tais como,

---

[40] Lista dos vídeos acessados por busca por "homenagem a um pai que faleceu" realizada no dia 31/10/2014 em ordem de listagem: 1) "Foi Cedo – Homenagens aos Pais Falecidos", 2) "PAI HERÓI HOMENAGEM AO MEU PAI QUE FALECEU", 3) "Homenagem para um pai que se foi", 4) "Homenagem de filha para o seu pai falecido", 5) "Adeus Pai", 6) "Saudades do meu Pai...", 7) "Rascal Flatts – Tradução Forever – Homenagem ao meu pai", 8) "Saudade meu pai", 9) "MENINO FAZ REP PARA MÃE QUE FALECEU VALORIZE OS PAIS", 10) "Chiquinha faz homenagem aos atores falecidos do seriado Chaves", 11) "Mensagem de reflexão (PARA QUEM SE FOI)", 12) "HOMENAGEM DE ANIVERSÁRIO PARA O MEU PAI...", 13) "Homenagem à meu pai que morreu muito cedo... Meu querido, meu velho, meu amigo... (Roberto Carlos)", 14) "- Filha da declaração emocionante sobre pai falecido.", 15) "Homenagem ao meu falecido pai", 16) "HOMENAGEM Q FIZ AO MEU IRMÃO Q FALECEU DIA 14/11/09", 17) "Homenagem ao meu Pai falecido", 18) "HOMENAGEM A NICOLLY MEU BEBÊ FOI MORAR NO CÉU", 19) "Foi cantar pelo irmão falecido e o que acontece no final arrepia qualquer um", 20) "Joe Furtado (Pai Ja Partiste) Video Production Ricardo Studio".

por exemplo: “Pai herói homenagem ao meu pai que faleceu”, “Homenagem para um pai que se foi”, “Homenagem de filha para o seu pai falecido”, “Saudades do meu Pai...”, “Homenagem à meu pai que morreu muito cedo... Meu querido, meu velho, meu amigo... (Roberto Carlos)”, “Filha da declaração emocionante sobre pai falecido”.

Apesar de uma potencial liberdade estética e formal que esse tipo de produção poderia experimentar, uma análise rápida desses materiais mostra que, na prática, o que se encontra é fruto do uso de um conjunto bem reduzido de ferramentas narrativas. Há um predomínio da imagem estática, pois a maioria desses vídeos são construídos com base na edição de fotografias, acompanhadas por outros recursos igualmente básicos, tais como trilha sonora e texto escrito sobre as imagens. Nos exemplares dispostos na primeira página da lista de resultados da busca realizada no *YouTube*, não encontramos nenhum vídeo no qual se tenham gravado diálogos ou algum tipo de narração. Também é comum o uso de “imagens temáticas”, provavelmente encontradas em pesquisas na própria internet. Nesse conjunto, predominam as imagens de pais e filhos ou famílias, que se assemelham às que aparecem em publicidades clássicas de margarina ou de plano de saúde; as da natureza, sobretudo do mar ou do pôr do sol; as de símbolos religiosos como o rosto de Jesus Cristo; etc.

Mesmo com o uso dessas imagens encontradas na internet, aparentemente sem qualquer relação pessoal com os sujeitos falecidos que se procura homenagear, ou com aqueles que realizam os vídeos, o que poderia ser considerado um indício de impessoalidade talvez não o seja. Pode se tratar, por exemplo, de uma forma de tornar palatável e compreensível para um público maior, essa homenagem de caráter pessoal, íntima e familiar. Acontece que nesses materiais não parece evidente a tensão entre o eu e o coletivo, algo que tanto no filme *Person* como em *Diário de uma busca* constituiu a principal engrenagem da narrativa. Mas isso não quer dizer que esse conflito não exista. Assim como os filmes de Marina Person e de Flávia Castro, esse tipo de produção amadora demarca um lugar de enunciação único e só se constitui a partir dele, embora tente de algum modo também ser algo que possa suscitar admiração por parte de um público que não tenha ligação emocional com aquele que morreu.

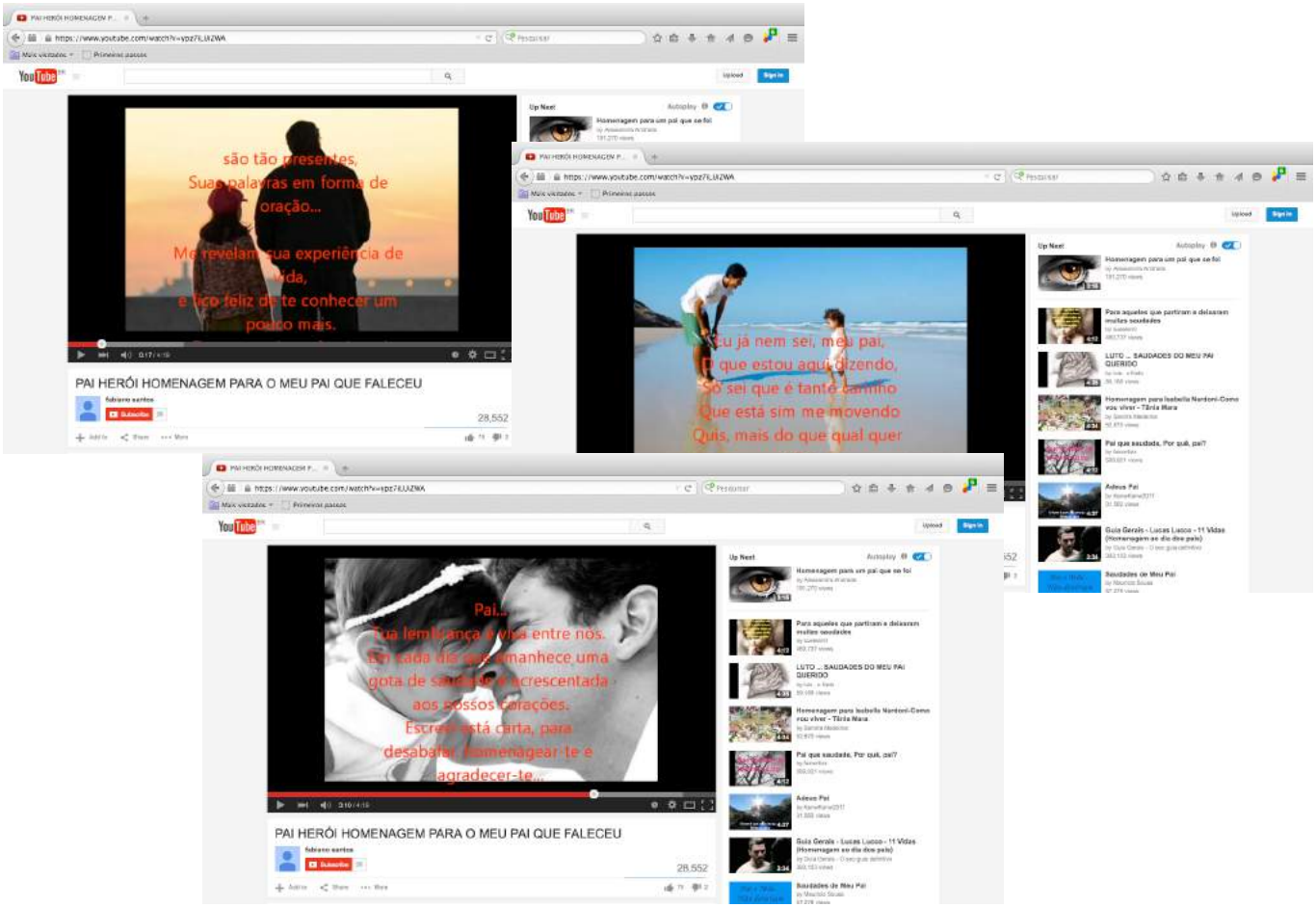


Figura 33 – Imagens do vídeo "Pai herói homenagem ao meu pai que faleceu" encontrado no site *YouTube*

O vídeo "Pai herói homenagem ao meu pai que faleceu", por exemplo, tem quatro minutos e dezenove segundos de duração e, no momento de realizar esta pesquisa, tinha sido visualizado 28.552 vezes.[41]Ele foi realizado em homenagem a Quitério Rodrigues Pereira. Além de imagens de flores e velas, a peca apresenta algumas fotografias que retratam cenas de pais e filhas, que enquadram homens e meninas que não são nem Quiteio nem sua filha (**Figura 33**). A homenagem é construída com o uso dos seguintes recursos estéticos: essas e muitas outras imagens estáticas, uma mensagem em texto escrita sobre essas fotografias e a canção "Pai" do cantor Fábio Júnior como banda sonora.

Ao relembrar o pai falecido e se dirigir a um público indefinido aludindo à sua perda, esses vídeos parecem ter como motivador o interesse em restabelecer um diálogo interrompido, perpetuar uma relação com alguém que já não está mais. No entanto, caso esse fosse o único objetivo que se tivesse em mente ao realizar esse tipo

[41] https://www.youtube.com/watch?v=ypz7iLUiZWA . Data de acesso: 01 de abril de 2015.

de produção, esses vídeos encontrados no *YouTube* e os filmes que foram comentados aqui não precisariam ser expostos para uma potencial audiência. Por isso, de qualquer maneira, a questão central continua a ecoar: por que fazer de alguém querido que morreu um personagem público?

Uma possível resposta pode ser encontrada retomando algo que já foi abordado nesta tese. Vivemos, atualmente, numa sociedade na qual as próprias pessoas que povoam os espaços da internet têm a preocupação de tornar visível tudo o que acontece em suas vidas *online* e *offline*, publicizando todo o tipo de informações e dados sobre si em espaços abertos ao olhar do outro: e, além disso, esforçando-se para fazer de tudo isso algo atraente na busca de conquistar mais visualizações. Ao construir e compartilhar o espetáculo cotidiano de sua própria vida, de seus sentimentos e até mesmo de sua dor na internet, o sujeito *alterdirigido* garante a sua existência ao mesmo tempo, em que se torna um personagem de sua própria vida.

Com base nisso, pode-se sugerir que o que motiva alguém a fazer uma homenagem em imagens e sons a uma pessoa querida que faleceu e apresentar isso a um público vasto e indefinido, seja a intenção de fazer desse morto também um personagem visível. "Mas o que caracteriza mesmo um personagem? Qual seria a diferença com relação a uma pessoa real?", essas perguntas foram elaboradas por Paula Sibilia no final do capítulo intitulado "Eu personagem e o pânico da solidão, do seu livro *O show do eu* (SIBILIA, 2008, p. 259). A autora apresenta uma possível resposta, a partir da maneira como a crítica literária de origem portuguesa Ana Bela Almeida argumentou sobre essa questão. Segundo ela, o que faz – ou fazia – as pessoas reais, de carne e osso, serem diferentes dos personagens, criados pela imaginação de alguém, é a solidão, "e, sobretudo, a capacidade de estarmos a sós" (SIBILIA, 2008, p. 259). Mas será que hoje é realmente possível – ou ao menos desejável – ficar em solidão?

A vida que acontece nos próprios espaços *online* não parece prever a possibilidade de se estar sozinho, longe dos olhares alheios, inacessível. Porém, até mesmo na vida que acontece fora da internet – caso ainda seja viável separar totalmente as duas coisas –, é cada vez mais difícil ficar a sós. Pode até ser que alguém esteja em um lugar sem nenhuma outra pessoa por perto, mas com os usos tão cotidianos do computador e do celular sempre conectados à internet, essa solidão física raramente coincide com uma falta de conexão com outras pessoas. Contudo,

seguindo os passos de Paula Sibilia e voltando a tentativa de diferenciação entre o que seria uma pessoa e um personagem, essa autora afirma o seguinte: "ao contrário do que ainda teima em ocorrer com os comuns mortais, os personagens jamais estão sozinhos". De certo modo, isso ajuda a entender o porquê de criar e alimentar uma forma de vida espetacular. Assim, a ânsia de se converter em personagem dos sujeitos contemporâneos poderia "ser também uma tentativa mais ou menos desesperada de satisfazer um velho desejo humano", afirma Sibilia, e conclui: "afugentar os fantasmas da solidão" (SIBILIA, 2008, p. 262).

No entanto, até para os mortos, a solidão no mundo real às vezes é colocada em cheque. Kathleen R. Gilbert e Michael Massimi, no artigo citado anteriormente, comentam como alguns novos aparatos "e em particular tecnologias como o telefone celular", são muitas vezes usados pelas pessoas enlutadas para tentar manter uma forma de comunicação com aquele que morreu. Esses autores contam algo que parece ser apenas uma anedota engraçada – mas que realmente aconteceu – sobre uma mulher que decidiu enterrar seu amado marido juntamente com seu aparelho portátil. O seu objetivo era que "assim ela poderia continuar a enviar mensagens de texto para ele sempre que o seu time favorito de futebol ganhasse" (GILBERT e MASSIMI, 2012, p. 24). Nem depois de morto, portanto, aquele homem iria poder ficar a sós. Assim como acontece com quem ainda está vivo, parece haver uma necessidade de também tornar um morto querido um personagem visível e performático, alguém conhecido por um público que quanto maior ele for, melhor será.

De todo o modo, nessas obras audiovisuais em homenagem a pessoas que morreram, não parece ser exatamente o medo da solidão, ou o incômodo de deixar o morto a sós, a motivação principal para tentar fazer de um defunto um personagem. A nossa hipótese é centrada em outra diferença entre uma pessoa real e um personagem: a saber, a possibilidade de ser eterno. Os personagens, diferente das pessoas de carne e osso, podem nunca morrer. Mesmo que nas histórias vitais que protagonizam, eles possam vir a falecer, a morte não mata – necessariamente – um personagem. Mesmo morrendo na narrativa, há sempre a possibilidade de que a "vida" deles seja eterna. E a existência de um público é um fator essencial para que essa eternidade seja possível.

Ao propor um paralelo entre os documentários *Person* e *Diário de uma busca*, por um lado, e, por outro, essas manifestações de luto em vídeo que podem ser encontradas tanto no *YouTube* como em outros ambientes *online*, não se pretende

dizer que todas essas obras são iguais. As diferenças entre elas são grandes, porém, ao mesmo tempo, há algo que as conecta. Além da temática da morte do pai que aproxima esses dois tipos de produções, pode-se dizer que todas elas coexistem em um mesmo momento histórico e compartilham o contexto social, cultural, econômico e político. Por isso, a comparação desses filmes com os *vídeos-homenagem* presentes Assim, evita-se abordá-los como um tipo de produto novo que vem brotando naturalmente, fruto da popularização das ferramentas de produção e distribuição de conteúdo audiovisual hoje disponíveis para qualquer um.

A observação de como as tecnologias de captura e reprodução de imagem e som contribuem para inaugurar de práticas e modos de enunciação da morte, de fato, já se fez bastante presente em vários estudos sobre a fotografia e o cinema, por exemplo. Essa potência quase transcendente do que foi alguém que os suportes de imagem e de som podem armazenar e transmitir, foi tratada por diversos autores. Um dos mais famosos é Roland Barthes, que poucos dias antes de sua morte, em março de 1980, publicou um livro que pode nos ajudar a entender como a fotografia, de um modo muito particular, também foi capaz de eternizar pessoas queridas que já haviam falecido. Trata-se de *A câmara clara: nota sobre a fotografia*, foi escrito por esse autor em uma busca por descobrir "o que é a fotografia 'em si', por que traço essencial ela se distinguia da comunidade das imagens" (BARTHES, 1984, p. 12). Já haviam se passado quase cento e cinqüenta anos da invenção dessa técnica, mas Barthes ainda se debatia ansioso à procura de uma resposta que lhe permitisse entender – sem se preocupar em soar repetitivo – o que, de fato, havia de diferente e "mágico" naquele tipo de imagem.

Nessa busca, Barthes perambulou entre fotos históricas, publicitárias e artísticas – todas imagens públicas , em suma – ao longo de quase uma centena de páginas de seu livro, sem encontrar "essa coisa que é vista por quem quer que olhe uma fotografia e que a distingue, a seus olhos, de qualquer outra imagem" (BARTHES, 1984, p. 91). Foi só então que resolveu procurar esse "algo" da fotografia entre as imagens que ele próprio possuía: suas fotos pessoais e familiares. E, dentre estas, as fotos de sua mãe, que havia falecido pouco tempo atrás.

> Sozinho no apartamento em que ela há pouco tinha morrido, eu ia assim olhando sob a lâmpada, uma a uma, essas fotos de minha mãe, pouco a pouco remontando com ela o tempo, procurando a

> verdade da face que eu tinha amado. E a descobri. (BARTHES, 1984, p. 101)

Depois de olhar uma a uma essas imagens, reconheceu ao fim haver se deparado com o que buscara tão ansiosamente. Em uma única fotografia de seu acervo íntimo, um retrato de sua mãe quando ainda era uma menina de cinco anos de idade, Barthes afirma ter encontrado tanto "a verdade" sobre o que havia sido aquela mulher, pois "essa fotografia reunia todos os predicados possíveis do que constituía o ser de minha mãe", como a mesmíssima essência da fotografia. O autor explica essa descoberta no trecho a seguir:

> Algo como a essência da Fotografia flutuava nessa foto particular. Decidi 'tirar' toda Fotografia (sua 'natureza') da única foto que existiu para mim, e tomá-la de certo modo como guia de minha última busca. Todas as fotografias do mundo formavam um Labirinto. Eu sabia que no centro desse Labirinto não encontraria nada além dessa única foto (BARTHES, 1984, p.109).

O que hoje mais chama a atenção nesse descobrimento, entretanto, é que mesmo tendo encontrado em uma única imagem a resposta para suas perguntas, em um livro ilustrado com outras vinte e cinco fotografias, o autor tenha optado por não exibi-la. Ainda que fosse um objeto fundamental para sustentar sua tese, Barthes justificou sua decisão de não mostrar a foto de sua mãe porque "ela existe só para mim" e "para vocês não seria nada mais que uma fotografia indiferente" (BARTHES, 1984, p.110). Assim como acontece com certas fotos impressas em papel, que cada um de nós ainda conserva com afeição, e com os álbuns antigos de modo geral, essa imagem era tão íntima e reveladora da verdadeira personalidade de sua mãe – e, também, de seu próprio filho – que devia ser preservada, mantida em um refúgio seguro e a salvo dos olhos intrusos. Por outro lado, além disso e sem considerar a mera curiosidade alheia, ele sabia que essa imagem não teria sentido para os demais, quer dizer, todos aqueles que não estavam ligados afetivamente à retratada.

Nas fotografias e nos outros registros de família analógicos produzidos em um passado bastante recente, portanto, não parecia haver a necessidade de tornar público alguém que faleceu para que assim se pudesse, de alguma maneira, eternizá-lo. O registro em si talvez fosse o suficiente para a manutenção da história de alguém, e assim, de alguma maneira, permitia uma forma de imortalização por conta da preservação de algo que se considerava tão mágico como íntimo. Por isso mesmo, era algo que se dava somente no espaço privado, com acesso restrito a um grupo muito pequeno de pessoas próximas. Já em filmes como *Person* e *Diário de uma busca*,

assim como nesses *vídeos-homenagens* encontrados na internet, parece se tornar evidente uma maneira de lidar com a morte do outro que passa pela necessidade de exibi-lo tornando visível e público aquele que não vive mais e dando a conhecer sua história. Essa forma de tornar coletiva a experiência da morte de alguém, apesar de ser uma manifestação pública, continua emanando de uma relação íntima e pessoal com aquele que se foi.

Além dos *vídeos-homenagens*, outro grupo de peças audiovisuais encontradas no *YouTube* também dialogam com algumas das questões que foram tratadas aqui, são os "vídeos despedida" e aqueles que narram o processo da morte de alguém. Há também alguns blogs e perfis em redes sociais que são construídos com esses mesmos objetivos. A proposta nesses materiais é narrar o processo que leva alguém a morte. Além de vídeos acompanharem a aproximação do fim da vida, há uma certa expectativa de que eles sejam uma forma de as pessoas não morrerem completamente. Como vimos, de uma certa maneira, a morte pode não ser capaz de matar um personagem. Por isso, ao ter as histórias de suas vidas e de suas mortes registradas e propagadas pela internet, nutre-se a esperança de que, de algum modo, seja possível se tornar um personagem eterno.

5.2. Vestígios e tecnologia: ressurreição e imortalidade no mundo digital

> *Podemos agora tomar distância para avaliar o conjunto. Ficamos pobres. Abandonamos uma depois da outra todas as peças do patrimônio humano, tivemos que empenhá-las muitas vezes a um centésimo do seu valor para recebermos em troca a moeda miúda do atual.*
>
> Walter Benjamin, 1933

Esses *vídeos homenagens* que encontramos na internet, bem como os filmes *Person* e *Diário de uma busca*, parecem ter sido realizados com o objetivo de, ao transformar uma pessoa falecida em personagem, conceder a esse morto a possibilidade de permanência no mundo dos vivos. Especialmente nesses documentários, mas também em alguns dos *vídeos homenagens* disponibilizados no *YouTube*, é feito um tipo de resgate de uma série de objetos que pertenciam àquele que morreu e que fizeram parte de sua história, tais como: fotografias, filmes, vídeos, cartas, documentos, matérias jornalísticas, etc. No tratamento que se faz desses

objetos, é como se cada um deles abrigasse algo daquela pessoa. E, por isso, ao reunir o máximo deles – ou ao apresentá-los de forma mais convincente possível – se reforçaria a possibilidade de ter esse alguém, de alguma forma, de volta ou de não deixar que ele se vá completamente.

No primeiro capítulo desta tese, apresentamos o blog *Para Francisco* como uma tentativa da publicitária Cris Guerra de fazer com que o pai de seu filho não morresse completamente. Ao narrar a vida e a morte desse homem e remontar a sua vivência nesse mundo com a maior quantidade de peças possíveis, ela pretendia garantir que – pelo menos de alguma maneira – ele se mantivesse presente lá, naquele ambiente *online*, mesmo tendo morrido no mundo *real*. Assim, quando Francisco, o filho do casal, crescesse, nesse ambiente virtual ele poderia encontrar e conhecer o falecido pai. De modo semelhante ao que pode ser percebido nas produções audiovisuais que comentamos nas páginas precedentes, nesse blog Cris Guerra reuniu, digitalizou e publicou uma variedade de vestígios deixados por Gui Fraga. Dentre eles, podemos citar: fotografias, e-mails, mensagens de celular, músicas, registros de áudio e vídeo, desenhos, etc. Além disso, ela relatou uma série de histórias para construir uma versão *online*, que fosse a mais completa e realista possível, de seu falecido namorado.

Ao abordar o modo como essa tentativa de resgate foi realizada e os seus objetivos, apontamos para a questão da experiência que historicamente estaria perdendo importância e cuja transmissão teria deixado de ser a função principal da narrativa, tal como Walter Benjamin tematizou e Paula Sibilia atualizou em chave mais contemporânea. Segundo Benjamin, o romance burguês teria tido um papel crucial nesse processo, no auge da era moderna: porém, ao que parece, os relatos autobiográficos encontrados na internet levaram essa tendência às últimas conseqüências, redimindo as narrativas de qualquer necessidade de perpetuar algo de um legado comum para a sociedade e para as novas gerações, como observou Paula Sibilia em suas pesquisas plasmadas no livro *O show do eu*.

Propomos agora, para refletir sobre um certo poder imanente que estaria presente nesses vestígios materiais – e imateriais – deixados por alguém que morre e que são reunidos quando se pretende eternizá-lo, voltar uma vez mais à ideia de experiência. Novamente, partiremos do modo como Walter Benjamin vislumbrou a questão, mas neste caso focaremos naquilo que ele escreveu no ensaio "Experiência e

pobreza", de 1933. Nesse texto, o filósofo alemão reforça a teoria de que a experiência seria algo em declínio na sociedade moderna. Apesar de sua perda de importância, porém, os sujeitos daquela época conheciam o significado dessa palavra, sempre segundo Benjamin: trata-se de algo que deve ser transmitido aos jovens "com a autoridade da velhice" (BENJAMIN, 1985, p.114). Ou seja, aquilo que era vivido e aprendido por alguém ao longo de toda a sua vida e que devia ser passado para as novas gerações.

Para constatar sobre a perda de importância da experiência na modernidade, Benjamin propõe uma comparação que lhe parece ser "mais útil que qualquer teoria" (BENJAMIN, 1985, p.117). De um lado, ele descreve um quarto burguês clássico do final do século XIX. Esse espaço, ainda que oferecesse todo o "aconchego" para o seu morador, seria entulhado de objetos que pertenciam ao sujeito que vivia ali: "não há nesse espaço um único ponto em que seu habitante não tivesse deixado seus vestígios" (BENJAMIN, 1985, p.117). Todas essas coisas, grandes ou pequenas, que iam sendo acumuladas ao longo de uma vida inteira tinham importância para cada um que as colecionavam enquanto vivia. Por isso, o que se encontrava em um quarto burguês tinha um valor especial: quando qualquer uma dessas peças se quebrava ou se perdia era como se uma pequena catástrofe tivesse acontecido para o seu dono. Isso podia ser explicado porque "era antes de mais nada a reação de um homem cujos "vestígios sobre a terra" estavam sendo abolidos" (BENJAMIN, 1985, p.118). Esses bens materiais, documentos, vestimentas, livros, etc., eram como rastros que iam sendo deixados no mundo por cada sujeito moderno até o momento de sua morte. Algo desse sujeito ficava impresso nesses objetos. Ao mesmo tempo, a importância de todos esses vestígios não era reconhecida apenas pelo dono dessa coleção de coisas: os outros também entendiam esse valor, especialmente a partir da morte daquela pessoa.

Em oposição a esse modo acumulador de ser do sujeito burguês clássico, porém, Benjamin identifica alguns discursos modernistas – encontrados por ele na pintura, na literatura e na arquitetura – que propunham um modo de vida no qual algumas coisas, poucas coisas, continuariam a ter uso e certa importância também nesse sentido, mas não seriam mais carregadas desse valor transcendente. Assim, ao invés das casas burguesas, entulhadas com todos os tipos de artefatos e protegida por suas opacas cortinas rendadas, propunha-se um novo conceito de moradia, na

vanguarda da arquitetura modernista: as casas de vidro. Esse seria o símbolo de uma outra maneira bem inovadora de viver, uma realidade na qual ninguém mais ficaria realmente chateado se algum daqueles tesouros acumulados se quebrasse, porque nada precisaria durar por muito tempo. "Não é por acaso que o vidro é um material tão duro e tão liso, no qual nada se fixa", comentou então o filósofo. Além disso, por ser uma substância fria, sóbria e transparente, o vidro seria para Benjamin "o inimigo do mistério". Contudo, eis uma advertência: junto com os objetos cuidadosamente entulhados nos lares oitocentistas, aparentemente sem importância, se perderia também um pouco da magia da vida. "As coisas de vidro não tem nenhuma aura", avisava já então esse autor. (BENJAMIN, 1985, p.117).

Os modernistas rejeitavam "a imagem do homem tradicional, solene, nobre, adornado com todas as oferendas do passado, para dirigir-se ao contemporâneo nu" (BENJAMIN, 1985, p.116). Por isso, em oposição ao modelo burguês de acumulação, "eles criaram espaços em que é difícil deixar rastros", comentou Benjamin[42]. O processo de transição de um modelo de habitação e um modo de viver para outras modalidades, ainda segundo Benjamin, traria um saldo negativo para a sociedade. Se, por um lado, haveria um movimento de libertação das amarras do passado, da necessidade de preservar uma tradição, de construir e transmitir experiências para outras gerações, por outro lado, no lugar de tudo isso não se colocaria nada e o que sobraria seria apenas o vazio. Esse caminho estaria levando a uma pobreza de sentido para a vida, como ele explica no trecho usado como epígrafe deste tópico: "ficamos pobres", ele conclui.

As casas de vidro não chegaram a se tornar algo cotidiano, e muitos de nós ainda preserva a rotina de acumular uma infinidade de objetos ao longo da vida, tudo sob a proteção de paredes bem opacas ainda no século XXI. Isso, não significa, porém, que a manutenção dessa tradição seja algo louvável. Existem alguns discursos já bastante recorrentes e, de certa maneira, consensuais entre nós, sobre a necessidade de reciclagem, doação, reutilização e atualização das coisas que possuímos e, sobretudo, daquelas muitas que não mais usamos porém ainda acumulamos. Isso se justifica por diversos motivos: seja para fazer a "energia circular melhor", como sugerem certas técnicas orientais na esteira do *feng shui*, seja para contribuir para uma

[42] Walter Benjamin faz referência direta à "Scheebart com seu vidro e pelo *Bauhaus* com seu aço" (BENJAMIN, 1985, p.118).

vida ecologicamente mais sustentável., conforme explicam a tecnociência e o senso comum divulgado na mídia.

Podemos dizer, porém, que até hoje algumas coisas mantêm um certo poder transcendente em sua capacidade de evocar sentimentos e memórias, e de nos fazer recordar pessoas. Dentre todos esses objetos, um ainda se destaca como mais especial do que tosos os outros, pelo menos de um modo geral. A fotografia aparece com destaque em qualquer uma dessas tentativas de resgate do que foi uma pessoa através da reunião dos vestígios de sua vida. De fato, por uma série de motivos, o aparecimento e a popularização da imagem fotográfica elevou esse potencial mágico que um objeto pode ter para eternizar algo de valioso e único que emanava de alguém antes de sua morte.

Para tentar explicar essa "magia", primeiramente, é preciso enfatizar que a fotografia de alguém não só se assemelha visualmente com a pessoa real que foi alvo da lente, mas é fruto de um processo segundo o qual o modelo cria sua própria imagem pela ação da luz sobre o material sensível. "A fotografia se beneficia de uma transferência de realidade da coisa para a sua reprodução", explica André Bazin no artigo citado anteriormente. É por isso que a fotografia pode ser – e, de fato, tem sido – considerada um documento, tanto dentro como fora do contexto familiar. Esse documento aponta para a pré-existência do objeto que ela representa e a confirma. Assim como ocorre com outros tipos de imagens, a fotografia fixa o objeto e o imortaliza. Mas, diferentemente desses outros métodos, neste caso são os próprios objetos que se apresentam à nossa percepção, numa situação interpretada como radicalmente diferente da encontrada em outros tipos de representação (BAZIN, 1983, p.125).

Há, ainda, um outro elemento mais complexo que deve ser considerado. Desde que surgiu, a fotografia se considerava uma informação convincente ou fidedigna, pois estava apoiada num novo sistema de conhecimento que a legitimava e que ela contribuía para solidificar. Nesse novo universo que se constituiu na sociedade ocidental do século XIX, a vontade divina, a inspiração do soberano ou até mesmo a sabedoria dos filósofos, já não inspiravam tanta confiança em sua capacidade de produzir e sustentar verdades. Na modernidade, ao contrário, outras forças ocuparão esse lugar, conforme sugere Clãudia Linhares Sanz: "as novas tecnologias materializam os avanços da ciência como uma maneira de conhecer (e controlar)

racionalmente a natureza" (Sanz, 2006, P.10). Considerava-se que aos homens era inevitável a interferência subjetiva e, portanto, a imprecisão. Por tais motivos, as máquinas foram se infiltrando no cotidiano como ferramentas objetivas e inequívocas, dignas de confiança com base em sua imparcialidade e sua precisão. Como afirma, ainda a pesquisadora acima citada: "as máquinas parecem poder esquivar o homem das contingências de sua subjetividade" (Sanz, 2006, P.10). A fotografia é um dos representantes dessa promissora tecnologia moderna: uma maneira mecânica de produzir imagens fies à realidade com a mínima intervenção humana.

Além disso, há outros fatores na técnica fotográfica que fazem dela um objeto muito especial para evocar alguém que morreu. A foto materializa no papel – ou em outra superfície – aquilo que antes apenas o corpo de alguém poderia encarnar e, assim, possibilita a essa pessoa uma sorte de deslocamento "virtual" para outros espaços e outros tempos. Mas a fotografia carrega, de fato, certa contradição em suas diversas particularidades, pois ao mesmo tempo que os corpos humanos se tornaram bastante visíveis junto com a modernização do mundo, eles também foram perdendo algo de sua materialidade. "O próprio corpo pareceu ter sido abolido", comentou Tom Gunning a respeito desse curioso fenômeno, "tornado imaterial, por meio da fantasmagoria da fotografia fixa e em movimento" (GUNNING, 2001, p.37). Ao desestabilizar as fronteiras entre o visível e o invisível, principalmente trazendo o invisível para a vida cotidiana, de alguma maneira, a magia que daí se desprendeu passou a figurar também no território da imagem fotográfica. Os corpos humanos fixados no papel – mesmo que sem foco e em tons de cinza – ganharam esse "algo" da ordem do encantamento que o mundo invisível estava perdendo com a secularização trazida pela era moderna. Vale pensar nas fotografias de nossos familiares que já não estão mais vivos. O que emana dessas imagens e vem nos atingir aqui e agora, senão alguma coisa de mágico e da ordem do invisível que se torna visível?

Walter Benjamim também escreveu sobre esse tipo de questões suscitadas a partir da fotografia. Ao publicar seu ensaio "A pequena história da fotografia", em 1931, quase cem anos após a invenção dessa tecnologia, o autor delineou uma retrospectiva histórica do pensamento e dos debates realizados durante o século XIX a respeito dessa novidade, os quais não teriam conseguido se libertar ainda de certas idéias que a relacionavam a um projeto sacrílego. Como se fosse muita pretensão, por

parte dos homens, se acharem capazes de reproduzir a realidade de uma maneira tão fiel, usando uma máquina e desprovidos daquela inspiração divina concedida aos artistas tradicionais. Em suma, algo que só a Deus deveria pertencer. Com base em idéias como essas os debates se prolongaram naquela época sem chegar a nenhuma conclusão, "porque tentaram justificar a fotografia diante do mesmo tribunal que ela havia derrubado", de acordo com a perspectiva benjaminiana (BENJAMIN, 1985, p.92).

Além disso, Walter Benjamim, detectou algo interessante nos registros de pessoas anônimas, localizando neles o que haveria de mais interessante para o estudo da técnica fotográfica. Nessas imagens "surge algo de estranho e novo", ele afirma. Muitos quadros pintados mantinham, através do tempo, seu valor apenas como prova do talento do artista, pouco importando a pessoa retratada. Já com a fotografia, algo daquela pessoa fixada pela imagem, independente do fotógrafo, nos atingiria ao observá-la: "algo que não pode ser silenciado, que reclama com insistência o nome daquela que viveu ali, que também na foto é real, e que não quer extinguir-se na 'arte'". As fotografias haviam herdado um poder mágico já inacessível, segundo Benjamin, a qualquer quadro pintado à mão (BENJAMIN, 1985, p.93).

Alguns anos depois, esse mesmo filósofo publicou aquele que se tornaria seu artigo mais conhecido, intitulado "A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica". Desse texto emanam algumas pistas valiosas para entender a fotografia como um objeto tão especial. O ensaio aborda o processo histórico de dessacralização das imagens e das obras de arte, com o declínio do "valor de culto" que estas costumavam possuir. Nesse processo, que se acentuou ao longo da era moderna, a fotografia e o cinema teriam sido cruciais. Mas seria com a fotografia, precisamente, que esse valor de culto da imagem começou a declinar, enquanto o "valor de exposição" iria se tornar cada vez mais elevado (BENJAMIN, 1985, p.174). "Mas o valor de culto não se entrega sem oferecer resistência", assevera o autor. Nas fotografias mais comuns, aliás esse valor encontrará um abrigo a salvo para se perpetuar: o rosto humano. "O refúgio derradeiro do valor de culto foi o culto da saudade, consagrada aos amores ausentes ou defuntos", explica Benjamin, acrescentando o seguinte: "a aura acena pela última vez na expressão fugaz de um rosto, nas antigas fotos" (BENJAMIN, 1985, p.174). Essas imagens não haviam perdido completamente seu teor mágico, porque as fotografias de nós mesmos e de

nossos seres queridos – com toda a pretensão de objetividade que delas emanam – passaram a apresentar algo que parecia estar para além delas mesmas e de suas materialidades: uma espécie de "espírito" ou uma estranha vitalidade impressa no papel.

Phillipe Dubois vai ainda mais além nessa perspectiva. Para esse autor, por exemplo, o valor de culto da imagem "encontra como se realizar no dispositivo fotográfico bem mais plenamente do que na maioria das outras formas de imagem" (DUBOIS, 1993, p. 311). E isso teria relação com o fato de que a fotografia é a representação que está ontologicamente mais perto de seu referente, "mas é igualmente, e também ontologicamente, aquela em que a representação mantém uma distância absoluta do objeto, em que ela o coloca, com obstinação, como um objeto *separado"*, acrescenta o pesquisador francês, e conclui: "tanto mais separado quanto perdido" (DUBOIS, 1993, p. 311 e 312). Essa separação que a fotografia impõe entre o objeto e o observador de sua imagem, ou entre a realidade daquele momento e a sua representação, seria o fator primordial para justificar a aura da imagem fotográfica. "Daí, desse desaparecimento pela distância, o caráter 'aurífico' (espectral, de fantasma) de certas fotografias" (DUBOIS, 1993, p.247). Com esse princípio como base, em diversas passagens do seu livro *O ato fotográfico*, Dubois explica como o simples fato de *olhar* a imagem fotográfica é um *ato* carregado de conflitos e emoções. Isso se deve à capacidade que esse tipo de imagem possui para expor uma tensão constante, de distância e de aproximação física e sensorial, entre o real, o físico e o vivo, por um lado, e o mágico, o etéreo e a lembrança, por outro lado:

> Ver, ver, ver – algo que necessariamente esteve ali (um dia, em um lugar), que está tanto mais presente imaginariamente quanto se sabe que atualmente desapareceu de fato – e jamais poder tocar, pegar, abraçar, manipular essa própria coisa, definitivamente desvanecida, substituída para sempre por algo metonímico, um simples traço de papel que faz as vezes de única lembrança *palpável*. (DUBOIS, 1993, p. 313).

Há uma potência latente na imagem fotográfica, especialmente naquelas que retratam pessoas queridas. Contudo, como essa força se apresenta como algo além da materialidade e da técnica, muitos autores tentaram compreender a sua fonte por diferentes caminhos. Se nem sempre há concordância entre eles, de toda forma, todas essas tentativas contribuem para sustentar a suspeita do alto e incomensurável valor que irradiam essas imagens. "A foto é literalmente uma emanação do referente",

escreveu Roland Barthes. “De um corpo real, que estava lá, partiram radiações que vêm me atingir, a mim, que estou aqui, pouco importa a duração desta transmissão, a foto do ser desaparecido vem me tocar como raios retardados de uma estrela”. Barthes destacou, inclusive, que se o mundo moderno conservasse alguma sensibilidade diante do mito, reconheceríamos que na fotografia “o corpo amado é imortalizado pela mediação de um metal precioso, a prata (monumento e luxo); ao que acrescentaríamos a idéia de que esse metal, como todos os metais da alquimia, está vivo” (BARTHES, 1984, p. 121). Por todos esses motivos, durante mais de um século, as imagens de rostos e corpos familiares continuaram detendo certa aura, à qual se rendia culto. De um modo geral, cada objeto era como uma prova, uma marca da existência daquele que se foi e uma forma de preservar para sempre, ou por gerações, alguma coisa que essa pessoa deixou neste mundo: um segredo de sua história, um pedaço de sua experiência, um pouco de sua essência.

Entretanto, talvez uma tendência que agora se percebe é a digitalização de uma parte considerável dos vestígios que deixamos no mundo: os livros já têm suas versões digitais, enquanto as cartas, os documentos e os diários vês sendo substituídos por versões *online*. As fotografias e as imagens em vídeo que retratam a vida de cada um de nós, por sua vez, já costumam nascer digitais ou são escaneadas e digitalizadas para serem armazenadas ou exibidas na ambientes da internet. Uma boa quantidade das coisas que possuímos agora não está mais alojada nas gavetas ou nas estantes de nossos quartos e salas, mas nos discos rígidos de nossos computadores, em dispositivos digitais e em certos territórios *online*. Não deixa de ser interessante pensar que, apesar de vivermos em casas feitas de madeira, cimento e tijolos, cada vez mais deixamos uma parte considerável do que seriam os nossos “vestígios sobre a terra” em formatos que só podem ser acessados através das telas dos computadores, *tablets* ou telefones celulares.

Todas elas, portanto, feitas desse material frio, duro e liso, inimigo do mistério e desprovido de qualquer aura: o vidro. Nesse sentido, cabe perguntar: será, então, que isso seria um indício de que essas tentativas de negação do fim da vida, que percebemos em diversas práticas da internet, estariam fadadas ao fracasso já que se realizariam nessas superfícies nas quais o passado não se fixa e a história pode sempre ser deletada? Para refletir sobre essa importante questão, propomos mais uma vez observar um documentário lançado recentemente. Não se trata, neste caso, porém, de

um filme autobiográfico sobre a história do pai ou de algum outro parente falecido de seu diretor. Contudo, parte do que é contado sobre o seu protagonista diz respeito, justamente, ao projeto de um filho que pretende trazer o pai que morreu de volta ao mundo dos vivos. Entretanto, esse é um projeto científico baseado na digitalização de uma grande quantidade de vestígios materiais deixados por alguém que já se foi.

O documentário intitulado *Transcendent man* (Homem transcendente), foi dirigido por Barry Ptolemy em 2009, e tem como foco a exposição e o questionamento de algumas das mais polêmicas teorias desenvolvidas pelo engenheiro e cientista Raymond Kurzweil. Uma das linhas condutoras do filme é a questão da morte, muitas vezes focada a partir do modo como Ray Kurzweil vivenciou e ainda vivencia a morte de seu pai. Ao longo de todo o filme, tanto nos depoimentos do protagonista como na apresentação de documentos, fotografias e até mesmo imagens domésticas captadas por câmeras Super-8 – que mostram cenas da intimidade da família Kurzweil – torna-se evidente a importância desse pai na vida do cientista. Logo na primeira sequência, por exemplo, sobre algumas dessas imagens íntimas e familiares nas quais o personagem mais recorrente é o pai, a voz de Raymond Kurzweil fala sobre a sua relação com a morte, como mostra o trecho transcrito a seguir:

> Dizem que a morte tem uma finalidade. Mas na realidade é uma grande perda para quem se preocupa com o assunto. As vezes tenho fantasias sobre morrer. Sobre o que as pessoas sentem quando estão morrendo ou como eu me sentiria no momento de minha própria morte. É de tal forma profundo e triste, o sentimento de solidão que eu realmente não o suporto. (PTOLEMY, 2009).

Ora, não se pode dizer que essa dificuldade de lidar com a morte e esse desconforto que ela causa sejam sentimentos experimentados apenas por Kurzweil, muito pelo contrário, a maior parte das pessoas provavelmente se identificaria com essa sensação negativa e com esse mal-estar causado pela previsão de que a própria vida vai acabar. O que talvez torne esse relato diferenciado daquele que poderia ser proferido pela maioria dos mortais, é que seu autor o finaliza anunciando uma decisão tomada a partir desse desconforto que a finitude lhe provoca: "então eu voltei atrás e pensei em como não morrer" (PTOLEMY, 2009).

E o filme prossegue: enquanto paralelamente a câmera acompanha o dia-a-dia desse homem que se pretende transcendente, incluindo depoimentos de amigos,

familiares, outros cientistas e uma série de entusiastas de suas ideias, a questão da morte reaparece muitas vezes. Geralmente esse assunto é associado às imagens familiares de Kurzweil, com a forte presença de seu pai. Aparentemente, a perda desse pai foi a vivência mais marcante que ele teve com a morte e não foi algo fácil para ele. "Não há nada de bom em doenças e morte", afirma o cientista, e continua: "a morte é uma tragédia de perda, de perda de sentido".

O pai de Kurzweil era músico e faleceu aos 58 anos de idade. Segundo o filho, apesar de ser muito talentoso, ele nunca teve oportunidade de se expressar plenamente. Os dois tinham uma relação muito forte e eram pessoas parecidas em diversos aspectos. Entre outras tantas semelhanças, o modo de lidar com as coisas que possuíam era semelhante, tanto Ray Kurzweil como seu pai sempre guardaram tudo que possuíam. Por isso, quando seu pai faleceu, o cientista conservou todo o acervo daquela vida. "Eu fiquei com todas as suas cartas, todas as suas músicas, todos os seus documentos, todas as suas faturas de eletricidade, todas essas coisas", explica o filho no filme. Mas o que ele quer conseguir a partir desse esforço de reunir e manter todo esse monte de objetos e papeis? No início, nem ele sabia o porquê de guardar tudo aquilo. Porém, esse acervo logo se tornou o ponto de partida para um dos experimentos nos quais o cientista está trabalhando mais intensamente, que é assim resumido no documentário: "eu planejo trazer o meu pai de volta".

Parte do trabalho nesse projeto consiste apenas em conservar o que já se tem e, também, continuar reunindo tanta informação quanto possível sobre o meu pai. Atualmente, ele já possui cerca de cinquenta caixas, todas catalogadas, com todo o tipo de material que conseguiu juntar: de cadernos de finanças a instrumentos musicais usados por esse homem durante a sua vida. Contudo, Raymond Kurtzweil sabe que isso não seria o suficiente para consumar seu ambicioso projeto. Além de todos esses objetos, existem mais duas outras formas de obter dados importantes sobre a vida de seu pai. Uma dessas fontes é ele próprio: as suas memórias. Apesar de perceber que essas lembranças já estão se apagando – devido às contingências da precariedade de seu corpo biológico –, ele diz não estar muito preocupado com isso, pois a tecnologia que usará para trazer seu pai de volta será capaz de entrar em seu cérebro e acessar essas memórias que ele mesmo já não consegue ativar. Mas há ainda um elemento crucial para "ressuscitar" o homem morto: o seu DNA. Em uma sequência do filme na qual Kurtzweil passa por um cemitério dirigindo seu carro, ele

explica que antes "costumava achar inútil manter todos estes corpos mortos ao nosso redor", contudo, agora ele descobre a sua utilidade "do ponto de vista prático, ter um lugar onde esse DNA está acessível".

Assim, o cientista esclarece que o plano consiste em reunir "todas essas vibrações" que constituíam as pessoas antes de morrer, que estariam distribuídas em seus vestígios materiais, nas memórias daqueles que as amavam e em suas informações genéticas. Juntando tudo isso, " as trazemos de volta". Mas cabe esclarecer que a proposta do cientista não é exatamente ressuscitar alguém, que voltará a ter corpo e a viver no mundo *real* como antes de ter falecido: a intenção é recriar essa pessoa digitalmente. Ou seja: alimentar uma inteligência artificial (AI, *Artificial Inteligence*) que será o mais próxima possível do que foi seu pai, como ele explica no trecho a seguir:

> Poderá ser considerado um pecado, criar uma pessoa. Para os defensores do sagrado eu diria que é uma pessoa virtual existindo em uma realidade virtual. É uma replica muito próxima da pessoa real, baseada na informação que temos dessa pessoa.

Desde o início do filme, percebemos que seu protagonista se relaciona com a vida e com a morte de uma maneira bastante peculiar, e isso o acompanha desde que era uma criança pequena. Diferente das outras crianças de sua escola, que tinham dúvidas entre ser bombeiro ou professor, ele já sabia – desde os cinco anos de idade – que queria ser um inventor. "Eu tinha a ideia de que ao juntar as coisas da maneira correta, elas poderiam criar efeitos transcendentes", relata. É com a intenção de alcançar "algo transcendente", portanto, que ele está tentando trazer seu pai de volta para o mundo dos vivos. Mas essa é apenas uma pequena parte de seu projeto. Além disso, esclarece que ele próprio não quer morrer e, por isso, prevê um futuro muito próximo no qual nenhum humano precisará morrer.

Por mais lunático que tudo isso possa nos parecer, trata-se de um prognóstico que vem sendo levado a sério e vem sendo estudado como uma possibilidade bastante viável do desenvolvimento tecnológico. E é dessa maneira que vem sendo recebida por boa parte da comunidade científica do mundo, com suas inevitáveis repercussões midiáticas e artísticas. Nesse contexto, a figura Raymond Kuzweil, com suas teorias sobre o futuro, suas pesquisas e a sua atuação em diversos mercados ligados à tecnologia chama bastante atenção das mídias e de pesquisadores de diversas áreas do conhecimento, e disso já faz bastante tempo. Particularmente, as teses que ele

escreveu nos últimos anos têm ecoado em uma série de experimentos concretos realizados em laboratórios de diversos países. O texto das duas cartelas de abertura do filme, reproduzidas abaixo, apresenta o conceito que marcaria o ápice de seu pensamento:

> Cartela 1: Essa é a história do destino da civilização humano-máquina.
> Cartela 2: Um destino que temos chamado de *Singularidade*.
> Ray Kurzweil
>
> (PTOLEMY, 2009).

A "Singularidade" (*Singularity*) é uma teoria de sua autoria, que foi apresentada de modo mais elaborado em seu livro intitulado *A singularidade está próxima* (The singularity is near). Trata-se, segundo o próprio Kurzweil, de "um período futuro em que as mudanças tecnológicas serão tão rápidas e os seus efeitos tão profundos que todos os aspectos da vida humana serão, irreversivelmente, transformados" (PTOLEMY, 2009). Descrito dessa forma, o conceito não parece carregado de tanto mistério, pois afinal de contas já se vive uma época na qual o desenvolvimento tecnológico se dá em um ritmo muito acelerado e sua relação com a vida dos sujeitos é bastante intensa. Porém, o que faz com que esse cientista estadunidense seja sempre citado pelos veículos de mídia quando se aborda a maneira como vida e tecnologia estariam se entrelaçando hoje – ou, mais especificamente, quando se comenta as crenças e/ou descobertas científicas sobre a possibilidade de se alcançar, no início desse novo milênio, a tão sonhada imortalidade para o ser humano – diz respeito a algo específico. Trata-se da afirmação desse "futurólogo" – como o denominam alguns jornalistas – de que nesse futuro próximo previsto por ele, a partir de uma série de cálculos matemáticos e estimativas científicas, não haveria mais "uma clara distinção entre humanos e máquinas" (PTOLEMY, 2009).

Raymond Kurtzweil, que também é o atual diretor de engenharia da empresa Google, dedicou-se a estudar a história das tecnologias e afirma ter conseguido comprovar que, enquanto a evolução biológica teria se dado na velocidade de uma progressão aritmética, a evolução da tecnologia da informação seguiria uma progressão exponencial. Para exemplificar essa constatação ele conta que quando se tornou estudante do MIT, em 1965, a universidade era tão avançada como centro de pesquisas que possuía um computador próprio. Essa máquina ocupava um edifício inteiro e valia cerca de onze milhões de dólares, e era compartilhada por todos os

alunos e professores da instituição. Hoje, um computador inserido nos telefones celulares de uso habitual é um milhão de vezes menor do que aquela máquina, além de ser um milhão de vezes mais barato e mil vezes mais poderoso. Considerando esses dados, o cientista conclui: "foi um aumento de um bilhão em termos de preço/performance que a computação experimentou nos últimos quarenta anos". Contudo, esse crescimento não pára e, nesse ritmo, ele assevera que em breve atingiremos o ponto no qual a tecnologia ultrapassaria – e muito – o desenvolvimento natural.

> Ocorrerá outro crescimento de um bilhão em preço/performance nos próximos 25 anos e novamente o tamanho será reduzido em 100 mil vezes. Um computador do tamanho de um prédio agora cabe no seu bolso. Isso levou 40 anos. Daqui mais 25 anos, esse computador de bolso será do tamanho de uma célula sanguínea.

Apesar de toda a segurança que emana de suas palavras, cabe notar que muita gente discorda de seu prognóstico para o futuro e também do seu método para confirmá-lo. No filme, por exemplo, outro pesquisador do MIT chamado Neil Gershenfeld, explica que Raymond Kurtzweil segue constantemente uma série de passos lógicos, sobre os quais todos concordariam, mas em seguida retira dessa progressão certos princípios para explorar o que faz com que isso faça sentido. Na mesma sequência, ele demonstra como esses mesmo princípios levam a coisas que "parecem absurdas", e com o que portanto "ninguém concorda", sem deixar, contudo, de ser lógico. Robert Metcalte, mais um dos pesquisadores entrevistados no filme, diz que Kurtzweil costuma irritar com "a ousadia das suas projeções para o futuro", principalmente porque elas são baseadas em dados objetivos e extrapolações sistemáticas. Assim, o que ele geralmente faz é dizer algo assim: "vejam, isso é o que esta acontecendo", para em seguida concluir: "onde vocês acham que vai parar esse processo?".

Aparentemente, contudo, não são poucos os que tendem a concordar com as previsões de Kurtzweil, mesmo usando métodos diferentes para chegar a conclusões semelhantes. É o caso de um professor de história da Universidade Judaica de Jerusalém, por exemplo, chamado Yuval Noah Harari, que publicou recentemente o livro *De animais a deuses: breve história da humanidade*. Esse autor afirma que o avanço tecnológico permitirá mudar, pela primeira vez, o que vem acontecendo há quatro bilhões de anos de evolução biológica, pois se "até agora se dependia de um lento processo de seleção natural", a partir do século XXI isso "passará para as mãos

do Homem, que começou a criar vida e manipulá-la" (MAY, 2014, p.1). A tentativa de provar cientificamente que a imortalidade não é só possível, como também está próxima parece encontrar ressonância no modo como se vive hoje e em alguns dos desejos mais comuns entre os sujeitos contemporâneos. Mas uma questão fundamental apresentada no filme aqui em foco é a seguinte: "como seguir esse caminho e ainda continuar sendo humanos?"

A pergunta é fundamental para o problema tratado nesta tese. Nesse sentido, a reformulação de Robert Metcalte é esclarecedora: se conseguirmos atingir esse ponto no qual as possibilidades da tecnologia da informação permitam reunir todos os dados digitalizados do que somos e colocá-los na internet, "isso se tornará realmente o que somos?". E, no caso esses dispositivos que hoje abrigam tudo isso continuem funcionando indefinidamente, a pergunta é bem clara: "isso será imortalidade?".

Um aspecto crucial a ser observado é que essas projeções de futuro prevêem uma combinação entre três ramos da ciência que se fundiriam no futuro: além do desenvolvimento da inteligência artificial e da robótica, espera-se um avanço gigantesco das biotecnologias. Baseada essencialmente nos estudos da genética, essa área do conhecimento vem possibilitando a tradução e atuação da medicina sobre o corpo biológico a partir de sua leitura como mais um banco de dados informáticos, que poderia vir a se tornar totalmente compatível com as tecnologias digitais.

Talvez um último ponto que deva ser considerado nesse sentido seja observar que essa dificuldade atual de aceitar o fim da vida, pode ter uma relação muito estreita com o momento de nossa história a partir do qual a definição da morte se tornou algo "indefinido". A partir de então, pode-se formular a questão sobre quando, de fato, a vida termina e a morte começa. Essa não é uma dúvida que surge apenas nos ambientes da internet estudados nesta tese. A vida real, material e corpórea dos indivíduos também vem tendo os seus limites problematizados e redefinidos já há algumas décadas.

Giorgio Agamben dedica o último capítulo de seu livro *Homo Sacer: Sovering Power and Bare Life*, originalmente publicado na Itália em 1995, à questão da politização da morte. Seu ponto de partida para analisar esse tema é a publicação, em 1959, de um estudo realizado por dois neurofisiologistas franceses, P. Mollaret e M.Goulon, que introduziu a noção de "*coma dépassé*" (algo como "coma

ultrapassado") ao conhecimento sobre o fenômeno do coma (AGAMBEN, 1998, p. 92). Antes dessa data, explica Agamben, havia três tipos de coma. O primeiro, denominado *classical* (clássico), seria caracterizado pela perda das funções vitais relacionais (relational life functions), tais como: consciência, mobilidade, sensibilidade e reflexos. Haveria também o *alert coma* ("coma alerta"), no qual a perda dessas funções vitais não seria completa. Por fim, existiria o *carus coma*, uma situação na qual até mesmo a preservação das funções vegetativas de vida estariam seriamente comprometidas. A proposição de mais um nível de coma, a do conceito de *coma dépassé*, contudo, não significaria a simples adição de um novo termo à prática médica, mas, de algum modo, daria início a um modo inédito de pensar a vida e, sobretudo, a morte e os limites entre ambos os "estados".

O *coma dépassé* é caracterizado por uma total abolição das funções vitais relacionais, o que corresponde a uma equivalente total abolição das funções da vida vegetativa: "um estágio de vida além da cessão de todas as funções vitais", nas palavras de Agamben. Isso sugere, segundo esse autor, que esse tipo de coma seja integralmente fruto das "novas tecnologias de suporte da vida" (*new life-support technology*). Ou seja, a forma de vida que se mantém neste caso é totalmente dependente de tecnologias que sustentam a vida artificialmente, tais como: aparatos para a respiração artificial, manutenção da circulação cardíaca através da administração de adrenalina intravenosa, instrumentos de controle da temperatura corporal, etc. Por isso, o "sobrevivente" que se encontra nesse estágio estaria sendo mantido vivo apenas porque se dispõe de uma série de equipamentos e procedimentos elaborados com esse fim. Se todo esse suporte artificial da vida for desligado, o sujeito morreria. Contudo, se o uso das máquinas e a administração de substâncias se mantém, a sobrevivência pode se prolongar, até o ponto a partir do qual o coração se torne novamente capaz de contrair com um ritmo e uma energia suficiente que assegurar a vascularização dos outros órgãos.

É então que Agamben formula coloca as seguintes questões: "mas seria isso realmente 'sobreviver'? Qual é a zona de vida além do coma? Quem ou o que é a pessoa nesse estágio de coma?". Segundo o autor, o que os pesquisadores franceses perceberam é que o significado desse novo estágio de coma excede em muito o problema técnico- científico da ressuscitação, pois colocaria em jogo nada menos do que uma redefinição da morte. Até então, a determinação da morte era dada pelo

médico, que fazia uso de dois critérios tradicionais, basicamente os mesmos utilizados ao longo dos últimos séculos: a parada dos batimento cardíacos e a cessão da respiração. O *coma depassé,* portanto, torna obsoleta justamente essas duas categorias ancestrais em nome de uma avaliação do "nível de morte" o que abre um "no-man's-lan" ou "terra de ninguém" entre um certo tipo de vida e a morte propriamente dita. Isso tornou necessário identificar novos critérios e estabelecer novas definições. Como os próprios neurofisiologistas escreveram, e Agamben citou, o problema se expande a "ponto de colocar a fronteira final da vida em questão" ("Le coma dépassé, p.4, APUD AGAMBEN, 1998, p. 92).

Isso porque, a partir de então, passa a haver um grau de avaliação que determina o quão vivo e o quão morto alguém pode estar. Em suma: a morte deixou definitivamente de ser um dado objetivo e passou a ser uma informação, que deve ser traduzida pelas máquinas e pelos médicos. Essa mudança de estatuto, que pode parecer sutil, e até ter passado desapercebido para a maioria de nós, tenha aberto uma possibilidade para o sujeito contemporâneo colocar a finitude em questão. E isso acontece num momento histórico no qual a ciência e a tecnologia se tornaram a mais poderosa fonte de *fé* da sociedade.

Aquele tribunal, que segundo Walter Benjamin tentou julgar a fotografia como um projeto sacrílego e foi derrubado por ela, é evocado vez por outra frente a pesquisas científicas como as do norte-americano Ray Kurtzweil. No documentário comentado nesta parte da tese, por mais de uma vez, referiu-se a essas iniciativas como expressões de uma vontade humana de querer ser como os Deuses, para criar vida, conceder imortalidade e ressuscitar os mortos. Kurtzweil, contudo, tem uma resposta na ponta da língua quando lhe perguntam sobre Deus: "Se Deus existe? Eu diria: ainda não."

Se nem tudo que esse cientista afirma sobre o futuro é aceito de maneira consensual, quando o assunto é a tão sonhada imortalidade, suas palavras são repetidas aos quatro ventos como *verdade*. Nesse caso, muitos outros cientistas e médicos concordam: essa é uma questão de tempo. Intitulada "A era dos homens imortais", a matéria de capa da revista *Istoé* de fevereiro de 2012 esclarece como essa façanha será alcançado: "recursos como próteses para substituir neurônios, máquinas que constroem DNA, coração e até outro cérebro permitirão que a próxima geração

viva pelo menos até os 150 anos – e as sucessoras, ainda muito mais" (OLIVEIRA, 2012, p.67).

Há uma compatibilidade entre as tecnologias que prometem abolir a morte e aquelas que são usadas no dia-a-dia conectado dos sujeitos contemporâneos. De algum modo, nessas duas esferas, a vida é traduzida em informação. Talvez por isso não surpreenda que Ray Kurtzweil – além de tudo, um importante funcionário da empresa Google – esteja, simultaneamente, realizando um projeto para ressuscitar o seu pai, através da digitalização dos vestígios deixados por esse homem antes de falecer, e profetize que a imortalidade será alcançada muito brevemente.

Algo realmente significativo acontece quando passamos a acreditar que aquilo que nos mantém vivos, ou o que determina o momento de nossa partida deste mundo, é uma combinação de dados informáticos, que podem ser lidos por máquinas. Essa transformação nos modos de entender a vida e a morte também repercute na maneia como lidamos com as tecnologias da comunicação nos nossos cotidianos, especialmente nos ambientes *online*. Se todos os objetos materiais e, especialmente, as fotografias, ainda mantém fixados em si algo mágico que emana de um ser que já não vive mais e, por isso, continuam sendo valiosos para aqueles que ficam. Hoje, essa potência especial se encontra alojada também em rastros constituídos de uma materialidade rarefeita, espalhado por vários espaços *virtuais*. A internet, esse ambiente imaterial e etéreo, encarna o ideal de espaço para abrigar os vestígios digitais – ou digitalizados – de nossas vidas: todos esses fragmentos que herdaram um pouco da carga vital que constitui o que acreditamos ser. Não surpreende, portanto, que esse seja exatamente o lugar no qual desejamos assegurar a nossa existência, estando os nossos corpos vivos ou mortos.

CONCLUSÃO

Vivemos hoje uma época dominada por uma cultura fortemente midiática, na qual qualquer vida gera uma quantidade crescente de imagens e relatos que são publicizados cotidianamente em espaços como as redes sociais. Além disso, essa "vida comum" tende a realizar-se nesses próprios textos, imagens e vídeos. Dessa maneira, convidando (e intimando) a "vida real" a participar, julgar, colaborar e, sobretudo, a produzir-se para (e nas) telas, a internet – e uma série de sites nela localizados – permite vislumbrar uma nova forma de narrar, vivenciar e *performar* quem se é – mesmo quando já não se é mais ninguém.

De todo modo, esta tese marca apenas um primeiro passo de aproximação com as práticas e as crenças ligadas à morte encontradas em ambientes da internet. Portanto, foram apresentados uma série de relatos que serviram para introduzir os modos de representar e de vivenciar o fim da vida *online*. Contudo, vale frisar que esta se trata de uma cartografia fadada à incompletude. A abrangência do tema aqui tratado é tal que seria impossível circunscrevê-lo completamente, além de se desdobrar a cada dia com novas abordagens. Por outro lado, esta é uma investigação que já nasceu com um caráter exploratório, dedicada à observação e à interpretação de certas especificidades de alguns casos, assim como dos espaços nos quais estes se inscrevem, pois o horizonte de reflexão é norteado por uma série de questões e não se restringe a apenas um conjunto de objetos.

Por tais motivos, optou-se por produzir um estudo intensivo, atento às sutilezas e às pequenas complexidades – ou mesmo às contradições – de cada exemplo convocado, sem a preocupação em se pré-definir uma metodologia com categorias precisas, que seriam necessariamente limitadoras neste caso, e sem se limitar à busca de dados quantificáveis. Assim, abandonaram-se, desde o princípio, certas sistemáticas de análise que têm a ambição de demarcar um *corpus* como um todo tangível e circunscrito. Nesse sentido, também se assume que, ao estudar algo que se passa na internet neste mesmo momento, seja inevitável se deparar com a impossibilidade de sua demarcação total. Até porque, muito provavelmente, se estará diante de manifestações culturais e dispositivos tecnológicos cuja duração e validade

são passageiras. Que valor poderia ter um estudo que se propusesse definitivo, se a natureza mesma dos fenômenos focados é a sua volatilidade?

Por tudo isso, nega-se aqui esse tipo de pretensão, apostando justamente que parte crucial do desafio desta pesquisa consistiu em problematizar o caráter impreciso, rarefeito e movediço do solo sobre o qual tentamos sustentar as próprias questões e também as hipóteses defendidas nesta tese. Prestando atenção à natureza deste terreno, porém, acredita-se que foi possível perceber o aparecimento de sentidos novos para a morte que, contudo, evidenciam-se em práticas que aparentemente estão sendo atualizadas pelas novas tecnologias. Este tipo de análise busca desvendar a direção para a qual apontam certas crenças que são bastante atuais – apesar de estarem sendo construídas em longos processos de re-significação do mundo, da vida e da morte – e as forças de poder nelas implicadas. Inclusive, porque não bastaria identificar os modos como se manifesta a morte nos ambientes *online*, fazendo uma recopilação apenas descritiva, mas foi preciso indagar questões mais profundas: o que significa para a vida contemporânea a possibilidade de, por exemplo, permanecer existindo indefinidamente nesse "outro mundo" chamado internet?

Vale explicitar, então, uma aparente contradição que reside no cerne da proposta desta tese mas que talvez seja aquilo que a torna pertinente de maneira mais clara. A morte, que ainda é tida como algo certo – como um marco preciso no tempo e no espaço, como uma barreira intransponível –, ao ser vivenciada e narrada na internet – que, por sua vez, se constitui como algo volátil e mutante –, perderia o seu caráter definitivo. Ou seja, à primeira vista, tudo parece indicar que na internet não haveria essa completa ruptura entre um antes e um depois que a morte significa, pois nesta zona cinza entre o *real* e o *virtual*, algum tipo de existência poderia continuar indefinidamente. Mas será que realmente, ao adentrar no território indefinido da *web* a morte deixaria de ser um ponto final? Estaria aí, enfim, uma chance encontrada pelo ser humano para se imortalizar, mesmo que apenas dessa maneira um tanto ambígua?

As questões esboçadas ao longo destas páginas são mais difíceis do que se podia imaginar numa primeira aproximação. Até porque, caso se chegasse à conclusão de que as respostas a essas perguntas fossem afirmativas, perceber-se-ia que, por exemplo, o verbo *imortalizar* não poderia significar algo equivalente ao seu sentido mais usual utilizado até aqui. Não se estaria mais falando de uma *infinitude* temporal do corpo vivo, mas sim da permanência de uma outra forma de ser. Além

disso, essa mesma volatilidade que marca a internet e que poderia sugerir uma indefinição da morte, diz respeito também ao fato de esse ambiente já ter sido o palco de uma série de fenômenos instantâneos que viram *hit* e em seguida desaparecem no esquecimento. Será que a presença da morte *online* como uma inquietação tão atual não seria, ela também, apenas uma moda passageira devido à novidade do assunto? Essas interrogações ecoaram ao longo de todo este estudo, às vezes metamorfoseadas ou reformuladas, como uma lembrança latente de seu ponto de partida.

De todo modo, agora é possível constatar que o mérito desta tese consistiu, não na formulação de respostas fechadas a essas questões, mas, principalmente, em fornecer subsídios que as tornaram cada vez mais complexas. Assim, o percurso teórico trilhado a partir delas teve como objetivo investigar uma série de aspectos que, aparentemente difusos, contribuem conjuntamente para a constituição de uma realidade histórica e cultural na qual um novo tipo de morte – e, talvez, uma certa ideia de *pós-vida* – se torna não somente possível, como também desejável.

Friedrich Nietzsche, num passado que já parece muito distante, rebelou-se contra a construção histórica da crença na existência de alguma outra forma de vida que não fosse aquela atrelada ao corpo. No livro *Ecce Homo*, o filósofo alemão afirmava que a invenção da "noção de 'além'" teria tido o objetivo de "desvalorizar o *único* mundo que existe", pois seria uma maneira encontrada por uma determinada formação social – da qual somos herdeiros – para "não deixar à nossa realidade terrena nenhum fim, nenhuma razão, nenhuma tarefa!" (NIETZSCHE, 2008, p.107-109). Da mesma forma, o autor acreditava que a criação das noções de "alma", "espírito" e, por fim, "alma imortal" teriam a intenção de "desprezar o corpo" e ensinar aos homens que a vida *real* não tinha importância (NIETZSCHE, 2008, p.107-109). Ainda segundo Nietzsche, a história da humanidade – especialmente a das sociedades ocidentais – teria sido marcada por uma "nega-atividade" em relação à vida. E isso estava atrelado a uma espécie de pedagogia do desprezo dos instintos humanos: uma negação da vida mortal em nome de uma vida imortal. Assim, ao exaltar as grandes "imaginações", tais como as concepções de Deus e de alma, deixava-se de pensar nas "pequenas coisas", ou seja, as necessidades e os desejos do corpo, aquilo que ele considerava "as coisas fundamentais da vida".

Desse modo, no final do século XIX, Nietzsche travava um embate contra aquela sociedade que ainda se amarrava às noções que alicerçam a moralidade cristã,

desprezando o corpo e a vida em nome de supostos cuidados com a alma imaterial e uma preocupação com um mundo tido como mais verdadeiro que o terreno, ao qual só se poderia adentrar depois da morte. Em virtude de tudo isso, o filosofo convidava a humanidade a re-começar – a "aprender de novo" – pois era preciso deixar de se preocupar com temas que nem sequer eram "realidades", para se importar com aquilo que realmente tinha valor. Os homens deveriam se preocupar com os assuntos relativos às necessidades do corpo e da vida terrena, tais como a alimentação, a higiene, a habitação, o clima, a recreação. Tudo isso teria muito mais valor "do que tudo quanto se concebeu e, até agora, se considerou importante", afirmava então Nietzsche (2008, p.42) escandalizando a moral da época, que ainda combinava fortes traços cristãos com a crença numa interioridade etérea e invisível, capaz de hospedar uma essência individual considerada mais valiosa que as "vãs aparências".

Quase cem anos depois de Nietzsche escrever essas palavras, porém, as coisas já tinham mudado bastante. Foi então quando Michel Foucault analisou de que modo a sociedade moderna havia desenvolvido uma forma de valorizar, e também de capitalizar ou canalizar produtivamente, a vida real e corpórea dos sujeitos. Assim, deixando a noção de "alma imortal" em segundo plano, a secularizada sociedade disciplinar – como Foucault denominara a formação social vigente na era moderna – seria "o efeito histórico de uma tecnologia de poder centrada na vida" (FOUCAULT, 2009, p.157).

No entanto, e talvez paradoxalmente, em pleno século XXI, a morte e também uma espécie de *pós-vida* – que não dependeria mais dos corpos – parecem estar se tornando novamente uma importante fonte de sentido. Segundo Paula Sibilia, o lugar mais propício – embora inesperado ou até mesmo paradoxal – para que "essa idealização metafísica" ressurja é o espaço "das redes informáticas, em plena consonância com o paradigma tecnocientífico" (SIBILIA, p.93, 2002). Dessa forma, se há poucas décadas a ideia de uma *pós-vida* teria soado descabida no repertório das diretrizes modernizadoras e secularizantes que estavam se tornando hegemônicas, hoje essa crença parece permear algumas práticas cotidianas cada vez mais expandidas.

Com base na reflexão urdida nesta tese, cabe agora perguntar o seguinte: incomodaria tanto a Nietzsche se a humanidade passasse a conviver, com uma forma de vida "além do corpo" – e "além da morte" – inspirada pelos avanços das ciências

informáticas e pela popularização das novas tecnologias da comunicação, quanto o revoltara aquela "outra vida" reverenciada em nome de Deus no já longíquo século XIX? Talvez sim, até porque esse novo "além", apesar de às vezes não parecer, de certa forma se encontra ainda em disputa contra a vida, desvalorizando o corpo e a materialidade, como o filósofo denunciara em seus textos de 1888. A forma de vida que acontece na internet, antes ou depois da morte do corpo, talvez seja, como outrora, uma maneira de desvalorizar aquela única vida que existia para o filósofo alemão: a carnal e terrena. Uma das diferenças mais evidentes com relação ao que ocorria naquele outro período histórico em que ele pensara e escrevera, contudo, é que hoje é bastante provável que já não seja possível – para uma porção crescente de pessoas – uma vida apenas "de corpo presente", que aconteça somente num mundo desconectado da internet.

Do mesmo modo, se naqueles cuidados com o corpo recomendados por Nietzsche ecoa algo que aos ouvidos contemporâneos pode soar muito atual, existem algumas sutis diferenças que os distanciam das recomendações médicas tão difundidas hoje em dia. Uma quantidade e variedade imensa de dietas, medicamentos, cosméticos e terapias para homens e mulheres, vêm sendo divulgados pelas revistas cientificas e propagados pelos meios de comunicação de um modo geral. E, muito rapidamente, tudo isso é disponibilizado à venda no mercado. Será que isso implica, então, um triunfo do corpo sobre as antiquadas valorações metafísicas?

Não temos a resposta para mais essa questão. Por enquanto, diremos apenas que algumas dessas propostas tecnocientíficas, especialmente aquelas ligadas às descobertas da genética e das neurociências, estão sendo desenvolvidas por diversas instituições do mundo e pretendem não apenas contribuir para se alcançar a beleza no aspecto físico, mas também prometem prolongar a vida e até mesmo imortalizar o corpo, ou partes dele como a pele, por exemplo. Contudo, esses estudos não parecem mais investir numa valorização do corpo e sim num novo tipo de rejeição de sua materialidade, levando a atualizar portanto as queixas nietzschianas. Há, nessas iniciativas, certa tentativa de ultrapassar os limites biológicos do corpo humano, mesmo que para isso seja necessário substituí-lo ou abandoná-lo de vez.

BIBLIOGRAFIA

ACCIOLY, Maria Inês e BRUNO, Fernanda. **Second Life: vida e subjetividade em modo digital.** *In*: FREIRE FILHO, J.; HERSCHMANN, M. *Novos rumos da cultura da mídia*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2007: p. 291-309.

ALBUQUERQUE, Afonso de. **Viver e morrer no Orkut:** Os paradoxos da rematerialização do ciberespaço. In*: Intexto*, Porto Alegre: UFRGS, v. 2, n. 17, p. 1-17, julho/dezembro 2007.

ANSCOMBE, Tony. *Be Safe Online:* AVG Digital Diaries. AVG Technologies: 2014. Disponível em: http://www.avg.com/digitaldiaries

ARIÈS, Philippe. *História social da criança e da família*. Rio de Janeiro: LTC, 2006.

BRAKE, David R. **Are we all content creators now¿ Web 2.0 and Digital Divides**. Journal of Computer-Mediated Communication, n 19, 2014, p. 591–609. Disponível em: http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/jcc4.12042/pdf

BARTHES, Roland. *A câmara clara*: nota sobre a fotografia. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

BAZIN, André. **Ontologia da imagem fotográfica**. *In*: XAVIER, Ismail (org.). *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Edições Graal, Embrafilmes, 1983: p. 121-128.

BENJAMIN, Walter. **Pequena história da fotografia** *In*: *Obras escolhidas*: Magia e técnica, arte e política. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985: p. 91-107.

_____. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. *In*: *Obras escolhidas*: Magia e técnica, arte e política. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985: p. 163-196.

_____. **O narrador.** Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov, *In*: *Obras escolhidas*: Magia e técnica, arte e política. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985: p. 197-221.

_____. **Experiência e pobreza.** *In*: *Obras escolhidas*: Magia e técnica, arte e política. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985: p. 114-119.

BERGSON, Henri. *Matéria e memória*: Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

BRAKE, David R. **Are we all content creators now¿ Web 2.0 and Digital Divides**. Journal of Computer-Mediated Communication, n 19, 2014, p. 591–609. Disponível em: http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/jcc4.12042/pdf

BRUNO, F. **Contramanual para câmeras inteligentes: vigilância, tecnologia e percepeção.** *Galaxia* (São Paulo, *Online*), n. 24, p. 47-63, dez. 2012. Disponível em: http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/9807

_____. Tecnologias da informação e subjetividade contemporânea**.** *In*: *ComCiência*: Revista eletrônica de jornalismo científico. Campinas: LabJor UNICAMP, 2008: p. 1-5.

_____. Três linhas de hibridação entre corpo e tecnologia**.** *In*: *Contracampo*: Revista do Mestrado em Comunicação, Imagem e Informação. Vol. 4. Niterói: Instituto de Artes e Comunicação Social, 2000: p. 75-90.

BURGESS, Jean; GREEN, Joshua. *YouTube e a Revolução Digital*. Aleph: São Paulo, 2009.

CARDOSO, Juliana. **A auto-referencialidade em questão.** *In*: XII Encontro Internacional da SOCINE. Brasília, 2008.

CARROLL, Evan e ROMANO, John. *Your Digital Afterlife:* when *Facebook*, *Flickr* and *Twitter* are your estate, what's your legacy?. New Riders: Berkeley, 2011.

CRARY, Jonathan. *Tecniques of the observer*: on vision and modernity in the nineteenth century. Cambridge: MIT Press, 1992.

_____. **A visão que se desprende**: Manet e o observador atento do fim do século XIX. *In* CHARNEY, Leo e SCHWARTZ, Vanessa. *In*: *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naif, 2004: p. 67-94.

DAEMON, Flora. *Sob o signo da infâmia: jovens homicidas/suicidas e as estratégias comunicacionais de inscrição* post mortem. Tese de doutorado. Niterói: PPGCOM, Universidade Federal Fluminense, 2014.

DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DELEUZE, Gilles. *Conversações*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

DIOGO, Lígia Azevedo. *Vídeos de Família: entre os baús do passado e as telas do presente*. Dissertação de mestrado. Niterói: PPGCOM, Universidade Federal Fluminense, 2010.

DUBOIS, Philippe. *O ato fotográfico e outros ensaios***.** Campinas: Papirus, 1993.

FERRAZ, Maria Cristina Franco. *Homo Deletabilis*: Corpo, percepção, esquecimento do século XIX ao XXI. Rio de Janeiro: Garamond, 2010.

_____. **Genealogia, comunicação e cultura somática**. Revista *Famecos*, v.20, n.1, (p.163-178). Porto Alegre, 2013.

_____. **Do espelho machadiano ao ciberespelho: interioridade na atual cultura somática.** Revista Famecos n. 39. Porto Alegre, 2009. Disponível em: http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/5846/4240

_____. **Interioridade na atual cultura somática**. XVIII Encontro da Compós. Belo Horizonte, PUC-MG, 2009.

_____. **Tecnologias, memórias e esquecimento: da modernidade à contemporaneidade.** Compós 2005. *In*: *Famecos*, vol. 27. Porto Alegre: PUC-RS, 2005.

_____. **Sociedade tecnológica: de prometeu a Faus**to. *In*: *Contracampo*: Revista do Mestrado em Comunicação, Imagem e Informação. Vol. 4. Niterói – RJ: Instituto de Artes e Comunicação Social, 2000: p. 117-124.

FOSTER, Lila Silva. *Filmes domésticos: uma abordagem a partir do acervo da Cinemateca Brasileira*. Dissertação de mestrado. São Carlos: UFSCar, Universidade Federal de São Carlos, 2010.

FOUCAULT, Michel. *A verdade e as formas jurídicas*. Rio de Janeiro: Editora Nau, 1996.

_____. *História da sexualidade I*: A vontade de saber. São Paulo: Graal, 2009.

_____. *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Graal, 1979.

GABLE, Neal. *Vida, o filme*: como o entretenimento conquistou a realidade. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

GRAHAM, Scott G. **More than Friends: Popularity on Facebook and its hole in impression formation.** Journal of Computer-Mediated Communication, n 19, 2014, p. 358-372. Disponível em:

GUNNING, Tom. **O retrato do corpo humano: a fotografia, os detetives e os primórdios do cinema**. *In*: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa. *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naif, 2001: p. 33-66.

HALBWACHS, Maurice. *A memória coletiva*. São Paulo: Vértice, Editora Revista dos Tribunais, 1990.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2005.

JAGUARIBE, Beatriz e LISSOVSKY, Maurício. **O visível e os invisíveis: imagem fotográfica e imaginário social.** *In*: JAGUARIBE, Beatriz. *O choque do Real:* estética, mídia e cultura. Rio de Janeiro: Rocco, 2007: p. 42-96.

JENKINS, Henry.Cultura da convergência. Aleph: São Paulo, 2009.

_____. **O que aconteceu antes do YouTube?** *In* YouTube e a Revolução Digital: como o maior fenômeno da cultura participativa transforma a mídia e a sociedade. Aleph: São Paulo, 2009.

KOYRÉ, Alexandre. *Do mundo fechado ao universo infinito*. Forense Universitária: Rio de Janeiro, 2010.

LEVY, Pierre. *O que é o virtual*? São Paulo: Editora 34, 2011.

_____. *As tecnologias da inteligência*. São Paulo: Editora 34, 2009.

LIMA, Guilherme Cunha; LESSA, Gerson. **Fotografia, cinema, registro sonoro: seu surgimento e introdução no Brasil**. *In*: *Infodesign*, Revista Brasileira de Design da Informação. Vol. 5, 2008: p. 49-61.

LISSOVSKY, Maurício. *A máquina de esperar*: Origem e estética da fotografia moderna. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008.

MACHADO, Patrícia Furtado Mendes. **Arquivos íntimos na tela: os filmes de família no documentário *Person*.** *In*: *Doc On-Line*. Nº 05, 2008: p 36-49.

MAUAD, Ana Maria. **Através da imagem: Fotografia e história interfaces**. *In*: *Tempo*, Rio de Janeiro, vol. 1, nº 2, 1996: 73-98.

MORIN, Edgar. *El hombre y la muerte*. Editorial Kairós: Barcelona, 1999.

NIETZSCHE, Friedrich. *Ecce Homo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

_____. *O Anticristo*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2011.

NOGUEIRA, Luís. **O cinema 2.0: o cinema doméstico na era da internet**. *In: Doc On-Line*. Nº 05, 2008: p. 4-23.

ODIN, Roger. **Introduction**. *In*: ODIN, Roger (org). *Le film de famille: usage privé, usage public*. Paris: Librairie des Méridiens Klincksieck et Cie, 1995: p. 5-9.

_____. **Le film de famille dans l'institution familiale**. *In*: ODIN, Roger (org). *Le film de famille: usage privé, usage public*. Paris: Librairie des Méridiens Klincksieck et Cie, 1995: p. 27-41.

OLIVEIRA, Daniela F. *Navegando pelo tubo: a comunicação individual de massa e os vídeos transmitidos pelo usuário comum*. Dissertação de mestrado. Rio de Janeiro: PUC-RJ, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2009.

OLIVEIRA, Renata Cruz. *Fotografia, memória e identidade: os álbuns da família Lima*. Dissertação de mestrado. Niterói: PPGCOM, Universidade Federal Fluminense, 2007

ORTEGA, Francisco. **Do corpo submetido à submissão do corpo**. *In*: *O corpo incerto*: corporeidade, tecnologias médicas e cultura contemporânea. Rio de Janeiro: Garamond

PRIMO, Alex. *Interação mediada por computador*. Porte Alegre: Sulina, 2007.

PROST, Antoine. **Fronteiras e espaços do privado**. *In*: PROST, Antoine; VINCENT, Gérard (orgs.). *História da vida privada 5*: Da Primeira Guerra a nossos dias. São Paulo: Companhia das letras, 2009: p. 13-136.

RABINOW, Paul. **Artificialidade e iluminismo: da sociobiologia à biossociabilidade**. *In*: BRECHL, João Guilherme. *Antropologia da razão*, ensaios de Paul Rabinow. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1999: p. 135-155.

RECUERO, Raquel. *Redes Sociais na Internet*. Porto Alegre: Sulinas (Coleção Cibercultura), 2009.

_____. **Práticas de sociabilidade em sites de redes sociais.** Interação capital social nos comentários dos fotologs. In: *XVII Encontro da Compós*, UNIP, São Paulo, 2008.

REZENDE, Renata. *Fragmentos de um corpo*: *as tecnologias da comunicação e as narrativas da morte na Idade Media e na Idade Mídia*. Tese de doutorado. Niterói: UFF, Universidade Federal Fluminense, 2009.

RIBEIRO, Euler Esteves. *Tanatologia: vida e finitude. Informações gerais para os módulos: velhice e morte, medicina e morte, cuidados paliativos e bioética*. Rio de Janeiro: UERJ, UnATI, 2008.

RIESMAN, David. *A multidão solitária*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1971.

RIFKIN, Jeremy. *A era do acesso*: A transição de mercados convencionais para networks e o nascimento de uma nova economia. São Paulo: Makron Books, 2001.

RODRIGUES, Cláudia. *Nas fronteiras do além: a secularização da morte no Rio de Janeiro (séculos XVIII e XIX)*. Rio de Janeiro: Arquivo Nacional, 2005.

RONILK, Suely. **Toxicômanos de identidade. Subjetividade em tempo de globalização**. *In*: LINS, Daniel (org.) *Cultura e subjetividade*. Saberes Nômades. Campinas: Papirus, 1997: p. 19-24.

ROSE, Nikolas. *The politics of life itself*. Biomedicine, power and subjectivity in the twenty-first century. Princeton and Oxford: Princeton University Press, 2007.

SANZ, Cláudia Linhares. *Passageiros do tempo e a experiência fotográfica: da modernidade analógica à contemporaneidade digital*. Dissertação de mestrado. Niterói: PPGCOM, Universidade Federal Fluminense, 2005.

_____. Advento fotográfico: marca epistemológica da temporalidade moderna. XXIX INTERCOM. Brasília, 2006.

SENNETT, Richard. *Autoridade*. Rio de Janeiro: Record, 2001.

_____. *O declínio do homem público*: As tiranias da intimidade. São Paulo: Companhia das Letras, 1988.

SIBILIA, Paula. *O Show do eu*: A intimidade como espetáculo. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

_____. **Clique aqui para apagar más lembranças**: A digitalização do cérebro em busca da felicidade. *In*: FREIRE FILHO, João; PAIVA, Raquel; COUTINHO, Eduardo (orgs.). *Mídia e poder*: Discurso, ideologia e subjetividade. Rio de Janeiro: Mauad, 2008.

_____. **Mania de real.** *Trópico*, São Paulo, 2008.

_____. **Viver em casas de vidro**. *Trópico*, São Paulo, 2008.

_____. *O homem pós-orgânico*: Corpo, subjetividade e tecnologias digitais. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

SILVESTRE, José Carlos e AGUILERA, Nuricel. **Morte e Luto no Ciberespaço**. II Simpósio nacional da ABCiber. São Paulo: PUC-SP, Universidade Católica de São Paulo, 2009. Disponível em: http://cencib.org/simposioabciber/PDFs/CC/Nuricel%20Villalonga%20Aguilera%20e%20Jose%20Carlos%20Silvestre.pdf

SIMÕES COSTA, Bruno César. **Videografias de si**: registros do novo ethos da contemporaneidade. Compós 2008.

SINGER, **Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular.** *In*: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa. *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naif, 2001: p. 95-123.

SOFKA, Carla J.; CUPIT, Illene Noppe; GILBERT, Kathleen R. (Org.). *Dying, death and grief in an online universe*. Nova York: Springer Publishing Company, LLC, 2012.

TAYLOR, Charles. *A secular age*. Cambridge: Havard University Pres, 2007.

TOMASI, Júlia Massucheti. *Eternamente Off-line: as práticas do luto na rede social do Orkut no Brasil (2004-2011)*. Dissertação de mestrado. Florianópolis: UDESC, Universidade do Estado de Santa Catarina, 2013.

TUCHERMAN, Ieda; SAINT CLAIR, Ericson. **Vendo a morte na rede.** *I Simpósio Nacional* ABCiber, São Paulo: PUC-SP, Universidade Católica de São Paulo, 2008. Disponível em: http://www.cencib.org/simposioabciber/PDFs/CC/Ieda%20Tucherman%20e%20Ericson%20Saint%20Clair.pdf

VINCENT, Gérard. **A dificuldade de escolha.** *In*: PROST, Antoine e VINCENT, Gérard (orgs.). *História da vida privada 5*: Da Primeira Guerra a nossos dias. São Paulo: Companhia das letras, 2009: p. 7-12.

_____. **Posfácio. A relação com o tempo.** *In*: PROST, Antoine e VINCENT, Gérard (orgs.). *História da vida privada 5*: Da Primeira Guerra a nossos dias. São Paulo: Companhia das letras, 2009: p. 567-610.

_____. **Uma história do segredo?** *In*: PROST, Antoine e VINCENT, Gérard (orgs.). *História da vida privada 5*: Da Primeira Guerra a nossos dias. São Paulo: Companhia das letras, 2009: p. 137-364.

WERTHEIM, Margaret. *Uma história do espaço: de Dante à internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

OUTRAS REFERÊNCIAS:

BERKMAN, Fran. **One man's life, one second at a time.** In *Mashable.com*. Data de publicação: 17/08/2013. Data de acesso: 21/08/2014. Link: http://mashable.com/2013/08/17/one-second-video/

BLAZENHOFF, Rusty. **Parents Capture Their Son's First Year of Life One Second at a Time in 'A Second a Day From Birth'.** In *Laughingsquid.com*. Data de publicação: 10/07/2013. Data de acesso: 21/08/2014. Link: http://laughingsquid.com/parents-capture-their-sons-first-year-of-life-one-second-at-a-time-in-a-second-a-day-from-birth/

CARPANEZ, Juliana. "Excesso de tecnologia esgota o cérebro" diz especialista em viciados na web. In UOL Tecnologia. Data de publicação: 07/11/2011. Data de acesso: 27/08/2014. Link: http://tecnologia.uol.com.br/ultimas-noticias/redacao/2011/11/07/excesso-de-tecnologia-esgota-o-cerebro-como-a-depressao-diz-psiquiatra-especializado-em-vicio-na-web.jhtm

CZARNOBAI, André. **Paraíso perdido.** *In* Folha de São Paulo. Data da publicação: 02/12/2012. Data de acesso: 07/03/2014. Link: http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrissima/81274-paraiso-perdido.shtml

DORIA, Pedro. **Facebook enquanto vírus.** *In* O globo. Data de publicação: 28/01/2014. Data de acesso: 07/03/2014. Link: http://oglobo.globo.com/tecnologia/o-facebook-enquanto-virus-11421207

FAGUNDES, Renan Dissenha. **A vida (digital) depois da morte. O corpo morre?, mas os perfis ficam.** In: *Época* – Sociedade. Data de publicação: 24/03/2011. Data de acesso: 04/02/2014. http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EMI220850-15228,00-A+VIDA+DIGITAL+DEPOIS+DA+MORTE.html

GUSMÃO, Gustavo. **54 das crianças de 6 a 9 anos estão no Facebook, diz estudo.** *In* Exame. Data de publicação: 23/01/2014. Data de acesso: 24/01/2014. Link: http://exame.abril.com.br/tecnologia/noticias/54-das-criancas-de-6-a-9-anos-estao-no-facebook-diz-estudo

KLEINA, Nilton. **10 anos de Facebook: a história e as transformações da rede social.** Site Tecmundo. Data de publicação: 04 de fevereiro de 2014. Data de acesso: 10 de julho de 2014. Link: http://www.tecmundo.com.br/facebook/49934-10-anos-de-facebook-a-historia-e-as-transformacoes-da-rede-social.htm

LANDIM, Wikerson**. Viciada em internet, mulher é internada em SP.** *In* tecmundo.com.br. Data de publicação: 01/02/2014. Data de acesso: 27/08/2014. Link:http://www.tecmundo.com.br/internet/49876-viciada-em-internet-mulher-e-internada-em-sp.htm

LOPES, Reinaldo José. **Internet pode diminuir a inteligência e a empatia, diz pesquisadora**. *In* Folha de São Paulo. Data de publicação: 18/09/2012 Data de acesso: 08/03/2014 Link:

http://www1.folha.uol.com.br/ciencia/2012/09/1155058-internet-pode-diminuir-a-inteligencia-e-a-empatia-diz-pesquisadora.shtml

LUVIZOTTO, Débora. **Henri Castelli mostra foto da filha Maria Eduarda, recém-nascida**. *In* UOL. Data de publicação 11/01/2014. Data de acesso: 13/02/2014. Link: http://virgula.uol.com.br/famosos/rede-social/henri-castelli-mostra-foto-da-filha-recem-nascida-maria-eduarda

LUVIZOTTO, Débora. **Veja os bebês que nasceram este final de semana e já estão nas redes sociais de famosos**. *In* UOL. Data de publicação: 12/01/2014. Data de acesso: 13/02/2014. Link: http://virgula.uol.com.br/famosos/rede-social/veja-os-bebes-que-nasceram-este-final-de-semana-e-ja-estao-nas-redes-sociais-de-famosos

MACHADO, André. ***Facebook* vira "baixo bebê"**. *In* Observatório da Imprensa. Data de publicação: 04/02/214 (edição no 784). Data de acesso: 13/02/2014. Link:www.observatoriodaimprensa.com.br/news/view/_ed784_facebook_vira_baixo_bebe

MACHADO, Carmen Maria. **The afterlife of Pia Farrenkopf.** *In* The New Yorker. Data de publicação: 27/03/2014. Data de acesso: 01/04/2014. Link: http://www.newyorker.com/online/blogs/currency/2014/03/the-afterlife-of-pia-farrenkopf.html

MILLER, Paul. **I'm still here: back online after a year without the internet.** *In* The Verge. Data de publicação: 01/05/2013. Data de acesso: 13/02/2014. Link: http://www.theverge.com/2013/5/1/4279674/im-still-here-back-online-after-a-year-without-the-internet

MOREIRA, Fernando. **Jovem morre apos jogar videogame por 40 horas seguidas.** *In* oglobo.globo.com. Data de publicação: 18/07/2012. Data de acesso: 27/08/2014 Link: http://oglobo.globo.com/blogs/pagenotfound/posts/2012/07/18/jovem-morre-apos-jogar-videogame-por-40-horas-seguidas-455968.asp

REZENDE, Sidney. **Britânico viciado em videogame morre após jogar 12 horas ininterruptas**. *In* Correio do Estado. Data de publicação: 01/08/2011. Data de acesso: 27/08/2014. Link:http://www.correiodoestado.com.br/noticias/britanico-viciado-em-video-game-morre-apos-jogar-12h-ininterruptas/119635/

SHLAM, Shosh e MEDALIA, Hilla. **China'sWeb Junkies.** *In* The New York Times. Data de publicação: 19/01/2014. Data de acesso: 27/08/2014. Link: http://www.nytimes.com/2014/01/20/opinion/chinas-web-junkies.html?_r=0

STRECKER, Marion. **Contra o Facebook.** *In* Folha de São Paulo. Data de publicação: 03/02/2014. Data de acesso: 07/03/2014. Link: http://www1.folha.uol.com.br/colunas/marionstrecker/2014/02/1405912-contra-o-facebook.shtml

TAVARES, Marcos. **Sem internet.** In Revista Pontocom. Data de publicação: 08/04/2013. Data de acesso: 07/03/2014. Link: http://www.revistapontocom.org.br/materias/sem-internet

TINKER, Ben. **Four beds ready to treat internet addicts**. *In* CNN.com. Data de publicação: 07/09/2013. Data de acesso: 27/08/2014. Link: http://www.cnn.com/2013/09/07/health/internet-addiction-treatment-center/index.html?iref=allsearch

VIEIRA, Douglas. Documentário mostra centro de reabilitação de viciados em internet na china. *In* tecmundo.com.br. Data de Publicação: 22/01/2014. Data de acesso: 27/01/2014. Link: http://www.tecmundo.com.br/video/49440-documentario-mostra-centro-de-reabilitacao-de-viciados-em-internet-na-china.htm

Facebook completa 10 anos: conheça a história da rede social. Site Terra. Data de publicação: 04 de fevereiro de 2014. Data de acesso: 07 de julho de 2014. Link: http://tecnologia.terra.com.br/facebook-completa-10-anos-conheca-a-historia-da-rede-social,c862b236f78f3410VgnVCM20000099cceb0aRCRD.html

Homem morre após jogar videogame durante 40 horas. In *Canaltech.com.br*. Data de publicação: 03/01/2013. Data de acesso: 27/08/2014. Link: http://canaltech.com.br/noticia/bizarro/Homem-morre-apos-jogar-videogame-durante-40-horas/

Jovem de 20 anos morre após sessões de 12 horas de videogame. *In* WSCom Notícias. Data de publicação: 02/01/2013. Data de acesso: 27/08/2014. Link: http://www.wscom.com.br/noticia/internacional/JOVEM+MORRE+APOS+12+HORAS+DE+VIDEOGAME-140888

Mãe babona! Ana Hickmann mostra ultrassom do bebê nas redes sociais. Data de publicação: 07/12/2013. Data de acesso: 13/02/2014. Link:http://entretenimento.br.msn.com/famosos/giro-famosidades-620?page=20#image=20

Número de pessoas com acesso à internet no Brasil chega a 105 milhões. *In*: IBOPE. Data de publicação: 03/10/2013. Data de acesso: 03/02/2014. Link: http://www.ibope.com/pt-br/noticias/Paginas/Numero-de-pessoas-com-acesso-a-internet-no-Brasil-chega-a-105-milhoes.aspx.

Número de usuários ativos na internet atinge 53,7 milhões. *In*: IBOPE. Data de publicação: 24/05/2013. Data de Acesso: 03/02/2014. Link: http://www.ibope.com/pt-br/noticias/Paginas/Numero-de-usuarios-ativos-na-internet-atinge-53-milhoes.aspx.

Número de usuários das redes sociais ultrapassa 46 milhões de brasileiros. *In*: IBOPE. Data de publicação: 26/03/2013. Data de Acesso: 27/01/2014. Link: http://www.ibope.com/pt-br/noticias/Paginas/Numero-de-usuarios-de-redes-sociais-ultrapassa-46-milhoes-de-brasileiros.aspx

Redes sociais têm ganhado cada vez mais importância no cenário político brasileiro. In: Agência CNT de Notícias. Data de publicação: 17/07/2013. Data de acesso: 12/02/2014. Link: http://www.cnt.org.br/Paginas/Agencia_Noticia.aspx?n=9005

Taxas Brutas de Mortalidade. *In*: IBGE. Data de acesso: 04/02/2014. Link: http://brasilemsintese.ibge.gov.br/populacao/taxas-brutas-de-mortalidade.

28% dos idodos se mantém atualizados com as novas tecnologias. *In*: IBOPE. Data de publicação: 28/02/2013. Data de acesso: 27/01/2014. Link: http://www.ibope.com/pt-br/noticias/Paginas/28-dos-idosos-se-mantem-atualizados-com-as-novas-tecnologias.aspx

Vídeos disponíveis online:

- *A second every Day: the first eight months*, Matt Skuta, 2013.
Data de publicação: 17/08/2013.
Data de acesso: 21/08/2014.
Link: https://www.youtube.com/watch?v=0vHGaqGnHKg

- *A second a Day from Birth*, Sam Cornwell, 2013.
Data de publicação: 09/07/2013
Data de acesso: 21/08/2014
Link: http://vimeo.com/69986655

- *The most shocking second a day vídeo*
Data de publicação: 05/03/2014
Data de acesso: 21/08/2014
Link: https://www.youtube.com/watch?v=RBQ-IoHfimQ

- *Para Francisco*, Cris Guerra, 2008.
Data de publicação: 17/10/2008
Data de acesso: 21/08/14
Link: https://www.youtube.com/watch?v=kSukRfrHBog

- *The last 3 minutes,* Po Chan, 2010
Data de publicação: 30/03/2010
Data de acesso: 21/08/2014
Link: http://vimeo.com/10570139

Filmografia:

- *A rede social*, David Fincher, 2010.
- *Beleza americana*, Sam Mendes, 1999.
Trecho final do filme disponível no link:
https://www.youtube.com/watch?v=NtbbqjiFaGY
Data de acesso: 22/08/2014.
- Diário de uma busca, Flávia Castro, 2013.
- *Marck Zuckerberg: Por dentro do Facebook*, Charles Miller, 2012 (BBC).
- *Person*, Marina Person, 2003.
- *Transcendent man*, Barry Ptolemy, 2009.

ANEXO I

Projeto *Contatos*

Introdução

Novíssimos fenômenos comunicacionais vêm se naturalizando com uma rapidez espantosa desde a popularização da internet e o desenvolvimento das tecnologias digitais de compartilhamento de textos, imagens e sons. Um sinal disso é uma forte tendência nos estudos da comunicação de investigar produtos culturais denominados *transmídia*. Algo que, segundo a definição do pesquisador norte americano Henry Jenkins, "desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia" em um processo no qual cada um desses meios atua "contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo" (JENKINS, 2009, p.138). No livro *Cultura da Convergência*, esse autor apresenta tal fenômeno como parte de um contexto no qual "as velhas e as novas mídias colidem, onde a mídia corporativa e a mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneira imprevisíveis" (JENKINS, 2009, p.29).

Apesar de tratar apenas de características *transmidiáticas* presentes em filmes, quadrinhos, jogos e séries de TV, o próprio Jenkins observa que o "entretenimento não é a única coisa que flui pelas múltiplas plataformas de mídias". Pois, acrescenta, "nossa vida, nossos relacionamentos, memórias, fantasias e desejos também fluem pelos canais de mídia" (JENKINS, 2009, p.45). Ou seja, talvez se possa dizer que, no mundo contemporâneo, um outro item também vem sendo produzido simultaneamente com o auxílio de diversas ferramentas tecnológicas digitais, em um processo que se dá especialmente em ambientes *online:* o próprio sujeito.

Esta pesquisa partiu de um projeto cujo objetivo central era, justamente, o estudo do modo como as pessoas comuns utilizam diversas ferramentas tecnológicas conectadas à internet em suas vidas cotidianas. Interessava-me, principalmente, entender como as novas mídias digitais, especialmente as de imagem e som, faziam parte dos processos de construção de subjetividade e dos fenômenos de sociabilidade que se engendravam no mundo *online*. Essa proposta era uma continuidade do estudo que eu havia realizado durante o mestrado, e visava aprofundar as questões que foram então suscitadas. Isso porque, apesar de eu ter focado essas minhas primeiras

pesquisas na análise de vídeos de família analógicos, empreendi uma abordagem histórica sobre os modos como as tecnologias analógicas – inclusive a fotografia e o cinema – foram utilizadas no cotidiano dos sujeitos até bem pouco tempo atrás, para compreender as importantes transformações que os usos das novas mídias digitais pareciam evidenciar no contexto atual.

Entretanto, nos primeiros anos de pesquisa do doutorado, muitas vezes notei que essa "vida conectada" que tanto me intrigava, já vinha sendo tratada como algo "naturalizado", especialmente pelos veículos midiáticos. O fato de tantas pessoas utilizar tecnologias digitais conectadas à internet quase o tempo todo enquanto se vive não parecia mais surpreender ninguém. O assunto realmente já havia sido tratado por muitos pesquisadores, de diferentes áreas do conhecimento, em estudos bastante relevantes que partiram de perspectivas muito variadas. Contudo, apesar de não saber ao certo o que era, eu podia perceber a existência de alguma coisa nesse contexto aparentemente "banal" que ainda se esquivava dos radares das pesquisas interessadas nesse tema.

Foi quando eu me deparei com a morte. Na verdade, ela não apareceu espontaneamente para mim, eu que fui buscá-la. Em um projeto coletivo de criação de um universo ficcional denominado *Contatos*, fiz parte de uma equipe que desenvolveu uma personagem que é assassinada no mundo *real*, mas permanece existindo de alguma maneira acorrentada aos dados informáticos que havia deixado espalhados em diversos ambientes da internet enquanto viva. Bia, mesmo depois de morta, tenta se comunicar com o seu marido através de seu perfil nas redes sociais.

No processo de pesquisa e escrita desse mundo *irreal*, a proposta era ancorar ao máximo a construção dos personagens da história na lógica que rege a vida das pessoas neste mundo *real*, estando atentos especialmente aos modos como as tecnologias fazem parte de seus cotidianos. Além de um esforço de torná-los mais realistas como sujeitos contemporâneos, esse esforço se deveu ao fato de *Contatos* ser um projeto *transmídia*. Ou seja, apesar de ter uma plataforma principal – série de televisão –, a narrativa foi construída para acontecer, simultaneamente, em diversas mídias, tais como: jogos *online*, redes sociais, *blogs*, séries de vídeo para internet, filme de longa-metragem, etc.

Ao lidar de maneira muito próxima com esse enredo, logo percebi que nas histórias de pessoas *reais* não haviam limitações tecnológicas de nenhum tipo que impedisse que situações também bastante estranhas, com as que estávamos criando, viessem a acontecer. Talvez nenhum fantasma possa se comunicar com os vivos por meio das redes sociais neste mundo, mas não tardei em perceber que havia uma série de coisas surpreendentes já vinham acontecendo. Enfim eu me deparei com um aspecto ainda enigmático desse modo de "viver conectado" com o qual já estamos tão "familiarizados". Trata-se desse momento único e *aparentemente* preciso: quando uma vida *online* se depara com a morte *offline*.

De alguma maneira, a tese aqui apresentada está muito ligada ao desenvolvimento deste projeto, assim como muito do que foi discutido nestas páginas transbordaram para a maneira como o enredo foi desenvolvido. Além de ser membro da equipe de criação do universo narrativo de *Contatos*, fui também a produtora executiva responsável por ele até meados de 2013. A proposta foi bastante premiada no Brasil e conseguiu financiamento da Riofilme, órgão ligado à Secretaria de Cultura do município do Rio de Janeiro, para desenvolver a primeira temporada da série de televisão e para produzir o episódio piloto.

Por tudo isso, apresento a seguir, três textos curtos e explicativos, que eram parte do projeto original (que atualmente sofreu algumas alterações), assim como um DVD com os seguintes vídeos do projeto:

- **Promo 1**: exercício de referência estética e narrativa.
- **Apresentação Fórum Brasil TV**: apresentação do projeto no 12º Fórum Brasil TV, em São Paulo, no qual o projeto ganhou o Prêmio de Melhor Pitching.
- **Promo Metamap:** Vídeo explicativo sobre o mapa transmidiático desenvolvido para o projeto, descrevendo a função de cada plataforma. O vídeo é narrado pelo ator Alexandre Borges e apresenta ilustrações animadas dos principais personagens.
- **Teaser:** vídeo realizado com o objetivo de atrair visibilidade para o projeto na internet.
- **Trailer da série de televisão.**
- **Episódio piloto da série de televisão .**

Projeto *Contatos*

Sinopse

Você acredita que os mortos podem se comunicar com os vivos através de e-mails ou chamadas telefônicas? **Jonas** também não. Ou, não acreditava. Mas isso foi antes, quando ele era um cara normal: 20 e poucos anos, técnico de informática, casado com **Bia**, o amor de sua vida.

Até que Bia sofre uma tragédia e Jonas nunca mais será o mesmo. Além dos pesadelos recorrentes, algo estranho acontece: Bia se manifesta através da Internet. E Jonas, que sempre foi cético, é obrigado a rever suas crenças.

Apresentação

CONTATOS é um projeto de série de televisão em 13 episódios de 26 minutos cada. Trata-se de uma história de suspense voltada especialmente para um público jovem, entre 16 e 24 anos, mas que pode atrair também um público mais amplo.

Isso porque, apesar de todas as tecnologias presentes no nosso dia-a-dia e dos avanços da ciência é inegável que ainda acreditamos, independente da idade, que um universo mágico nos cerca. Talvez a única certeza que temos seja que o mais poderoso portal para esse plano de mistérios, e o seu símbolo mais forte, continua sendo a morte. Mas será que é possível encontrar outras respostas?

Porque coisas estranhas acontecem o tempo todo? Hoje em dia, não haveria maneiras mais objetivas de tentar contato com o outro lado? A internet e as tecnologias digitais podem nos abrir uma passagem para essa outra dimensão? Ou, mais pragmaticamente, o que acontece com todos os nossos dados, nossas fotos, nossos vídeos que habitam o espaço virtual quando deixamos esse mundo?

O sobrenatural intriga: é polêmico, desperta interesse da ciência e faz parte do imaginário de diversas culturas. CONTATOS é um projeto que promove experiências no limiar entre ficção e realidade sobre uma temática paranormal. Além disso, o projeto investe na criação de uma nova mitologia em torno do desconhecido e inexplicável que parece habitar, também, o universo virtual da internet e das novas tecnologias digitais.

O personagem principal dessa história, Jonas, conduzirá o público em um mergulho rumo a uma experiência mágica e repleta de mistérios. Depois de perder Bia, o amor

de sua vida, Jonas se vê atormentado por pesadelos e percebe fenômenos estranhos ao seu redor. Bia parece estar tentando contatá-lo e usa a internet como meio para transmitir a sua mensagem.

Estratégia de abordagem

CONTATOS é uma história de suspense que combina novas mídias e fenômenos sobrenaturais a partir da seguinte questão: até que ponto a tecnologia pode ser utilizada como ferramenta de contato com o que acontece de misterioso e inexplicável ao nosso redor?

Internet, celulares, computadores e câmeras digitais: as novas mídias são parte crucial do enredo de CONTATOS. Por esse motivo, a sua história é voltada principalmente para um público jovem, já acostumado a utilizar a tecnologia no seu cotidiano.

CONTATOS é um projeto de séria para televisão, cuja proposta de direção está alinhada a uma tendência encontrada em filmes de diferentes cinematografias no sentido de diluir as fronteiras entre os gêneros de ficção e documentário e despertar no público um sentimento de veracidade em relação à história contada e aos seus personagens.

A câmera de CONTATOS permanece junto ao protagonista o tempo todo. Jonas está em cena durante quase todas as sequências e a câmera (sempre "na mão") quer desvendá-lo a partir das suas ações e decisões. Em momentos de pressão, a câmera se mantém próxima o máximo possível, como uma presença incômoda e intrusa. A decupagem prevê poucos cortes, com os atores dominando o espaço e determinando a câmera em função dos seus movimentos. A opção pelo naturalismo presente tanto na decupagem, quanto no trabalho de câmera vale também para as demais áreas do filme, como fotografia, direção de arte e concepção do espaço sonoro.

O projeto CONTATOS acredita no potencial de uma cultura participativa, em que redes sociais conectam a realidade do espectador ao universo da ficção. Nessa nova era (possibilitada pela convergência midiática) instigaremos o público a participar ativamente de uma experiência transmidiática. Em torno da série de televisão, o projeto compreende também a criação de um blog para a personagem Manu, de uma websérie de vídeos amadores produzidos pelos personagens e de perfis em redes sociais (facebook e twitter).

Projeto *Contatos*

DVD de vídeos do projeto *Contatos*