

**Tarcisio Torres Silva**

**Blogs e as ferramentas de publicação pessoal no processo de construção de subjetividades**

Este exemplar é a redação final da  
Dissertação de Mestrado defendida por  
**TARCISIO TORRES SILVA** e aprovado  
pela Comissão Julgadora em 20 de Junho  
de 2008.



Prof. Dr. Hermes Renato Hildebrand

Dissertação apresentada ao  
Instituto de Artes, da Universidade  
Estadual de Campinas, para  
obtenção do título de mestre em  
Artes. Área de concentração: Artes  
Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Hermes  
Renato Hildebrand.

Campinas

2008

UNIDADE BC  
Nº CHAMADA: UNICAMP Si 388 + ICD-ROM  
V. EX  
TOMBO ECCL 78687  
PROC 162.124-08  
C U X  
PREÇO 11,00  
DATA 24-05-08  
BIB-ID 445078

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA  
BIBLIOTECA DO INSTITUTO DE ARTES DA UNICAMP

Si38b	Silva, Tarcisio Torres. Blogs e as ferramentas de publicação pessoal no processo de construção de subjetividades. / Tarcisio Torres Silva – Campinas, SP: [s.n.], 2008.
Campinas,	Orientador: Prof. Dr. Hermes Renato Hildebrand. Dissertação(mestrado) - Universidade Estadual de Instituto de Artes.
	1. Subjetividade. 2. Internet. 3. Weblog. I. Hildebrand, Hermes Renato. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes. III. Título.
	(em/ia)

Título em inglês: "Blogs and the personal publications tools in the process of construction of subjectivities."

Palavras-chave em inglês (Keywords): subjectivity, internet, weblog.

Titulação: Mestre em Artes.

Banca examinadora:

Prof. Dr. Hermes Renato Hildebrand.

Profª. Drª. Iara Lis Schiavinatto.

Profª. Drª. Lucia Isaltina Clemente Leão.

Profª. Drª. Maria de Fátima Morethy Couto.

Prof. Dr. Milton Terumitsu Sogabé.

Data da Defesa: 20-06-2008

Programa de Pós-Graduação: Artes.

# Instituto de Artes

## Comissão de Pós-Graduação

**Defesa de Tese de Mestrado em Artes, apresentada pelo Mestrando Tarcisio Torres Silva - RA 028357 como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre, perante a Banca Examinadora:**



Prof. Dr. Hermes Renato Hildebrand  
Presidente/Orientador



Profa. Dra. Iara Lis Franco Schiavinatto  
Membro Titular



Profa. Dra. Lucia Isaltina Clemente Leão  
Membro Titular

200821790

Dedico este trabalho à minha esposa  
Cláudia, presente em todos os  
momentos de sua realização.

## **AGRADECIMENTOS**

Ao meu orientador, Prof. Dr. Hermes Renato Hildebrand, por acreditar desde o começo nas possibilidades do projeto, pelo cuidado nas orientações e correções. Agradeço ainda por seu companheirismo, o que fez com que ao longo desses anos ganhasse também um amigo.

A minha esposa Cláudia, pela dedicação ao acompanhar esse trabalho, por estar sempre perto nas horas de produção e por iluminar meu caminho pelos meandros da subjetividade.

A minha irmã Adriana e meu cunhado Douglas, pela recepção à cidade de Campinas e seu apoio no desenvolvimento deste trabalho.

A meus pais, Nelson e Maura, por torcerem junto pela conclusão de mais essa conquista de minha vida.

Aos professores que colaboraram com sugestões significativas sobre os temas abordados.

Aos meus alunos que presenciaram essa trajetória, tornando-a mais leve e iluminada.

E, finalmente, aos amigos, pelo acompanhamento constante e por entenderem as ausências necessárias desse período.

*“Quem somos nós, quem é cada um de nós senão uma combinatória de experiências, de informações, de leituras, de imaginações? Cada vida é uma enciclopédia, uma biblioteca, um inventário de objetos, uma amostragem de estilos, onde tudo pode ser continuamente remexido e reordenado de todas as maneiras possíveis”.*

Ítalo Calvino

## RESUMO

No início, eram apenas textos que poderiam ser inseridos facilmente na internet através de uma ferramenta de publicação pessoal simples de ser manuseada, o blog. Com a popularização de câmeras digitais de foto e vídeo, independentes ou acopladas a celulares, além de outros aparelhos digitais, as imagens e o som aliaram-se ao texto e construíram um espaço complexo de conteúdos criado pelos usuários. Eles começaram a utilizar diversas ferramentas (blogs, fotologs, sites de redes sociais, etc.) para criar conteúdos variados, incluindo textos e imagens sobre si mesmos. Neste trabalho, observa-se que existe um processo de construção de subjetividades particular que é dado por meio deste contato existente com as ferramentas de publicação pessoal. São subjetividades construídas em um ambiente mais aberto para a sua manifestação? Em que medida se diferenciam das produzidas em outras esferas da sociedade? Para responder a essas perguntas, a análise parte do entendimento do conceito de subjetividade, introduzindo-o a partir das idéias de teóricos como Gilles Deleuze e Félix Guattari. Posteriormente, observa-se a literatura transgressora do século XIX e XX no que se refere às práticas de subjetivação dadas por meio dessa produção. Contextualizando o mesmo tema à internet, faz-se, finalmente, uma reflexão sobre o ciberespaço a partir de exemplos que mostram a manifestação de subjetividades e as múltiplas possibilidades oferecidas pelas ferramentas analisadas. Como resultado, observa-se que o ambiente estudado constitui um espaço mais aberto a práticas de subjetivação diversas, por ser construído à margem do controle central de produção midiática.

**Palavras-chave:** subjetividade, internet, weblogs.

## ABSTRACT

At the beginning, only texts that could easily be posted on the Internet through a simple personal publication tool, the blog. With the popularization of photo and video digital cameras, independent or in mobile phones, besides other digital devices, the images and the sound have made an alliance with the text and have built a complex space of contents created by users. They have started to use several tools (blogs, fotologs, social websites, etc.) to create a variety of contents, including texts and images about themselves. In this work, it is observed that there is a particular process of construction of subjectivities given by means of this contact with the personal publication tools. Are subjectivities constructed in a more open environment for their manifestation? How are they different from the ones produced in other spheres of the society? To answer to these questions, the analysis starts from the subjectivity concept, introducing it from the ideas of theorists like Gilles Deleuze and Félix Guattari. Latter, it is observed the XIX and XX century transgressive literature considering the practices of subjectivity given by means of this production. Contextualizing the same subject to the internet, it is made, finally, a reflection about the cyberspace from examples that show the manifestation of subjectivities and their multiple possibilities offered by the tools analyzed. As a result, it is observed that the environment studied is a more open space to different practices of subjectivity, for being constructed at the edge of the central control of mediatic production.

**Key-words:** subjectivity, internet, weblogs.

## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1- <i>HOMEPAGE</i> DE USUÁRIO DO <i>FLICKR</i> .....	9
FIGURA 2 - <i>PLAYER</i> DO <i>ODEOHOME</i> .....	10
FIGURA 3 – VÍDEO DO <i>YOUTUBE</i> PUBLICADO EM BLOG .....	11
FIGURA 4 – PÁGINA VÍDEOS DO BLOG <i>AVOIDING LIFE</i> .....	12
FIGURA 5 – <i>MARIMOON</i> .....	55
FIGURA 6 – UMA DAS COMPOSIÇÕES DA <i>CYBERBLUE</i> .....	60
FIGURA 7 – A SEXUALIDADE EXPLORADA PELA <i>CYBERBLUE</i> .....	61
FIGURA 8 – <i>FÁBIO SEAWIND</i> .....	63
FIGURA 9 – IMAGENS DOS VÍDEOS DE “BREE” NO <i>YOUTUBE</i> .....	71
FIGURA 10 – IMAGEM DO BLOG <i>ARQUIVE FEVER</i> .....	75
FIGURA 11 – <i>CELEBRITY 19</i> .....	78
FIGURA 12 – <i>PHONE (SEM CÂMERA)</i> .....	80
FIGURA 13: <i>HOME</i> DE PROJETO DE <i>NOAH</i> .....	82
FIGURA 14 - UMA DAS FOTOS DA PARÓDIA.....	85
FIGURA 15: <i>TEMPLATE</i> DO <i>MOTHERN</i> .....	90
FIGURA 16 – UM DOS AMBIENTES DO <i>SECOND LIFE</i> .....	94
FIGURA 17 – COMPOSIÇÃO DE <i>ALISA SHERMAN</i> E SEU AVATAR.....	95
FIGURA 18 – VÍDEOS DO BLOG <i>WHETHERMAN</i> .....	99
FIGURA 19 - <i>ISQUEIROS 176-200</i> .....	104
FIGURA 20 – IMAGEM DE DIVULGAÇÃO DO EVENTO .....	106
FIGURA 21 - IMAGEM DO VÍDEO <i>WEBCAN AT WORK</i> .....	109
FIGURA 22 – VÍDEO 4 DO BLOG <i>10H17</i> .....	110
FIGURA 23 – CARTÃO DESENHADO .....	113
FIGURA 24 – CARTÃO RASGADO.....	114

# SUMÁRIO

RESUMO.....	XI
ABSTRACT .....	XIII
LISTA DE FIGURAS.....	XV
SUMÁRIO.....	XVIVII
INTRODUÇÃO .....	1
CAPÍTULO 1 – SURGIMENTO E CRESCIMENTO DA BLOGOSFERA.....	5
1.1. – O surgimento dos blogs: no tempo dos textos .....	5
1.2. – A nova fase: fotos, som e vídeos .....	8
1.3. – Comunidades virtuais .....	13
1.4. – Signos em intercâmbio na rede .....	18
CAPÍTULO 2 - SUBJETIVIDADE E RUPTURA .....	23
2.1. – Sobre o conceito de sujeito e subjetividade .....	23
2.2. – Subjetividade e linhas de fuga .....	26
2.3. – Transformações da subjetividade pela história .....	28
CAPÍTULO 3 - A SUBJETIVIDADE E A EXPERIÊNCIA LITERÁRIA .....	33
3.1. – As narrativas autobiográficas: sinais de mudança .....	33
3.1.1. – Charles Baudelaire .....	34
3.1.2. – J. D. Salinger, Jack Kerouac e o beatniks .....	35
3.1.3. – Autores contemporâneos: vida desregrada, palavrões e sexo ....	38
3.1.4. – Literatura e blogs .....	40

CAPÍTULO 4 – SUBJETIVIDADE E TECNOLOGIA .....	45
4.1. – Máquinas, pós-modernidade e subjetividade .....	46
4.2. – A ação autônoma por meio da informática .....	49
4.3. – A máquina e o funcionário criativo .....	52
CAPÍTULO 5 - ANÁLISE DE ELEMENTOS DA BLOGOSFERA.....	57
5.1. Construção de personagens .....	58
5.1.1. Cyberblue e o limiar do “permitido” e o “não permitido” .....	59
5.1.2. Fábio Seawind, Orkut e a composição dos elementos .....	62
5.1.3. Personagens em blogs: a reinvenção de si .....	64
5.2. A superexposição da vida privada .....	67
5.2.1. Lonelygirl15 e as imagens que “mentem” .....	69
5.2.2. Arquivar o novo e o antigo .....	73
5.2.2.1. Archive Fever e a “febre” do registro .....	74
5.2.2.2. Obsessive Consumption e a subjetividade mediada por objetos .....	76
5.3. A própria vida como tema .....	81
5.3.1 Noah, tecnologia e a superação da natureza. ....	81
5.3.2. As Mothers, a surfista e a exposição fragmentada .....	88
5.4. Second Life e as múltiplas possibilidades de atuação.....	92
5.5. Arte e blogs .....	96
5.5.1. Whetherman e K.LOG .....	97
5.5.2. Six Degrees of Smoking & Kitson Kaleidoscope.....	102
5.5.3. French Trash Touch.....	108
5.5.4. O projeto Post Secret.....	111

CAPÍTULO 6 - CONCLUSÕES .....	117
6.1. Sobre a criação de personagens.....	117
6.2. Sobre a construção do self.....	119
6.3. Sobre o arquivamento de individualidades.....	122
6.4. Sobre as possibilidades criativas do uso das ferramentas .....	124
CAPÍTULO 7 - REFERÊNCIAS .....	129
7.1. Livros, dissertações e teses .....	129
7.2. Artigos acadêmicos .....	131
7.3. Artigos de jornais, revistas e sites .....	133

# INTRODUÇÃO

Ainda no ano de 2001, quando trabalhava numa empresa jornalística, foram dados os primeiros passos para que essa pesquisa agora fosse apresentada. Naquele ano, criei meu primeiro blog, o *Tamos Aí*<sup>1</sup>, quando o formato ainda era novidade para a maioria das pessoas e permitia apenas a inserção de textos e imagens. Desde então, uma série de melhorias foram apresentadas e com elas, mudava também o objeto de pesquisa que havia escolhido como tema.

Entre os anos de 2005 e 2008, quando essa pesquisa foi realizada, novas mudanças no formato e a constante aparição de novas ferramentas de publicação pessoal fizeram com que adotássemos a dinâmica própria do ambiente. A primeira coisa foi mudar o endereço do blog. Era necessário um serviço que possibilitasse a inserção de som e vídeo, além de maior interação com comentários e outras possibilidades. Foi criado assim, em 2006, o *Surto Eletrônico*<sup>2</sup>, meu atual endereço.

A popularização das novas tecnologias (ao longo deste projeto adquiri uma câmera digital e um celular multifuncional) fez com que o número de indivíduos experimentando novas formas de se comunicar aumentasse consideravelmente, o que acarretou a explosão de conteúdos possíveis de serem analisados em nossos estudos.

---

<sup>1</sup> <http://tartorres.weblogger.com>

<sup>2</sup> <http://www.surtoeletronico.blogspot.com>

Justamente por essa maior participação dos usuários no processo de produção das mídias que consomem, que parte da internet e encontra o suporte para realização de suas produções em máquinas digitais de captura de imagem e som, encontramos um objeto de análise que fosse cativante e ao mesmo tempo de complexo entendimento. O que move esse processo? O que faz com que cada vez mais pessoas participem da elaboração dos conteúdos que irão consumir? Qual o desejo de expor sua vida e suas imagens privadas num ambiente público como a internet? Afinal, em que medida expor a comunicação a uma infinidade de criações particulares possibilitadas pelas novas tecnologias e as ferramentas de publicação da internet traz mudanças para o entendimento da comunicação contemporânea?

Com a ampliação do campo de manifestação das subjetividades, forma-se um ambiente específico, que inclui a internet e as tecnologias que lhe dão suporte, no qual encontramos a construção de sujeitos mediada pela tecnologia.

A presente pesquisa tem como objetivo mostrar que blogs e outras ferramentas de publicação e disseminação de imagens (câmeras digitais, celulares, etc.) são uma diretriz para a observação de transformações da sociedade contemporânea no que diz respeito às formas como o indivíduo se expressa e suas novas necessidades e aspirações com relação à mídia.

Esse trabalho justifica-se no esforço de entender os processos de subjetivação num contexto novo e peculiar, onde desejos exploram possibilidades de manifestação até então retraídas em sonhos e perdidas entre folhas de papel. Entender a subjetividade através dos conteúdos produzidos pelos próprios usuários é entender as maneiras pelas quais os homens estão mudando o modo como lidam com a tecnologia e a forma como se entendem ao interagir com a mesma.

O leitor encontrará um trabalho dividido em cinco capítulos. No primeiro, observamos a evolução dos blogs e outras ferramentas de publicação pessoal desde o momento em que foram lançadas. Descreveremos a principal utilidade delas no momento de conclusão dessa pesquisa.

No segundo, faremos uma pequena analogia ao que já existia antes dessas ferramentas e que possibilitava a manifestação de subjetividades de forma similar. Que outros suportes os homens usaram pela história para explorar suas subjetividades e o que estes que analisamos trazem de novo. O terceiro capítulo é uma continuidade desse assunto, focando especificamente o que consideramos ser um elemento de transição de um período ao outro, a literatura.

O quarto pretende abordar o conceito de subjetividade e o modo como é entendido dentro do ambiente principal o qual exploramos, a internet. Iremos ainda entender as formas como a tecnologia interfere na formação dessas subjetividades.

Essa elaboração conceitual será um passo importante para entendermos os vários exemplos que serão citados no quinto capítulo do trabalho, escolhidos entre uma infinidade de opções dada a sua particularidade que nos conduzirá a uma ampliação da conceituação vista anteriormente através da análise prática. Retirados dos mais diversos ambientes da internet, esses exemplos, textos, fotos, vídeos e outras soluções criativas, mostrarão em que medida as subjetividades se reproduzem nesses ambientes e quais as conseqüências desse processo.

# CAPÍTULO 1

## Surgimento e crescimento da blogosfera

Quando os blogs apareceram, seus conteúdos limitavam-se a textos. Desde então, uma série de ferramentas apareceu na internet para dar suporte às criações dos usuários, o que deixou o ambiente cada vez mais interativo. As produções feitas através dessas ferramentas têm como base de proliferação a publicação em blogs, mas também a ultrapassa, agindo de forma independente e colaborando para o aumento da quantidade de informações disponíveis na rede.

Neste capítulo, abordaremos o surgimento dos blogs, suas possibilidades e as características das ferramentas de suporte. Apontaremos ainda as principais linhas de comunicação que vem se criando através dessas ferramentas, em especial as comunidades virtuais e ao final pontuaremos outro item característico dos blogs, que é o aumento dos signos da rede propiciado pela popularização do uso dessas ferramentas.

O pleno entendimento do movimento a ser analisado e as principais nomenclaturas usadas nesse capítulo darão suporte às discussões posteriores sobre os processos de subjetivação dentro desses ambientes.

### 1.1. O surgimento dos blogs: no tempo dos textos

*Weblog* é uma palavra da língua inglesa composta por *web* (página de internet) e *log* (diário de bordo), hoje mais conhecida como *blog*. São páginas pessoais que têm como principal característica a publicação de textos datados, o

que explica o fato dos blogs serem também chamados de diários virtuais. A maioria deles possui espaço para comentários sobre cada texto inserido (o *post*). O usuário dessa ferramenta é chamado de *blogueiro* (*blogger*, em inglês).

O início do movimento dos blogs data de 1997, quando as poucas páginas existentes desse tipo foram nomeadas como “weblogs” por Jorn Barger. Em julho de 1999, é lançado o primeiro serviço com a ferramenta gratuita para a construção de blogs próprios, o *Pitas*<sup>3</sup>. Em agosto do mesmo ano, a empresa *Pyra* lança o *Blogger*<sup>4</sup>, que viria a popularizar o serviço de blogs pelo mundo, pois facilitou a criação e manutenção dessas páginas aos usuários (BLOOD: 2000).

Ainda em 1999, aparece o termo *blogosfera* (*blogosphere*), cunhado como uma brincadeira por Brad L. Graham<sup>5</sup> e depois oficialmente em 2002, quando William Quick<sup>6</sup> propõe o nome para o “ciberespaço intelectual que os *bloggers* ocupam”.

Além do uso particular, para o relato de experiências pessoais, os blogs se profissionalizaram. Ganharam crédito da grande mídia. Jornalistas renomados e pessoas públicas observaram na ferramenta uma forma diferente de se comunicar com a grande massa cibernética. Repensou-se o papel do jornalismo, quando blogs pelo mundo conseguiram estar onde a grande mídia não conseguiu. Foi a vez dos *warblogs* (blogs de guerra), que além de tratar de assuntos ligados a conflitos internacionais, colocaram em xeque o papel da mídia tradicional ao transmitir relatos diretamente dos locais onde se davam os conflitos.

---

<sup>3</sup> <http://www.pitas.com/>

<sup>4</sup> <http://www.blogger.com>

<sup>5</sup> [http://www.bradlands.com/weblog/september\\_10\\_1999/](http://www.bradlands.com/weblog/september_10_1999/)

<sup>6</sup> [http://www.iw3p.com/DailyPundit/2001\\_12\\_30\\_dailypundit\\_archive.php#8315120](http://www.iw3p.com/DailyPundit/2001_12_30_dailypundit_archive.php#8315120)

Um bom exemplo de um blog dessa linha é o *Where is Raed*<sup>7</sup>, criado em dezembro de 2002 por um suposto iraquiano que usava o pseudônimo de “Salam Pax”. Morando em Bagdá na época da invasão dos EUA, ele mostrava a guerra que via ao descrever a cidade sendo atacada. Escrito em inglês, fez grande sucesso pelo mundo ao descrever os cenários da guerra de maneira convincente.

Além do jornalismo, como mídia independente, sem intermediários, blogs a respeito dos mais variados temas são encontrados na internet. Poesia, literatura, especializados em quadrinhos, desenhos e caricaturas, música, cinema, política, além dos blogs coletivos, escritos por duas ou mais pessoas<sup>8</sup>. Outro tema, que trataremos na última parte dessa dissertação, é a *blogarte* (arte em blogs). Neste caso, temos artistas, não necessariamente do campo da tecnologia, que usam o formato da ferramenta para explorar suas possibilidades. Eles usam os blogs para mostrar trabalhos artísticos ou mesmo chamar atenção para o espaço dos blogs em si, fazendo referência ao uso da ferramenta.

Apesar da vasta exploração de possibilidades da ferramenta, o “formato tradicional”, em que os *blogs* são feitos como “diários”, permaneceu e se popularizou. Nesse universo, as variantes também são muitas, como a condição de ser brasileiro e morar fora do país, de ser menina adolescente, de ser “famoso” por alguma razão<sup>9</sup>, de falar para um grupo de amigos específico, de ter a mesma profissão, etc.

---

<sup>7</sup> [http://www.dear\\_raed.blogspot.com/](http://www.dear_raed.blogspot.com/)

<sup>8</sup> Participo também de um blog coletivo *Endeavour* (<http://www.endeavour.blogspot.com>)

<sup>9</sup> O blog da ex-garota de programa Bruna Surfistinha (Rachel Pacheco) é um bom exemplo (<http://www.brunasurfistinha.com/blogs/>)

Em todos os casos, nota-se um público cativo que foi criado em torno dessas páginas, que seguem numa linha paralela às mídias tradicionais. Segundo estudo realizado pela empresa de pesquisa *Pew Internet*<sup>10</sup> em janeiro de 2006, dos 71% dos norte-americanos adultos que acessam a internet, 39% lêem blogs com frequência, o que mostra a inclusão do modelo da página ao consumo de mídia nesse país.

## 1.2. A nova fase: fotos, som e vídeos

Acompanhando essa nova fase, recentemente novas ferramentas apareceram para incrementar a dinâmica das criações, que estão ficando mais interativas, hipermidiáticas. No artigo de Juliano Barreto (Barreto, 2004), é abordado o fato de que com o avanço das tecnologias, as facilidades de acesso à banda larga e a queda do preço de equipamentos, como aparelhos celulares, máquinas digitais, filmadoras e *web cams*, surgem novas ferramentas nos *blogs*, ramificações da mesma idéia: *fotologs* (com fotografia), *audiolog* (com som) e *videoblogs* (com vídeo)<sup>11</sup>, todos com produção caseira, com recursos simples, expondo cada vez mais o cotidiano de pessoas comuns.

Os espaços de publicação de fotografias mais usados são o *Fotolog*<sup>12</sup> e o álbum de fotografias interativo *Flickr*<sup>13</sup>. O primeiro é uma ramificação do modelo do

---

<sup>10</sup> <http://www.pewinternet.org>

<sup>11</sup> A forma de transmissão de programação de áudio e vídeo que vem ganhando espaço na rede é o *podcast*. É melhor, comparada ao formato *streaming* (em que o consumo é dado ao mesmo tempo em que se baixa a informação), pois os arquivos podem ser guardados para consumo posterior. Fazer uso desse tipo de tecnologia na rede ganhou o nome de *podcasting*.

<sup>12</sup> <http://www.fotolog.com>

blog, com datas de publicação e espaço para comentários. O *Flickr* é mais interativo, propicia uma série de ferramentas estatísticas, *tags* (palavras-chave) de busca de fotos e uma série de formas de interação entre os usuários. Em função disso, ganhou espaço independente e próprio, apesar das ligações que oferece para a publicação de fotos em blogs. Todas essas possibilidades do *Flickr* têm estimulado a produção de fotógrafos amadores pelo mundo, já que as melhores fotografias da semana são nomeadas em espaços próprios, o que cria interação e competição entre os usuários.

Na figura abaixo, temos a *homepage* de usuário do *Flickr*, em que fica evidente boa parte das possibilidades de interação que são oferecidas. Do lado direito, aparecem as fotos do usuário, dos seus contatos particulares e algumas indicações de fotos de todos os usuários do *Flickr*.

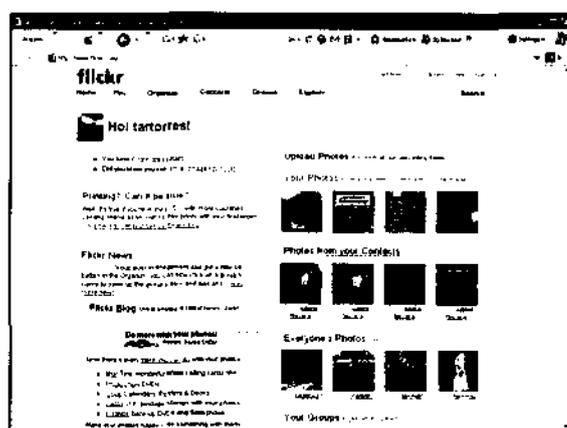


Figura 1- *Homepage* de usuário do *Flickr*

Disponível em: <<http://www.flickr.com/>> (Acesso em 10/10/2006)

<sup>13</sup> <http://www.flickr.com>

Para arquivos de áudio, um dos mais usados é o site Odeo<sup>14</sup>, que guarda os arquivos e possibilita a distribuição dos mesmos através de *players* (tocadores). Na figura 2, o exemplo de uma entrevista disponibilizada no site, com o *player* abaixo e acima a foto do entrevistador e do entrevistado.



Figura 2 – *Player* do *OdeoHome*

Disponível em: <<http://odeo.com/audio/2117255/view>> (Acesso em 10/10/2006)

O *Youtube*<sup>15</sup> se tornou o armazenador de vídeos mais popular da internet. Foi fundado em 2005 por um trio de jovens americanos e um ano se tornou uma empresa de US\$ 1,65 bilhões, valor que foi vendida ao *Google* em outubro de 2006 (LEITE, 2006). Possui ferramentas de busca fáceis, sugestões de vídeos com temática parecida com a inicial e facilitadores para a divulgação dos vídeos através de *links* ou publicação em blogs. Abaixo, exemplo de um vídeo hospedado no *Youtube* e publicado em um blog do *Blogger*.

---

<sup>14</sup> <http://odeo.com>

<sup>15</sup> <http://www.youtube.com>



Figura 3 – Vídeo do Youtube publicado em blog

Disponível em: <<http://surtoeletronico.blogspot.com/2006/08/chuva-menina-o-balano-e-bicicleta.html#links>> (Acesso em 10/10/2006)

Existem também *blogs* específicos que seguem apenas uma dessas linhas. Um blog só com vídeo é chamado de *vlog* e, só áudio, *audiolog*. Um bom exemplo que inclui todas as possibilidades, mas de forma separada, é o japonês *Avoiding Life*<sup>16</sup>, de Jamie Patterson. Lá, as criações são divididas por categorias: *Deep Thoughts* (lembra o blog comum, com texto), *Photos* (diversos tipos de fotografias), *Vídeos* (com imagens do cotidiano dele, com som ambiente) e *Comics* (histórias em quadrinhos feitas pelo autor do blog).

No exemplo colocado abaixo, (Figura 3), da página *Videos*, o autor edita duas cenas do seu dia a dia, comparando os invernos de sua cidade Aomori em 2004 e 2005. Intitulado *Remebering Winter'05*, mostra as dificuldades em sair de casa e ligar o carro em função da grande quantidade de neve. A trilha sonora completa a criação, fazendo da vida do autor um pequeno espetáculo *on-line*. Na

---

<sup>16</sup> <http://www.avoidinglife.com>

figura, vê-se, à direita da página, uma imagem estática do vídeo, com texto do autor falando dele e o *Windows Media Player* à esquerda, onde o vídeo é mostrado assim que a informação é carregada.

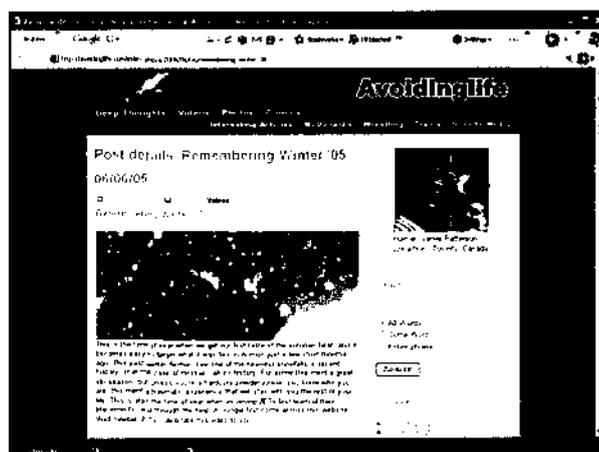


Figura 4 - Página *Videos*, do blog *Avoiding Life*.

Disponível em: <[http://avoidinglife.com/index.php/a/2005/06/06/remembering\\_winter\\_05](http://avoidinglife.com/index.php/a/2005/06/06/remembering_winter_05)> (Acesso em 10/10/2006)

(Vídeo 1 – CD)

De forma geral, a banda larga é a melhor maneira de interagir com essas ferramentas, mas alguns serviços também têm a opção para velocidades de conexão reduzidas, o que faz com que qualquer um possa entrar em contato com um *post* desse tipo.

Todas essas ferramentas, hoje disponíveis aos usuários, fazem com que a quantidade de informações criadas e trocadas entre os usuários aumente consideravelmente, fazendo com que cresçam também as possibilidades de interação entre os indivíduos que fazem uso delas, dando uma nova lógica às relações na rede feitas dessa forma. Se a ferramenta tem a qualidade específica de ligar indivíduos pelo que são enquanto pensamentos e representações de si,

como veremos abaixo, novas relações estão para serem estabelecidas, com o aprimoramento tecnológico das mesmas.

### 1.3. Comunidades Virtuais

As manifestações nos blogs, como já comentado, apesar de possuírem como característica a exposição do *self*<sup>17</sup>, não acontecem de forma isolada. Geram diferentes modos de ligação a partir, justamente, dos seus diferentes modos de expressão. São indivíduos que trabalham também na condição plural, múltipla, uma vez que essa é uma das possibilidades que o usuário da rede tem de se comunicar e se informar. Ele vai usar também de outras formas tão ou mais complexas, como as ferramentas de mensagem instantânea, jogos interativos, *chats*, sites de relacionamento, além das páginas tradicionais.

Em cada uma delas, interage de uma forma, não necessariamente com o mesmo comportamento. Tendo isso em vista, e pensando apenas na lógica existente dentro dos blogs, podemos dizer que há uma qualidade intrínseca a eles. Ela é dada pela forma como se navegam os hipertextos, que, por sua vez, cria comunidades virtuais, aqui entendidas, segundo a concepção de Pierre Lévy, como a aproximação de indivíduos em torno de “(...) afinidade de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em um processo de cooperação ou de troca, tudo isso independentemente das proximidades geográficas e das filiações institucionais”. (LÉVY, 1999:127).

---

<sup>17</sup> Segundo Carl Gustav Jung, o *Self* constitui a complementação entre consciente e inconsciente que forma uma totalidade. É o centro de toda a personalidade humana.

Na mesma obra em que cunhou o termo “comunidades virtuais”, Rheingold (1993) relata as primeiras experiências desse tipo, ainda nos primórdios da comunicação em redes telemáticas. Um dos exemplos citados pelo autor é o *The Well*<sup>18</sup>, comunidade virtual criada por Stewart Brand e Larry Brilliant em 1985. O *The Well*, ou *The Whole Earth 'Lectronic Link* era um ambiente de troca de informações entre usuários dividido por temas. Nascido dos movimentos contraculturais da época, o ambiente tinha como princípio unir os escritores da revista independente *Whole Earth Review*. Participaram do projeto também outros membros de movimentos contraculturais, como um grupo de fazendeiros do Tennessee que tinham como objetivo criar uma colônia auto-suficiente naquele estado.

Esperava-se nesse espaço construir diálogos que unissem os usuários em temas variados e criar uma rede de comunicação que tivesse outra forma, conectando pessoas a partir da lógica das comunidades, mas sem espaços físicos próprios. Os links do *The Well* traziam para o mesmo campo de comunicação *experts* das temáticas criadas, como por exemplo, os *deadheads*, fãs da banda americana *Grateful Dead*. O poder de conexão entre os usuários estava justamente nos campos de interesse e na consideração da “... conversa escrita como uma arte performática<sup>19</sup>” (RHEINGOLD, 1993:61).

No caso dos blogs, uma das formas de organização de comunidades virtuais que são criadas através deles é feita através dos seus links<sup>20</sup>. Percorrendo alguns *blogs* a partir do primeiro, percebe-se uma proximidade entre eles. Um assunto, uma condição, um tema, seja qual for o elo (ou vários),

---

<sup>18</sup> <http://www.well.com>. A comunidade ainda está ativa e é conduzida pelo Salon Media Group

<sup>19</sup> ... written conversation as a performing art

<sup>20</sup> Sobre *links* de blogueiros, ver artigo de LIMA (2004).

percebe-se um movimento que liga os blogs, seja diretamente, através dos links, seja pelo próprio roteiro de visitaç o que se faz. Recuero (2004) chama esse movimento de *webrings*, enquanto Dimantas (2006) usa o termo *linkania* para se referir aos processos de comunica o descentralizados promovidos pelos links.

Normalmente, o blogueiro costuma deixar num dos cantos da p gina uma sucess o de links para outros blogs, sugest es que tamb m acabam falando dele mesmo, ou seja, como se dissesse "*leiam isto,   bom!*", parecido com uma garantia para quem o visita. Dessa forma, um blog de determinado assunto puxa outro parecido e assim sucessivamente. Navegar por eles, um depois do outro, faz com que o internauta percorra cotidianos diferentes, mas com algo em comum, em quest o de minutos. Ele vasculha a intimidade de v rios indiv duos, conhecidos ou n o, e faz disso seu h bito de visita o di ria, tornando esse tipo de consumo de m dia algo constante, como a leitura de um jornal ou uma publica o qualquer on-line.

A organiza o no *The Well* valorizava o que os indiv duos tinham como interesse. Humanizava-se a comunica o ao colocar em primeiro plano o gosto das pessoas. De uma forma parecida, os links dos blogs mostram a vontade de indicar aquilo que   relevante para o autor. Divide-se com o leitor essa experi ncia. Ajudam a construir comunidades, ligar as pessoas por gostos parecidos, indicar assuntos interessantes. Geram o *buzz* de informa o, o boca-a-boca ou o "tela-a-tela", respons veis pela fama repentina de alguns conte dos da internet, como o caso do v deo brasileiro "Tapa na Pantera", curta fic o com a atriz Maria Alice Vergueiro sobre as experi ncias de uma senhora com o uso da maconha<sup>21</sup>.

---

<sup>21</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=2PWNRzfx8zU>

Toda essa troca de informações gera os *webrings*, definidos por Recuero como:

(...) um lugar (uma vizinhança) de blogueiros que interagem (através dos comentários e *posts*) e travam conhecimento e relações entre si. Os *webrings* são, portanto, compostos não apenas do blog, mas do círculo de blogueiros e seus comentários sobre o blog, do suporte tecnológico da comunidade virtual. (RECUERO, 2004:9).

A fim de levantar informações sobre alguns comportamentos típicos do blogueiros, criei no site de rede social *Orkut*<sup>22</sup>, em abril de 2004, uma comunidade voltada ao assunto chamada *Blogalize*<sup>23</sup>, ainda no ar, com cerca de 300 participantes. Um dos tópicos criados chama-se “Linkar outros blogs” e ali pude ler vários depoimentos que caminham em direção à idéia de como se dá a escolha dos links nos cantos das páginas. Por exemplo, o membro da comunidade André Rosa, diz:

(...) nos nossos blogs, não entram links que não condizem com nossa personalidade. Devo ter mais de 100 links no blog, mas os critérios são basicamente, blog de amigos e blogs que visito com alguma frequência. Ou seja, por ligações **afetivas** ou de **interesses**. (acesso em 10 out. 2006)

Outro depoimento interessante, no mesmo tópico, é o de Renato Thibes:

Eu linko os amigos, mesmo que eles tenham blogs ruins (hahahaha) e alguns desconhecidos com blogs bons, que acabam virando amigos depois de um certo tempo de intercâmbio. (acesso em 10 out. 2006)

Uma forma distinta que tem aparecido para ligar os blogs que tenham entre si alguma coisa em comum é dada por portais criados por pessoas que se acham por meio dos blogs e criam um endereço a fim de se agruparem a outros

---

<sup>22</sup> <http://www.orkut.com>

<sup>23</sup> <http://www.orkut.com/Community.asp?cmm=54708>

blogueiros, dando a seus blogs uma certa identidade, diferenciando-os perante um grande número de possibilidades dentro da *blogosfera*. Bons exemplos são o *Insanus.org*<sup>24</sup>, do sul do Brasil, e o *Gardenal.org*<sup>25</sup>, que divide os blogs por temas (humor, esporte, viagem e turismo, cultura pop). (DORIA, 2005:18)

Dimantas (2006) usa o termo *linkania*, usado por Estraviz (2001), para se referir à lógica própria das redes criadas pelos links que as pessoas produzem e as maneiras com que se conectam. Segundo os autores, a *linkania* é uma maneira de exercermos cidadania através da ligação social que fazemos pelos links que criamos. Podemos ser solidários ao indicarmos um bom filme, uma boa exposição, uma excelente matéria, um vídeo. Ao fazermos isso, atuamos de forma descentralizada, livre, fora dos padrões pré-estabelecidos por grandes conglomerados da comunicação. Conduzimos paixões, sentimentos e vontades de maneira espontânea. Dividimos com os outros nossa experiência de navegação.

O termo também se liga aos ambientes colaborativos da internet, como a *Wikipedia*<sup>26</sup>. Na enciclopédia multilíngüe livre on-line, as pessoas podem criar e modificar termos usando navegadores comuns. Um ambiente em que o usuário parece isolado a princípio, nunca foi tão solidário ao dividir e construir conteúdos.

O manifesto *Cluetrain*<sup>27</sup>, de 1999, citado pelos dois autores acima, exalta a nova estrutura das comunicações dadas por meio da rede. O “documento digital”, assinado por Christopher Locke, David Weinberger, Doc Searls e Rick Levine que deu origem a um livro com o mesmo título, conta com 95 teses que exaltam as

---

<sup>24</sup> <http://www.insanus.org>

<sup>25</sup> <http://www.gardenal.org>

<sup>26</sup> <http://www.wikipedia.org>

<sup>27</sup> <http://www.cluetrain.com/portuguese/index.html>

possibilidades da conexão dos mercados e dos trabalhadores, menosprezando a comunicação unidirecional de empresas, que tratam pessoas como números e não como seres humanos. *Cluetrain* (trem das evidências, numa tradução aproximada), destaca que o poder das pessoas está, entre outras coisas, na liberdade que têm para se conectar através dos links. Uma das frases destacadas do manifesto expõe bem essa idéia: *nós não somos audiência ou usuários finais ou consumidores, nós somos seres humanos.*

Ao construir e dividir conteúdos através dos blogs, estamos exercendo a *linkania*. A informação por nós criada circula através das nossas próprias ações. Não são informações padronizadas. Nascem livremente e ganham espaço através da solidariedade virtual que nos liga aos outros internautas. São vontades e ações humanas espontâneas que cria os espaços das comunidades virtuais feitas através dos blogs e seus links.

#### **1.4. Signos em intercâmbio na rede**

Comparada aos meios de comunicação tradicionais, é grande a diferença de atuação do ser simbólico nos ambientes cibernéticos. A leitura das mensagens deixa de ser linear, passando a agir através dos hipertextos, multiplicando assim os caminhos dados pela navegação. As mídias, antes isoladas, agora dialogam, interferem e interagem entre si, complementando informações e aumentando as possibilidades de sentido das mensagens. De multi, os ambientes passam a ser hipermediáticos, contribuindo para uma composição cada vez mais complexa do todo que compõe a semiosfera (esfera de ação dos signos).

Em função disso, a lógica de navegação de qualquer usuário fica muito mais indefinida, dificultando qualquer tentativa de mapear o consumo dessa mídia,

mesmo que haja caminhos mais prováveis. Assim, a linha de navegação que cada um faz, ainda que passe por alguns dos mesmos ambientes, é muito particular, tornando o consumo dessa mídia bastante individualizado, quase impossível de ser imitado ou copiado por outro usuário. Mesmo que algumas tentativas estejam sendo feitas nesse sentido, principalmente com os jogos eletrônicos, como aborda o trabalho de Gosciola (2004), no geral, as possibilidades são quase infinitas.

O indivíduo, ao conectar-se, abre espaço para ação em um jogo onde cada usuário pode manifestar-se da maneira que quiser, da mesma forma que pode interpretar os signos que lida ao navegar de múltiplas maneiras. Para Lúcia Santaella, o computador é a única máquina que atinge o nível mais complexo da semiose, o da terceiridade, o símbolo, independentemente até da interação e interpretação dos seus usuários. Segundo a autora:

Como resultado de sua complexidade semiótica, o computador pode desempenhar o papel de mediação ou terceiridade, quer dizer, o papel do signo em sua inteireza, preenchendo literalmente e não apenas metaforicamente a função epistemológica de modelar o mundo. (SANTAELLA, 1996:231).

Dentro dessa imensidão complexa, permitida pela máquina enquanto mídia, os usuários percorrem um campo em que não há nada direto, pensado, que induza sua interpretação, ainda mais quando se fala em mensagens de outros usuários, numa relação muito especial de corpos interagindo no ambiente cibernético, diferentemente de páginas “frias” de empresas ou *homepages* de provedores. São signos criados por indivíduos próximos ao usuário, no sentido de que levam vidas parecidas com a dele. Não há um distanciamento e o diálogo pode ser feito na hora, sem burocracias, sem demora nas respostas, sem seleção dos melhores comentários a serem publicados e sem grande rigor estético. Basta um simples acesso ao link de comentários, um e-mail direto ao autor do blog com opiniões e sugestões sobre o texto ou ainda uma resposta em forma de texto (ou imagens), no caso dos blogs coletivos.

Dada a maior possibilidade desse usuário de se expressar usando de formas bastante subjetivas, é amplo o campo da hermenêutica dentro da blogosfera, invadida de possibilidades cada vez mais complexas de ação e interpretação; primeiramente, pelo número de páginas desse tipo, cada vez maior; em segundo lugar, pela particularidade de expressão existente em cada usuário enquanto ser simbólico, dono de suas memórias e seus delírios, tornando as páginas únicas, composições ideais de universos particulares.

O sucesso que a ferramenta de texto fez se repete também hoje com a publicação de fotos, som e vídeo, todos ampliando o espaço no mundo da cibercultura, principalmente em função da proliferação rápida de câmeras portáteis digitais, independentes ou nos celulares. Tal sucesso também mostra o interesse de seres humanos por esse tipo de comunicação, que acaba existindo também porque existe uma audiência fiel que consome esse novo tipo de mídia. Há uma grande quantidade de autores, mas também de leitores/espectadores, e o resultado disso é o aumento dos espaços, dentro da rede, em que há trocas entre indivíduos interessados nesse tipo de informação.

Ao mesmo tempo, por ser um meio de comunicação aberto, disponível a qualquer usuário da rede, a construção de conteúdos pela seleção de signos leva em consideração o consumo dessa mídia por parte dos outros usuários e a eventual interpretação que possam fazer dos elementos apresentados nos blogs que acessam. Assim, a expressão é mediada pela audiência, justamente por possibilitar a interação, através dos comentários. Com o seu uso, pensado aqui como uma forma de medir reações daquilo que se colocou no ar por parte do autor, este ganha uma resposta imediata de sua produção, que também vai servir de elo entre dois ou mais usuários, multiplicada pelas possibilidades tecnológicas. Como em qualquer comunicação, a produção não é totalmente livre, leva em

consideração uma audiência, um espectador que irá interagir com a obra, que a completa como quiser.

A ferramenta concretiza o que Umberto Eco (1991) chamou de uma segunda interpretação proporcionada pela arte contemporânea – acréscimo e multiplicação dos significados possíveis de uma mensagem “(...) ao nível de percepção existem sempre processos aleatórios e probabilistas que concorrem sempre para constituir também a percepção como um processo aberto a muitos resultados possíveis (...)” (ECO, 1991: 135-136). Os textos e imagens expostos têm o poder de provocar a identificação e produzir um prolongamento da idéia inicial com a colaboração de vários outros atores.

Lúcia Santaella comenta o mito de Narciso e a perda do indivíduo dentro da imagem fragmentada que tem de si, perdendo-se no signo. Para ela, a única via em que a identificação com o signo se trata de uma descoberta, e não de uma perda, é o amor, no qual o indivíduo identifica na imagem do outro a imagem de si mesmo.

Perde-se de si por não perceber a fenda, a brecha da diferença entre o próprio eu, este que avança no fluxo da vida, e a imagem (representação) do eu (...). Perde-se, enfim, porque lhe falta a experiência amorosa, essa via cruzada na qual, tal como Narciso, também nos perdemos, mas diferentemente de Narciso, nos perdemos para nos ganhar. Única instância talvez em que nos perdemos no outro enquanto o outro se perde em nós (SANTAELLA, 1996: 67-68).

Os espaços de interação dos blogs e de outras ferramentas de publicação de conteúdos pessoais proporcionam o desenvolvimento de uma relação, funcionando como porta para que se dê uma troca de signos entre os usuários. Fala-se de um jogo mútuo e de comum acordo entre os participantes. Representando a si, o indivíduo representa ao outro, um fragmento do outro em si, através da produção de um texto ou imagem. O jogo não é sem resposta, como na tragédia de Narciso, ele ganha seu equilíbrio na outra imagem produzida (outros

blogs, fotologs, vlogs), que contém um outro diferente do que imagina e de um eu diverso da sua própria produção na ferramenta pessoal.

Tudo isso potencializa o uso do ambiente virtual como lugar propício para a troca de uma sucessão de signos produzidos através dessas ferramentas, dos editores de texto e das câmeras digitais. Fotos, som (a voz) e vídeo tendem a deixar essa impossível tarefa de representar-se ao mundo de forma total um pouco mais próxima, mas ainda, como é lei na representação, fragmentada, longe do constituir o objeto (indivíduo).

Mas por isso mesmo, o motivo da frustração de Narciso, anima essa incessante exposição na rede, que fica mais intensa com o movimento dos blogs, principalmente com as novas ferramentas. Como resultado disso, tem-se a metáfora da condição humana “(...) que está sempre em busca de uma completude repetidamente lograda, capturada incansavelmente em miragens que encenam um sentido onde o sentido está sempre em falta”. (SANTAELLA; NÖTH, 1998:190).

Essa grande amplitude de possibilidades de manifestação coloca o ambiente dos blogs em atenção. As múltiplas possibilidades desses ambientes, como comentamos ao falarmos das comunidades virtuais, e a explosão dos signos criados por máquinas digitais e publicados em blogs e outras ferramentas, torna a blogosfera um ambiente particularmente especial para se discutir processos de subjetivação.

Presenciamos algo acontecendo nesse ambiente. A interação com ele nos transforma. Para entendermos o que há de particularmente novo nele, faremos um resgate do processo de subjetivação ao longo da história e o que dele foi absorvido para dentro do ambiente da blogosfera.

## **CAPÍTULO 2**

### **Subjetividade e ruptura**

#### **2.1. Sobre o conceito de sujeito e subjetividade**

O conceito de subjetividade encontra amplo espaço nas discussões ligadas à condição humana na contemporaneidade. Ele substitui a clássica concepção do sujeito cartesiano, único e centralizado, por se adaptar melhor ao entendimento do homem na sua constituição, por natureza, múltipla e pulverizada.

Neste trabalho, entenderemos a subjetividade como o processo de composição de formas variadas de sujeito, assim como entende Rose (2001):

A subjetivação é, assim, o nome que se pode dar aos efeitos da composição e da recomposição de forças, práticas e relações que tentam transformar – ou operam para transformar – o ser humano em variadas formas de sujeito, em serem capazes de tomar a si próprios como os sujeitos de suas próprias práticas e das práticas de outros sobre eles. (ROSE, 2001:143).

As variadas experiências do homem contemporâneo não podem ser limitadas ao entendimento de um sujeito único. Somos sujeitos em constante transformação, sofrendo a ação do ambiente em que vivemos e interferindo sobre ele da mesma maneira. Ainda em Rose (ibid):

(...) todos os efeitos da interioridade psicológica, juntamente com uma gama inteira de outras capacidades e relações, são constituídos por meio

da ligação dos humanos a outros objetos e práticas, multiplicidades e forças. São essas variadas relações e ligações que produzem o sujeito como um agenciamento; elas próprias fazem emergir todos os fenômenos por meio dos quais, em seus próprios tempos, os seres humanos se relacionam consigo próprios em termos de um interior psicológico: como eus desejantes, como eus sexuados, como eus trabalhadores, como eus pensantes, como eus intencionais – como eus capazes de agir como sujeitos. (ROSE, 2001: 146).

Verifica-se dessa forma que o ser humano entende-se como sujeito a partir das várias ligações que produz com o mundo em que vive. Assim, os elementos não são vistos de forma isolada, mas através de “agenciamentos”. O termo, usado por Rose (2001) ao definir o sujeito, refere-se à obra *Mil Platôs* de Deleuze e Guattari (1995 e 1997).

Nesta obra, os autores desconstruem radicalmente a noção de sujeito único, estável e centralizado. Estabelecem a formação de um sujeito instável, composto por diversas multiplicidades.

Tais multiplicidades estão espalhadas pelos mais diversos campos. Não partem apenas do plano interior do ser humano. Elas são conectadas por agenciamentos, responsáveis pelo processo de subjetivação. Essa conexão se dá por meio de redes e forças sociais que atuam sobre elas.

Para entendermos em que nível estão essas multiplicidades, há em Guattari e Rolnik (1999), uma definição esclarecedora sobre os campos onde elas atuam. Ao falar do processo de subjetivação, os autores argumentam que há máquinas de expressão que podem ser tanto de natureza extrapessoal (econômica, social, tecnológica, ecológica, de mídia) quanto de natureza infrahumana (afeto, desejo, memória, biológico). Colocam ainda que os agenciamentos podem colocar em

conexão essas diferentes instâncias. Assim, ao considerar o todo que nos compõe e que nos rodeia, multiplicam-se também as possibilidades do entendimento dos processos de subjetivação, muito mais complexos do que até então se considerava.

Tal concepção dos autores faz com os que mesmos criticassem, por exemplo, a obra de Freud, que, ao entender os processos de subjetivação de seus pacientes, levava em consideração apenas uma parcela do composto das multiplicidades dos mesmos. Ao considerar apenas as experiências pessoais familiares e a infância, Freud ignorava diversos outros aspectos da vida de um homem que poderiam agir sobre ele.

No limite, encontramos em Guattari e Rolnik (1999) a preferência por um termo que dê conta da complexidade da constituição das subjetividades que nos apresentam. Ao falar do múltiplo, instável, organizado através da influência de forças, Guattari declara que prefere, ao invés de sujeito, o termo *agenciamento coletivo de enunciação*.

Neste trabalho, entenderemos a construção de subjetividades da mesma maneira, mas faremos a opção de continuar a usar o termo “sujeito”, por ser, como veremos, um termo ainda usado nas discussões acerca do mesmo assunto e por uma questão prática de leitura.

## 2.2. Subjetividade e linhas de fuga

Parente (2004) entende que “o sujeito é processual e não uma essência ou uma natureza. Não há sujeito, mas processo de subjetivação” (Parente, 2004: 96). Assim, entender o sujeito através das práticas de subjetivação é tomá-lo como um sujeito em transformação, sofrendo constantemente influência do meio onde está. O sujeito não é imutável apenas em função da ação do ambiente sobre ele, mas também sobre sua ação nesse ambiente.

Nesse aspecto, ao observarmos a construção de subjetividades num determinado ambiente, faz-se necessário identificar as forças que agem neste ambiente e as maneiras como se constroem subjetividades neste espaço. São forças presentes nos agenciamentos, provocando novos processos de subjetivação.

Deleuze e Guattari (1995) afirmam que os padrões de subjetividades contemporâneos sofrem influência das forças presentes no sistema capitalista. Para eles, as subjetividades são moldadas por esse sistema econômico. Os mesmos, porém, consideram que há maneiras de se criar subjetividades fora das forças que proliferam nesse sistema, pois as mesmas não estão organizadas de forma fechada, mas através do rizoma, que permite a fuga de estruturas limitantes.

O rizoma é uma estrutura de pensamento criada pelos autores baseada no mesmo termo extraído da biologia. Caracteriza-se pela falta de um eixo central e pelas múltiplas possibilidades de conexão entre vários. Contrasta com a estrutura arborescente, ou seja, com um tronco, um eixo central que se liga a todos os

galhos e ramificações e limita as conexões entre esses. No rizoma, as ligações são possíveis em todas as direções e por todos os lados, sem eixo central, sem elemento limitante de organização.

Essa característica torna o rizoma uma estrutura onde a subjetividade tem por característica a instabilidade. A todo o momento, multiplicidades escapam de uma organização determinada. São as linhas de fuga existentes dentro de um rizoma. “Há ruptura no rizoma cada vez que linhas segmentares explodem numa linha de fuga (...)”. (ibid.: 18)

Interessa a eles entender as “linhas de fuga” de subjetividades que escapam à lógica central do sistema capitalista. Nesse aspecto, a teoria levantada pelos autores apresenta a possibilidade de rupturas, ao observar subjetividades que trabalham à margem dos padrões impostos pelas forças capitalísticas.

Esse ponto da teoria nos induz a pensar sobre o viés de criação de alternativas a um sistema central que as ferramentas que analisamos neste trabalho podem ter. Aparentemente, elas poderiam funcionar como instrumento de apoio à criação de novos mecanismos que se estabelecem a partir de processos de comunicação previamente existentes. Seriam parte de um novo contexto de práticas de subjetividades.

Ao longo da história, diversos elementos de ruptura foram responsáveis pela transformação nas práticas de subjetividade humanas. Mudanças no modo de agir, contato com outros povos, transformações sociais e tecnológicas foram alguns dos agentes responsáveis por essa mudança. Faremos agora um resgate histórico de algumas dessas mudanças. Observaremos em que medida uma

mudança estrutural dos elementos de interação interfere na construção de subjetividades.

### **2.3. Transformações da subjetividade pela história**

Ao longo da história do homem a partir do século XV, nosso ambiente de atuação passa por uma série de mudanças que culminam com a transformação no modo como lidamos com forças sociais e, conseqüentemente, com a constituição de subjetividades. O homem muda, adapta-se aos ambientes em que é colocado, configura-se ao longo das diferenças por que passa. Não é único, mas mutante. Transforma-se e adequa-se ao ambiente.

Em *A invenção do psicológico*, Luis Cláudio Figueiredo (1999) constrói o percurso da subjetividade do homem ao longo de quatro séculos de história, do século XVI ao XIX. O autor mostra que sua construção da subjetividade é dada a partir das experiências pelas quais passa ao longo do tempo.

Para Figueiredo, o ponto de partida da subjetividade é o momento em que o homem entra em contato com o novo, com a diversidade. Esse momento histórico constitui-se na abertura do sistema feudal na Europa e o começo da era das navegações. Os homens que se aventuravam ao mar descobriam novas terras, novas populações. Traziam a diversidade de volta a seus países por meio de mercadorias exóticas. Provocaram também a maior diversidade humana entre as colônias da América, quando retomam o sistema escravocrata.

Dentro da Europa, com a abertura dos feudos e a maior circulação de pessoas, novamente temos o contato com o outro, quando várias etnias européias, depois de séculos de clausura, começam a se deslocar pela Europa,

graças aos novos desafios da era capitalista e inevitavelmente aprendendo a negociar entre si.

Desde então, o contingente de experiências no sentido desse contato com o outro aumentou sem parar e o modo como o homem construiu sua subjetividade nesse período mostra-se de fato bastante dinâmico.

Nesse contexto, o autor demonstra que sempre houve subjetividades múltiplas agindo dentro da sociedade. No momento em que o homem entre em contato com o outro, ou os vários outros, constrói subjetividades diversas. Entende-se como sujeito de formas distintas. Com relação ao surgimento de espaços de liberdade individual que aparecem em função dessas transformações na Europa, o autor cita a reforma religiosa como um movimento onde esses fatores ficavam visíveis.

(...) as experiências subjetivas no sentido moderno do termo e que vieram a se converter em objeto de um saber e de uma intervenção psicológicos devem a sua emergência tanto às vivências de diversidade e ruptura como às tentativas de ordenação e costura, ou seja, a todas as práticas reformistas que implicavam uma subjetividade individualizada e uma tensão sustentada entre áreas ou dimensões de liberdade e áreas ou dimensões de submissão. (FIGUEIREDO, 1999: 58)

Assim, é na tensão entre regras impostas por padrões sociais e espaços criados para o exercício de liberdade é que será constituída a subjetividade do homem moderno.

O homem do século XIX vai experimentar ainda a redescoberta do privado, a valorização dos espaços individuais de reflexão e admiração do eu. Essa possibilidade é grande aliada para a criação de subjetividades que fogem às convenções tradicionais. Na França, por exemplo, Figueiredo vai dizer que as

“experiências da consciência livre, a razão autônoma, as observações independentes e os sentimentos autênticos serão as instâncias críticas diante das convenções, das representações obsoletas e das práticas de censura e opressão”. (FIGUEIREDO, 1999:115). O ideal romântico propunha a constituição de personalidade singularizada, a partir da perda de identidades convencionais. Nesse sentido, abre-se espaço para o “tornar-se o que verdadeiramente se é’ contrapondo-se a conservar os papéis e as máscaras socialmente convencionadas”. (Ibid:141).

A individualidade no século XIX na Europa também está presente no texto de Alain Corbin (1999), que ressalta a construção de espaços individuais dentro da vida privada das pessoas. Entre os inúmeros elementos que o autor cita dessa construção, está o ato de escrever em diários. Em função da alfabetização generalizada do período, a prática ganhou espaço entre os jovens e principalmente entre as mulheres, que dedicavam horas do dia à atividade. Revelou-se uma saborosa atividade a ser realizada no espaço privado e ainda um momento de enfatizar a individualidade e a memória.

Assim como a fotografia, que também passava por fase de popularização no período, o diário, ao registrar experiências e pensamentos do dia, funcionava como a marca da existência do indivíduo no mundo, num período em que as multidões se aglomeravam dentro das recentes cidades industriais. Ao mesmo tempo em que o anonimato poderia proporcionar certo prazer ao indivíduo que se viu livre para ir e vir na grande cidade, o sentimento de falta de identidade era compensado pela criação de espaços privados e momentos para a prática da subjetividade individual, como o diário.

O século XIX é também um momento de valorização da realização pessoal, com o culto às boas formações culturais e carreiras conceituadas. Eram prestigiados os aprovados nos vestibulares das grandes universidades e aos que

eram reprovados restavam as funções mais subalternas. Mesmo entre a classe operária, permanecia o sonho de adquirir cultura e conseqüentemente conseguir alguma melhora de vida. Os cursos noturnos, por exemplo, tinham grande aceitação entre essa faixa da população. “O heroísmo, valor viril, criação literária e artística, o talento oratório organizam os sonhos da construção de si próprio”. (CORBIN, 1999: 463).

Inaugura-se, nesse momento, o espaço privado para as criações individuais. Nesses espaços, o homem burguês manifesta uma subjetividade particular, longe de padrões de conduta e manifestações burocráticas.

É no século XIX que se darão ainda novas experiências no campo literário. O contexto de produção dessa literatura mostra-se um elemento de transição importante para continuarmos nossa argumentação a respeito da subjetividade e as ferramentas de publicação pessoal. É o que veremos no próximo capítulo.

## **CAPÍTULO 3**

### **A subjetividade e a experiência literária**

Analisaremos neste capítulo a literatura a partir do século XIX como um elemento de transição para as práticas de subjetividade que mais tarde consideraremos neste trabalho. Interessa-nos explorar que elementos novos essa literatura trazia, uma vez que é citada por diversos autores que tratam da subjetividade. Que mudanças originava para o entendimento da produção de subjetividade do homem contemporâneo?

Veremos que muitos livros e autores que inspiraram inicialmente o movimento dos blogs traziam, à sua época, a irreverência e ousadia na quebra de regras e padrões de estilo. Exploram alternativas numa ambiente notadamente norteado por regras até aquele momento.

#### **3.1. As narrativas autobiográficas: sinais de mudança**

Santaella (2004) nos coloca que “as noções de indivíduo, sujeito e subjetividade subjacentes a essa idéia foram sendo varridas por mudanças culturais que já tiveram início na segunda metade do século XIX” (SANTAELLA, 2004:47).

Dentre essas mudanças culturais, podemos destacar algumas experiências ligadas ao campo da literatura que estremeceram os padrões de rigor e estética literária da época. De linha autobiográfica, vários livros a partir do século XIX foram responsáveis por trazer vida e realidade à literatura, usando da exposição

das experiências individuais. Vejamos alguns desses autores e a importância deles à sua época.

### 3.1.1. Charles Baudelaire

Charles Baudelaire, poeta francês, autor de *Flores do Mal* (1857) e *Paraísos Artificiais* (1860). Neste último, o autor aborda suas experiências com o ópio, o haxixe e o álcool. Ele fazia uso dos mesmos juntamente com uma comunidade de jovens intelectuais que tinha como interesse maior vivenciar os efeitos das drogas nas suas produções e no funcionamento da mente, pensando nos possíveis benefícios desse uso. Baudelaire relata essas experiências com detalhes, como um guia para interessados. Daí a polêmica causada na época do seu lançamento, em meados do século XIX.

Com relação ao período histórico literário em que se encontram as obras de Baudelaire, o romantismo, Luís Cláudio Figueiredo (1999) vai dizer que tais composições, juntamente com outras produções de artistas do mesmo período, fazem parte do ideal da época que já trabalha com a necessidade de derrubar padrões, construindo subjetividades particulares, individuais. O autor usa o termo “derrubar as máscaras” para descrever essa luta contra papéis socialmente convencionados. Ele diz que “muitas das obras românticas são, antes, testemunhos dos processos de fragmentação de identidades sob o impacto do florescimento da personalidade do artista”. (FIGUEIREDO, 1999: 146).

O choque que a literatura desse tipo provocou na sociedade da época pode ser também lido como uma forma de impor comportamentos individuais e, portanto, a busca da constituição de uma personalidade singularizada. As paixões, os impulsos, a defesa da liberdade de criação, a valorização da loucura e da

alienação, entre outros ideais românticos, mostravam o florescimento da personalidade e a recusa a moldes convencionais de representação.

Nessa busca para a constituição de uma personalidade singularizada, as manifestações temáticas presentes nas obras do romantismo constituem-se como parte desse processo. Entre elas, “a defesa romântica das paixões, dos impulsos, dos estados alterados da consciência (a valorização das drogas alucinógenas, do sonambulismo, das experiências mediúnicas e êxtases.) (...)”. (Ibid: 142).

### **3.1.2. J. D. Salinger, Jack Kerouac e o beatniks**

Já no século XX, dentro da literatura americana, existem vários exemplos de autores da geração pós-guerra que quebraram com o rigor estético literário da época, usando de linguagem despojada, abuso de gírias e assuntos pouco puritanos para a época, como drogas e experiências sexuais.

Um primeiro exemplo dessa geração é J.D. Salinger, autor de *O Apanhador no Campo de Centeio* (1951). O livro conta a história do jovem de 16 anos Holden Caulfield que é expulso da escola e passa alguns dias perambulando pelas ruas antes de voltar para a casa dos pais, envolvendo-se com sexo, drogas e encrencas. O autor usa de gírias e uma linguagem juvenil até então pouco explorada pela literatura. Expressa, através do personagem, opiniões próprias a respeito de elementos culturais amplamente aceitos socialmente. Por exemplo, o personagem declara odiar cinema, especialmente Hollywood, em uma de suas falas.

O sucesso do livro pode ser descrito numa frase do personagem que diz que é difícil um livro que, quando se acaba de ler, dá vontade de ficar amigo do

autor, para poder telefonar para ele toda vez que se quiser. A leitura de *O Apanhador* causa essa estranha identificação, tão bem colocada, que traz o personagem para muito perto de quem lê o livro. A vontade de estar à margem, quebrar regras e ultrapassar limites, atropelando normas e regras sociais, é sem dúvida um elemento do espírito juvenil presente no livro. Ainda mais quando se tem um personagem proveniente de uma família tradicional e rica de Nova Iorque.

O livro é tido como um bom exemplo do clima que percorria as veias da geração *beatnik*, movimento literário americano do início dos anos 50, em que se quebraram padrões estéticos vigentes a partir do uso da linguagem despojada e informal. Aliado a isso, juntou-se o estilo de vida desregrado e livre, não só dos personagens, mas também dos autores dessa época. Num momento em que se propõe uma mídia que dá liberdade total de publicação a seus usuários (os blogs), livros com esse tipo de temática ajudaram a desvendar caminhos para a produção de *posts* na época em que os blogs despontaram.

Salinger era nova-iorquino, mas a grande maioria dos autores dessa geração provinha do leste dos Estados Unidos, principalmente a Califórnia. São Francisco, por exemplo, é palco de várias cenas dos livros e também cidade-sede dos encontros boêmios de vários *beats*<sup>28</sup>.

Um dos maiores representantes da geração *beat*, Jack Kerouac lança o estilo de literatura “pé na estrada”. O seu livro mais importante dessa linha é *On the Road* (1957). Dada a ousadia dos assuntos do livro, visivelmente autobiográfico em vários trechos, causou polêmica, ao mesmo tempo em que fez a cabeça de uma geração com relatos de jovens com suas motos e carros

---

<sup>28</sup> Forma abreviada de *beatniks*

descobrir os horizontes de um país e os prazeres de estar perdido no mundo através das viagens feitas pelos EUA e México.

Para eles, o padrão do que se significava “felicidade” não estava na estabilidade do emprego e da família, tão presentes na sociedade protestante de seu país, mas na descoberta do mundo através das viagens, dos subempregos a fim de conseguir algum dinheiro nos lugares que visitavam, nas experiências sexuais e nas drogas.

Esse novo modo de se fazer literatura que teve como palco o oeste dos Estados Unidos é usado por Deleuze e Guattari (1995) como um dos exemplos para contrastar as estruturas de árvore (a partir de um tronco central) e o rizoma (sem eixo central, com ligações múltiplas). Segundo os autores, a sociedade ocidental está ligada à estrutura de árvore, em que a lógica da construção da subjetividade parte de um mesmo eixo, inibindo a constituição dos sujeitos livremente. Já na estrutura rizomática, não existe uma base de onde partem todas as subjetividades, o que torna a construção mais livre, independente, uma vez que as possibilidades de ligação e conexão são infinitas. Nesse sentido, no rizoma, a multiplicidade na construção do sujeito é maior.

Os *beatniks* procuravam inspirações também na cultura oriental. Isso fica claro em livros como *Os Vagabundos Iluminados*, de Kerouac, por exemplo, em que as viagens pelo país se misturavam a uma busca espiritual, com elementos claramente provenientes do Oriente.

Dessa forma, Deleuze & Guattari apontam o movimento de contracultura, no qual os *beatniks* estão inseridos, como um momento em que se começa a introduzir uma lógica diversa no ocidente a partir dos Estados Unidos, contrastando com as linhas de pensamento tradicionais européias. Apesar de não representar uma ruptura total com a estrutura de árvore, o movimento mostra um

desprendimento dessa estrutura. Numa clara distinção do que acontecia na América, os autores (franceses) vão dizer:

É preciso criar um lugar à parte para a América. Claro, ela não está isenta da dominação das árvores e de uma busca das raízes. Vê-se isto até na literatura, na busca de uma identidade nacional, e mesmo de uma ascendência ou genealogia européias (Kerouac parte em busca de seus ancestrais). O que vale é que tudo o que aconteceu de importante, procede por rizoma americano: beatnik, underground, subterrâneos, bandos e gangues, empuxos laterais sucessivos em conexão imediata com um fora. Diferença entre o livro americano e o livro europeu, inclusive quando o americano se põe na pista das árvores. (DELEUZE; GUATTARI, 1995: 30).

### **3.1.3. Autores contemporâneos: vida desregrada, palavrões e sexo**

Três exemplos díspares ilustram certa continuidade pelo gosto da literatura desregrada na contemporaneidade.

O primeiro é o escritor radicado em Los Angeles Charles Bukowski. O autor tem como característica a descrição de experiências pessoais misturada à ficção. Usa a linguagem de forma agressiva livre, com palavrões e gírias, para falar de sua vida de velho bebedor, autor e escritor de roteiros para o cinema. O humor trágico da vida, aliado aos personagens sofridos com que convive, perdidos, sem destino, é uma das características dos seus livros. Um dos seus mais famosos, *Hollywood* (1989) é uma referência às suas experiências como roteirista no filme *Barfly* (1987), de Barbet Schroeder.

Em função da aproximação literária e por ter nascido na mesma época, Bukowski é por vezes confundido como um dos *beatniks*, mas sua trajetória e o uso da cidade de Los Angeles como tema principal o distanciam da geração. O autor produziu até sua morte, em 1994.

Os outros dois exemplos são dois livros recentes que fizeram sucesso entre o público jovem do mundo todo. Diferentemente dos exemplos citados anteriormente, os dois casos abaixo representam casos isolados de autoras jovens e sem experiência literária significativa. Porém, dado o enorme sucesso que ambas tiveram à época de seu lançamento, citamos os mesmos aqui como elementos ilustrativos de continuidade do gosto pelo privado e o exposição da experiência pessoal dada por meio da literatura.

Da italiana Melissa Panarello, *Cem Escovadas Antes de Ir para a Cama*, conta as aventuras sexuais da personagem “Melissa” aos 16 anos. A busca incessante pelo prazer, o uso de uma linguagem brutal, quase infantil, com relatos de sexo do começo ao fim, em que a personagem declara, entre outras coisas, ser ela própria uma calcinha, definem o modo de escrever da autora. Em entrevistas concedidas à imprensa, a autora declara que viveu todas as experiências que narra no livro (explorando a “fome do real”), mudando apenas nomes e datas. Em 2005, o livro ganhou versão para o cinema com direção de Luca Guadagnino.

*Hell-Paris 75016*, da francesa Lolita Pille, fala das futilidades na vida de Hell, personagem de classe média-alta da sociedade parisiense. Sua vida está cercada pelo consumismo frenético das marcas de grife como Prada e Dior, ao mesmo tempo em que sofre com as crises da juventude. A narrativa mistura a atividade de ir às compras com a vida noturna desenfreada da personagem. Casas noturnas, sexo, drogas e violência (um aborto em frente a uma loja de grife) compõem o ambiente da narrativa. No geral, o livro mostra uma garota que despreza o diferente e ostenta o belo e o consumo, numa sociedade perversa, feita para poucos.

Contemporâneos ao surgimento dos blogs, o sucesso dos livros acima condiz com o que começou a ser produzido logo que surgiram as ferramentas. Nesta transição do papel para a internet, a literatura funcionou como um ponto de

referência para os textos que começavam a ser postados nos blogs e um dos temas centrais usados pelos blogueiros foi, sem dúvida, sua própria vida.

#### 3.1.4. Literatura e blogs

Um dos primeiros exemplos dessa ligação blogs/literatura é o caso da escritora Clarah Averbuck, que já fazia algum sucesso quando lançou o seu blog *Brasileira! Preta*<sup>29</sup>. Lá, falava da sua vida, revezando com pequenos textos fictícios e algumas inspirações literárias, como Charles Bukowski. O número de visitantes do *Brasileira! Preta* cresceu rapidamente, tornando a autora famosa dentro da rede, principalmente entre blogueiros que buscaram inspirações no modelo, ainda em fase de aprimoramento, por volta do ano de 2002.

Desde então, Clarah lançou dois livros, *Máquina de Pinball* e *Vida de Gato*, sendo um deles uma coletânea de *posts*. Hoje há inúmeros escritores, profissionais ou não, que mantêm blogs como uma forma alternativa da divulgação dos seus trabalhos.

Como ilustração, transcrevo o depoimento de Livia Cardoso, membro da comunidade *Blogalize* no *Orkut*.

Eu adorava o Brasileira! Preta. Li de cabo a rabo 2 vezes. A Clarah é massa. Confesso que não curti muuuuito Máquina de Pinball não... Mas

---

<sup>29</sup> <<http://brazileirapreta.blogspot.com>> (no ar, mas desatualizado). O atual blog da escritora é o *Adiós Lounge* <<http://adioslounge.blogspot.com/>>

comecei a ler Fante e Bukowski de tanto que ela falava neles. Salinger e Rimbaud eu já conhecia há mais tempo.<sup>30</sup>

Outro bom exemplo do que esse movimento vem gerando é o livro *Wunderblogs.com*, lançado em 2004. Trata-se de uma coletânea de textos de vários blogueiros em um único livro, com alguns pontos de vista em comum, como a defesa do liberalismo. Todos os textos possuem data e hora de produção, coisa nova no mundo da literatura, possibilitado pela tecnologia razoavelmente simples da ferramenta. Os blogs estão todos reunidos no portal que dá nome ao livro<sup>31</sup>.

Desde a publicação dos primeiros livros de Clarah, inúmeros outros blogueiros se aventuraram a publicar seus escritos na forma de livro, aproveitando-se do apelo existente pela literatura autobiográfica.

O fato de os blogueiros que apareciam na época tomarem como referência a literatura autobiográfica existente para produzirem suas próprias biografias refere-se a uma tendência mais ampla existente na sociedade contemporânea, que é o gosto pelo fato verídico. Desde os blogs até os *reality shows*, tudo o que passa pela experiência real parece atrair a atenção daqueles que consomem os diversos tipos de mídia.

Essa valorização de histórias reais é descrita por Paula Sibilia dessa forma:

Os gêneros autobiográficos se diferenciam dos demais textos (de ficção) pelo fato de existir um certo “pacto de leitura” que os caracteriza: uma crença, por parte do leitor, na coincidência das identidades do *autor*, do *narrador* e do *protagonista* da história. A presença cada vez mais pregnante dessas narrativas na sociedade contemporânea está

---

<sup>30</sup> Extraído do tópico “Brasileira Preta, John Fante e Charles Bukowski”, que está no fórum da comunidade. Acesso em 10 out. 2006.

<sup>31</sup> <http://www.wunderblogs.com>

vinculada, sem dúvida, a uma certa "fome de vidas reais" que vigora no mundo atual. (SIBILIA, 2004:5).

Essa possibilidade de trazer à tona experiências da vida real une a literatura e os blogs, potencializando as possibilidades de ação no segundo caso. Para pensarmos o ambiente literário descrito e o mundo dos blogs, é importante considerar os elementos de cultura presentes nesses objetos como processos contínuos e não como rupturas. Partindo do pressuposto de que falamos de duas mídias distintas, temos na mais nova delas a continuidade do que já se fazia através do papel e da escrita. Cabe à nova mídia aprimorar as experiências do que já se conhecia através do contato com as mídias anteriores.

Lúcia Santaella (2003) aborda as transformações ocorridas nas mídias como um *continuum* próprio da cultura humana. Parte-se para a mudança, sem abandonar a tradição, onde os novos elementos culturais interagem com os elementos já existentes. Segundo a autora, os meios de comunicação "longe de terem usurpado o lugar social dessas formas de cultura (livros, meios industriais, cinema) (...) foram crescentemente se transformando em seus aliados mais íntimos". (SANTAELLA, 2003:57).

A mesma autora, num trabalho posterior, elucida essa questão evidenciando uma das conseqüências dessa continuidade para o sujeito:

Os processos culturais e comunicacionais propiciados pelos ambientes do ciberespaço tornam evidente, colocam a nu a multiplicidade identitária do sujeito, pondo em crise, tanto quanto a filosofia e a psicanálise já vem fazendo há mais de um século, a idéia ilusória do sujeito unificado, racional e estável. Quer dizer, a instabilidade que é constitutiva do eu e da subjetividade só encontrou no ciberespaço vias propícias de encenação e representação. (SANTAELLA, 2004:52)

O ciberespaço torna-se hoje, portanto, um campo convidativo para a análise da representação de um sujeito já há muito múltiplo e fragmentado. Espaço de possibilidades para o desenvolvimento das representações humanas, traz

inovações importantes nesse campo que merecem ser detalhadas para o pleno desenvolvimento desse trabalho. Particularmente, nos interessará as práticas de subjetivação que ocorrem dentro desse espaço e a interferência da tecnologia na criação humana.

## **CAPÍTULO 4**

### **Subjetividade e tecnologia**

Quando os blogs foram apresentados aos internautas como reais possibilidades de espaços de criação e livre expressão dentro da internet, começou o que Hugh Hewitt (2007) chama de a revolução que está mudando o mundo dos negócios e das mídias tradicionais.

Essa revolução está centrada no modo como a sociedade está lidando como as novas tecnologias. A análise crítica dos fatos e da vida que nos cerca, campo antes reservado aos poucos que conseguiam espaço para se expressar através da carreira de jornalismo, comunicação e artes nos grandes conglomerados midiáticos, foi aos poucos se tornando possível através das novas tecnologias. Através delas, cada vez um número maior de pessoas experimenta a capacidade de expressão mediada pelo computador.

É justamente essa mediação que nos interessa nesse capítulo. Em que medida o contato que temos com o computador ao publicarmos nossas vidas particulares e opiniões interfere no modo como construímos nossas subjetividades? É importante, nesse sentido, entendermos a produção dessas subjetividades a partir do intermédio do computador para que enfim cheguemos a concluir este trabalho através das produções em blogs. Interessa-nos saber, dadas as experiências alternativas de estilo relatadas ao citarmos a literatura, se existem elementos específicos do computador e da internet que possibilitem construções de subjetividades constituídas da mesma forma, ou seja, à margem de forças que limitem um maior desenvolvimento das experiências humanas.

#### **4.1. Máquinas, pós-modernidade e subjetividade**

A primeira característica ligada aos computadores e às redes telemáticas que apresentamos como particularmente importante para este trabalho refere-se à suposição de que o ambiente criado através dos computadores interfere na condição do sujeito, tornando-o múltiplo e fragmentado.

Tal suposição parte do princípio da experiência de navegação em ambientes virtuais. São ambientes que exploram a multiplicação de personalidades dos usuários, propiciam o anonimato, pulverizam a noção de espaço dos mesmos. Tornam veloz e imediata a navegação na medida em que desfazem a noção de tempo perante o imediatismo das comunicações on-line.

Neste sentido, a experiência com o computador torna o usuário mais próximo da constituição humana própria do mundo em que vive. Trata-se da condição pós-moderna do homem contemporâneo.

A condição pós-moderna entende o indivíduo como um ser fragmentado que se manifesta de formas múltiplas nas suas experiências cotidianas. São vários os fatores que nos levam a essa condição. O advento do período capitalista pós-industrial, o mundo globalizado, a desterritorialização de povos e culturas, e ainda, a difusão da tecnologia, transformando o modo como o homem interage com o mundo.

Se antes o homem pensava sua existência como o papel que desempenha na sociedade (pai, homem de negócios, mulher dedicada) e enxergava essa linha principal como a direção para a produção da sua subjetividade, no mundo contemporâneo da pós-modernidade essa existência única deixou de existir. O homem agora pode ser “muitos”, em função da maior quantidade de possibilidades de experiências a serem vividas. O contato com as novas tecnologias, o

anonimato das metrópoles, a perda de valores “absolutos” e “tradicionais” são alguns agentes motivadores dessa “multiplicação” das subjetividades contemporâneas.

A condição pós-moderna constitui, portanto, um modo de pensar a existência humana onde não há elementos totalizantes (noção não totalizante), nem verdades completas e respostas absolutas. Entre os termos usados para esta condição estão o fragmento, o parcial e a recombinação de elementos.

Dentro das mídias, essa ação do sujeito pós-moderno pode ser mais bem compreendida através do trabalho *The Mode of Information*, de Mark Poster, (1990). O autor analisa alguns fenômenos da sociedade contemporânea, como o sucesso da publicidade televisiva e a criação do banco de dados, possibilitados pelo desenvolvimento tecnológico, para desmistificar a idéia existente de um sujeito íntegro, total, defendido pelas teorias modernas e pelo cartesianismo e imposto pelas mídias de uma forma geral. Esse sujeito já não existe mais. Segundo o autor, ele foi desconstruído.

Com o aparecimento dos meios de comunicação eletrônicos (em contraposição à mídia impressa), aparecem novas possibilidades de o sujeito atuar de forma fragmentada, contribuindo para uma manifestação mais condizente com sua condição pós-moderna, em que é incapaz de expressar uma identidade fixa. Não há mais como pensar a razão exclusiva no mundo contemporâneo. Segundo o autor, “*the new structures of information, treated as linguistic*

*phenomena, introduce changes in the pattern of communication in society and destabilize the positions of subjects in that society*".<sup>32</sup> (POSTER, 1990:28).

Antônio Fidalgo (2001), num artigo comentando a obra do mesmo autor, diz que um dos exemplos mais desenvolvidos por ele para pensar a dissolução do "sujeito estável da modernidade, autônomo e crítico, é a transformação operada pela passagem da informação impressa à informação eletrônica, feita em tempo real." (FIDALGO, 2001:4). É a problemática da figura do *self* que, com o aumento da distância e a velocidade das comunicações, não consegue mais se fixar ao tempo e ao espaço, quebrando o paradigma do ponto fixo no espaço euclidiano e do tempo estável que eram essenciais à teoria moderna.

O que vai se observar, porém, é que a eletrônica e posteriormente a informática e as redes telemáticas não criam um novo modelo de subjetivação. Veremos que essa condição é em si múltipla e fragmentada e a experiência com a eletrônica apenas a torna ainda mais evidente.

Guattari (1993) acredita que não há razão para o homem querer desviar-se das máquinas, já que elas "não são nada mais do que formas hiperdesenvolvidas e hiperconcentradas de certos aspectos de sua própria subjetividade" (1993:177). Além disso, ele depende de outros sistemas (máquinas) sociais que fazem parte da composição da subjetividade. A subjetividade é, nesse aspecto, coletiva e construída a partir de múltiplas máquinas.

---

<sup>32</sup> as novas estruturas de informação, tratadas como fenômeno lingüístico, introduzem mudanças no padrão de comunicação na sociedade e desestabilizam as posições de sujeitos naquela sociedade.

Se a novidade no uso dos computadores não está na transformação da subjetividade, em que medida ela influencia a produção da subjetividade no mundo contemporâneo?

#### **4.2. A ação autônoma por meio da informática**

Deleuze e Guattari (1995) consideram que a produção de subjetividade sofre influência das forças capitalísticas que constantemente apresentam modelos padronizados e universalizantes de subjetividade. O processo dinâmico encontra-se em constante tensão do dentro para o fora e a manifestação de subjetividades se dá nesse campo.

Por mais fortes que sejam as forças padronizantes impostas pelo Estado, pela mídia e pelas instituições, a manifestação de subjetividades não está fechada dentro do campo de atuação dessas forças. A todo momento, linhas de fuga aparecem fora dos sistemas pré-estabelecidos, produzindo subjetividades que não se encontram dentro desse campo de padronização maior. A partir de uma estrutura rizomática, sem eixo, sem começo ou fim, novas constituições são dadas. É a atuação da linha de fuga que permite “explodir os estratos, romper as raízes e operar novas conexões”. (DELEUZE; GUATTARI, 1995: 24).

É a partir desse contexto que vários autores entendem o papel inovador das experiências com a informática e as redes telemáticas.

Guattari (1993) afirma que, apesar das inovações no campo da informática, estamos ainda muito ligados a modelos padronizantes de formação de subjetividades. Segundo ele, “a subjetividade permanece hoje massivamente controlada por dispositivos de poder e de saber que colocam as inovações

técnicas, científicas e artísticas a serviço das mais retrógradas figuras da sociedade”. (GUATTARI, 1993:190,191).

Na era em que estamos agora, que o autor chama de era pós-mídia, é necessário que se criem mecanismos de reposicionamento da ação humana. Esses mecanismos de auto-referência que desenvolvem uma subjetividade processual autofundadora estariam mais propícios ao seu pleno desenvolvimento no ambiente ligado à informática e a telemática.

As práticas individuais e sociais de autovalorização, de auto-organização da subjetividade, hoje ao alcance de nossas mãos, estão em condições, talvez pela primeira vez na história, de desembocar em algo mais durável do que as loucas e efêmeras efervescências espontâneas, ou seja, desembocar num reposicionamento fundamental do homem em relação ao seu ambiente maquínico e ao seu ambiente natural (que aliás tendem a coincidir) (ibid: 182).

Hardt e Negri (2004) partem das transformações no modo de produção capitalista para analisar o papel da comunicação na sociedade da informação. Com o advento do setor de serviços e a automatização da linha de produção, o trabalho deixa de ter base material e passa a ser cada vez mais imaterial, o que evidencia uma força de trabalho intelectual fundada na comunicação.

Essa maior capacidade de comunicação, porém, não se reflete por si só numa maior possibilidade de ação da subjetividade humana. Percebe-se, se considerados outros elementos de produção, particularmente o dinheiro que envolve os grandes conglomerados midiáticos, que a tendência da “máquina imperial” da comunicação, “ao invés de eliminar os textos fundadores, os produz e reproduz realmente (...) a fim de validar e de celebrar seu próprio poder” (HARDT; NEGRI, 2004: 173).

Num trabalho anterior, Antonio Negri propõe um combate às formas tradicionais de comunicação, onde eliminar-se-ia o estatal e o privado, fundado

num sistema de comunicação público baseado na interrelação ativa e cooperante dos indivíduos” (NEGRI,1993: 176).

As práticas de comunicação exercidas através das ferramentas disponíveis aos usuários na internet tornaram os ambientes mais colaborativos e promoveram maior interação entre os usuários. Além disso, são práticas de comunicação que correm à margem do sistema central de comunicação, uma vez que atuam através de redes paralelas.

Os fluxos de informação não passam por um sistema único de operações. Podem ter origem em qualquer ponto da rede. Apesar de produzirem subjetividades por entre emaranhados que escapam a um eixo central (árvore), não constituem exemplos genuínos de fuga dos padrões do sistema dominante, uma vez que, assim como em Deleuze e Guattari (1995), produzem subjetividades que reproduzem também outros sistemas maquínicos nos quais estão inseridos. Temos assim, um ambiente parcialmente livre, onde observamos a produção de subjetividades sem qualquer mediação centralizadora<sup>33</sup>, mas que ao mesmo tempo pode refletir sistemas onde a produção de subjetividade encontra outras referências sociais para se manifestar.

Essa produção e a fuga dos padrões pré-estabelecidos passa também pela criatividade dos usuários ao lidar com as ferramentas. É o que veremos a seguir.

---

<sup>33</sup> É importante lembrar que a maior parte das ferramentas analisadas pertence a grandes conglomerados de mídia, sendo o *Google* o maior e o mais popular entre eles. Fica evidente que aquilo que se constrói por meio das ferramentas disponibilizadas por esses grupos sofre a influência de suas atitudes e modificações, mas a fim de limitarmos a complexidade da discussão, consideraremos neste trabalho que essa mediação seja feita de forma passiva.

### 4.3. A máquina e o funcionário criativo

Blogs trazem consigo um elemento característico que lhe são próprios. Não necessitam de praticamente nenhum conhecimento em *HTML*<sup>34</sup> para que se criem conteúdos a partir deles. Menor exigência de grau técnico equivale, nesse caso, a um maior número de pessoas convidadas a participar de um movimento que procura se legitimar perante as formas tradicionais de produção de conteúdo.

Essa prerrogativa da ferramenta nos remete a uma questão primordial para entender a relação do homem com o computador. É através dele e das máquinas que o acompanham, os equipamentos digitais, que produzimos nossos conteúdos que serão postados nos blogs. Qual a legitimidade das criações que produzo por meio do computador? O que há de humano nelas? O que há de mim no que vejo a tela produzir? Que sujeito é esse que construo por meio da minha interação com o computador?

Hans Gumbrecht (1998) afirma que o contato de dois sistemas (corpo humano e computador) engendra um ritmo peculiar e a sua acoplagem gera estados previamente desconhecidos. Assim, o contato do simbólico humano com os computadores cria um estado particular para a manifestação na rede, potencializando a atuação desse sujeito.

Nöth (2001) usa o termo “máquina semiótica” para se referir aos computadores. Diferentemente de outras máquinas, que também produzem signos, como a máquina de escrever, por exemplo, o computador é uma máquina que produz e interpreta signos. “Uma máquina não restrita ao processamento de

---

<sup>34</sup> HTML (*HyperText Markup Language* ou Linguagem de Marcação de Hipertexto) é uma linguagem de marcação utilizada para produzir páginas na internet.

símbolos, mas também envolvida em outros processos sógnicos” (NÖTH, 2001:54).

Para o autor, os computadores são extensões da semiose humana, uma continuação do que já acontecia com a pintura, impressão e outras formas de mídia (ibid: 58). Eles fazem a mediação das mensagens transmitidas por um emissor humano e a transformam a partir de uma programação pré-estabelecida.

Apesar da constante evolução, o que diferencia e separa a mente humana do computador são “os traços de criatividade semiótica” (ibid: 71). Até o dia em que as pesquisas na área de Inteligência Artificial ultrapassem esse limite, teremos a criatividade como o grande indício humano de ação junto aos computadores.

Dentro das ferramentas de comunicação que analisamos, a criação existe a partir dos elementos simples que estão disponíveis. Por conseqüência, limita aquilo que pode ser criado, já que decorre das escolhas técnicas feitas por aqueles que programaram as máquinas e os *softwares* e ferramentas que esses usam. Uma quantidade determinada de possibilidades de interação e criação nos é disponibilizada.

Além das ferramentas de publicação, os usuários também usam *softwares* para a criação de imagens e vídeos que publicam. Novamente, notamos que há inúmeras possibilidades, com graus de dificuldades diferentes, mas há um momento em que se esgotam essas possibilidades, já que existe uma quantidade definida de escolhas que os recursos oferecem.

Considerando essa particularidade presente nas ferramentas analisadas, Machado (1998), em “Repensando Flusser e as Imagens Técnicas”, analisa a obra mais importante do pensador tcheco Vilém Flusser, “Filosofia da Caixa Preta”.

Nesta crítica, Flusser descreve o funcionamento automático das câmeras fotográficas, geradoras de imagens técnicas, e chama o fotógrafo que não tem conhecimento sobre o funcionamento do mecanismo interno da máquina de “funcionário”.

Machado faz a relação dessa teoria com os computadores. Desta vez, os funcionários podem ser os artistas que desconhecem a programação das máquinas e *softwares* que interagem, ficando presos à determinação científica dessas imagens, ou seja, só se cria aquilo que anteriormente a ciência possibilitou.

Na descrição de Machado sobre o processo de criação do “funcionário”, o autor vai dizer:

(...) o funcionário escolhe, dentre as categorias disponíveis no sistema, aquelas que lhe parecem mais adequadas e com elas constrói a sua cena. Uma vez que pode escolher, o funcionário acredita estar criando e exercendo uma certa liberdade, mas a sua escolha será sempre programada, porque é limitada pelo número de categorias inscritas no aparelho ou máquina. Para produzir novas categorias, não previstas na concepção do aparelho, seria necessário intervir no plano da própria engenharia do dispositivo, seria preciso reescrever o seu programa, o que quer dizer: penetrar no interior da caixa preta e desvelá-la. (MACHADO, 1998: 3).

Porém, ao citar o programa *Aaron*, de Harold Cohen, que possibilita a pintura automática de quadros pelo computador, Machado valoriza o resultado dessa experiência e conclui, com o auxílio de outros autores, que a indeterminação presente em algumas máquinas faz com que estas se tornem sensíveis a informações exteriores.

Existe um interessante exemplo dentro da blogosfera que se liga à construção de imagens feitas dessa forma. Trata-se de *Marimoon*, *nickname* de Mariana de Souza Alves Lima, estudante que acabou angariando fama através de

seu fotolog<sup>35</sup>. Ela conseguiu fazer sucesso na internet depois de um insistente período de exposição de suas imagens, onde desde 2003 explorava o fato de ter o cabelo colorido, que mudava de cor conforme a época. O sucesso levou a garota a assinar um contrato como apresentadora da MTV, como garota-propaganda das sandálias *Melissa*<sup>36</sup>, além de ter lançada uma loja virtual com o seu nome.

Vejamos uma das fotos divulgadas por ela:



Figura 5 – Marimoon

Disponível em: < [http://spc.fotologs.net/photo/60/7/57/marimoon/1084935482\\_f.jpg](http://spc.fotologs.net/photo/60/7/57/marimoon/1084935482_f.jpg)>.  
(Acesso em 27 dez. 2008)

A foto recebeu o tratamento simples de *softwares* de imagens. Estrelas e textos foram inseridos à composição total, envolvendo o destaque dos cabelos vermelhos e o adereço no pescoço.

Não foi, portanto, pela sua ampla capacidade de conhecimento do funcionamento interno das ferramentas que usava que Marimoon obteve seu

---

<sup>35</sup> <http://www.fotolog.com/marimoon>

<sup>36</sup> <http://www.melissa.com.br/marimoon/>

sucesso. Ela usou da criatividade no uso da ferramenta e das composições para destacar-se do trivial. A indeterminação, nesse caso, imprevisível para os criadores da ferramenta, era justamente o empenho em criar uma “personagem-imagem” que despertasse a curiosidade na rede. A garota, funcionária dos equipamentos tecnológicos que utiliza, ativa a semiose humana e desperta o desejo dos demais. Torna-se um símbolo imagem, vazio em conteúdo, mas significativo como referência imagética da geração de jovens usuários da internet que representa.

Nos exemplos que veremos a seguir, observaremos um campo de tensão constante de subjetividades criadas no ambiente autônomo da blogosfera que irão desde a tentativa de reprodução do cotidiano até o desvencilhamento das forças existentes nos mecanismos de padronização de subjetividades impostos pela sociedade capitalista.

A maioria dos casos citados apresenta produções que provocam questionamentos referentes ao uso das ferramentas. Extrapolam o campo do dito “usuário” da internet para um outro mais aprofundado, onde se percebe a tentativa daquele que produz em querer dizer alguma coisa que possa ir além do senso comum praticado pelo uso cotidiano das ferramentas.

Veremos ainda que há um diálogo que legitima tanto aqueles que trabalham na categoria de usuários (funcionários), explorando apenas as imagens técnicas já previamente disponíveis nos programas e outros que trabalham no limiar desse processo, jogando ao máximo com a capacidade de indeterminação, qualidade e subversão das imagens técnicas.

## **CAPÍTULO 5**

### **Análise de elementos da blogosfera**

Percorridas as etapas de entendimento do ambiente em que analisamos, observaremos agora alguns exemplos significativos retirados da blogosfera ao longo do período em que essa pesquisa foi realizada.

Nosso olhar enfoca a manifestação das subjetividades através da manipulação das ferramentas pelos usuários, particularmente no que diz respeito ao modo como esses usuários constroem uma imagem de si através dessas ferramentas. São textos, imagens e vídeos, ou seja, uma coletânea de signos que compõe o que os usuários pretendem passar como a dimensão de sujeitos criados na rede. Entenderemos o desejo de manifestar um sujeito como o objeto para a análise das subjetividades na blogosfera.

Iremos abordar os exemplos um a um, estendendo mais a discussão conforme a relevância do exemplo para o que estamos colocando em evidência neste trabalho. As análises serão feitas a partir de algum elemento comum entre os exemplos escolhidos, o que faz com que os separemos por temática. Todavia, tal opção não impede que tenham ligações também com outros, de outras temáticas.

## 5.1. Construção de personagens

A construção de personagens releva as mais diversas formas de manifestação individual na internet. Entende-se como “personagem” o alterego criado a partir de uma imagem fictícia selecionada ou ainda baseada em características físicas do próprio criador, exaltando ou distorcendo algumas delas.

Esse tipo de manifestação já existe desde os primórdios das redes telemáticas. Nas MUDs (*Multi-User Dungeons*), jogos nos moldes de um RPG (*Role-Playing Game*) em que os jogadores estão ligados através de computadores, essa prática já era comum. Rheingold (1993), ao descrever o início do desenvolvimento desses jogos, nascidos no começo da década de 80, comenta casos de pessoas que se aproveitaram do ambiente para criarem outras identidades por meio dos personagens. O primeiro aparece já na primeira MUD criada. Sue era uma arquifeiteira no jogo e aos poucos se tornou administradora. Mandou fotos de uma mulher bonita, conquistou outros jogadores que até a pediram em casamento. Mais tarde, quando a jogadora desapareceu da rede, os demais membros da MUD, ao investigar, descobriram que se tratava de um homem chamado Steve.

Com as ferramentas hoje disponíveis, a criação de personagens através de texto ganhou o auxílio das imagens. A seleção, composição e o tratamento de imagens (com o uso de *softwares* como essa função) tratam-se de práticas muito comuns em blogs, fotologs e no site de rede social *Orkut*.

### 5.1.1. Cyberblue e o limiar do “permitido” e o “não permitido”

Um personagem que teve um curto tempo de vida virtual, desapareceu, “ressuscitou” com outro nome e que apareceu em várias ferramentas aqui citadas (Orkut<sup>37</sup>, Fotolog<sup>38</sup>, Youtube<sup>39</sup> e Blog<sup>40</sup>) foi a *Cyberblue*, renomeada posteriormente como *Hannahblue*.

Trata-se de um personagem criado por Eliane Guimarães, psicóloga e pesquisadora. Atitude freqüente no mundo das publicações individuais, o personagem foi descontinuado ou “morto” num determinado momento de sua trajetória por intenção de sua criadora. Mas tarde volta, com uma proposta parecida, mas deixando evidente em várias imagens o rosto real da autora.

A *Cyberblue (Hannahblue)* figurava como uma mulher sem rosto, ao mesmo tempo em que possuía todos os rostos. Despertava a sensualidade através da junção das imagens trabalhadas e textos filosóficos. Entre as inúmeras imagens que semanalmente substituía por outras nos espaços que interagia virtualmente, constava uma série somente com fotos de partes de corpos femininos em seqüência: rosto, pernas, boca, etc., trabalhadas com softwares de edição, de forma que todas as imagens adquiram uma tonalidade azul, como na figura abaixo.

---

<sup>37</sup> <http://www.orkut.com/Profile.aspx?uid=10056529935454240169>

<sup>38</sup> <http://cybercoisas.nafoto.net>, <http://cyberblue.nafoto.net>

<sup>39</sup> <http://www.youtube.com/user/cyberbluehannah>

<sup>40</sup> <http://blogdahannah.blogspot.com>, <http://outrabeleza.zip.net>, <http://hannah-hannah.zip.net>



Figura 6 – Uma das composições da *Cyberblue*

Disponível em: <<http://cyberblue.zip.net/images/XVXVV.jpg>> (Acesso em 10 out. 2006).

As fotografias quase sempre acompanhavam textos de poetas e filósofos como Fernando Pessoa, Carlos Drummond de Andrade e Franz Kafka. Neste caso, a figura 5 acompanhava a letra da banda *Aviões do Forró, Anjo Azul*.

*(...) Meu anjo azul. Agora sei que não vivo sem seu amor. Meu anjo azul. Te coloquei nos meus sonhos e carrego seja aonde for. Meu anjo azul. Você me faz pensar demais em ter você sempre comigo. Meu anjo azul. Por onde estás?*<sup>41</sup>

Esse jogo estava sempre presente nos trabalhos da autora. Compunha um ambiente muito criativo que induzia à imaginação, ao mistério em saber quem é

---

<sup>41</sup> Disponível em: < [http://outrabeza.zip.net/arch2006-09-01\\_2006-09-30.html](http://outrabeza.zip.net/arch2006-09-01_2006-09-30.html)>. Acesso em 14 fev. 2007.

essa misteriosa mulher por trás da personagem que escolhe textos acadêmicos, poemas e letras de música para acompanhar as figuras imagéticas que produz.

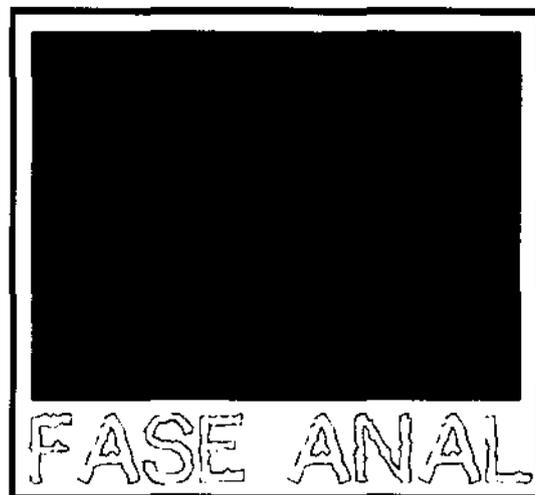


Figura 7 - A sexualidade explorada pela Cyberblue  
(Não está mais disponível)

No caso desta série de fotos de corpos femininos, temos uma autora que se manifesta através de múltiplas imagens, corpos ou pedaços de corpos, revisados, remodelados, adaptados a um outro contexto. *Cyberblue* apresenta-se no limiar entre o “permitido” e o “não permitido”, considerando que um dos locais virtuais onde ela se apresentava era o *Orkut*. O uso de fotos que se aproximam do erótico, sem o ser, como no caso da figura 7, ilustra bem esse limite. O uso da cor azul colabora no jogo dessa construção. Suaviza a imagem, que se torna menos provocante, agressiva, do que se estivesse com todas as cores originais (exibindo tons de pele, texturas, etc.).

No conjunto, todas as fotos da série colaboram para a criação de uma concepção ideal da imagem construída e mediada tanto pela autora como pelo indivíduo que entra em contato com essas imagens. Sabe este que não podem ser da mesma pessoa, mas ao mesmo tempo ele quer que sejam. Fotos, imagens,

idéias desconexas que constroem um todo, compõe um nexos qualquer que une as imagens em torno da sensualidade.

A criatividade da autora da *Cyberblue* está também muito marcada pela escolha das fotos. Em algumas, a autora optava por inserir tonalidades azuis através de ferramentas de manuseio de fotos. Em outras, a própria foto já trazia algum elemento azul: céu, mar, carros azuis, etc.

O *Blue*, que em inglês além de azul significa triste, mostra-se presente em todo o trabalho. Essa duplicidade do significado da palavra em inglês direciona o olhar de quem vê as fotos (com temáticas tão diversas, desde animais e pessoas até paisagens), já que estão todas sobrepostas com a tonalidade azul ou já com a cor em sua composição. O próprio olhar, quando percorre os textos e imagens, torna-se também “*blue*”.

### **5.1.2. Fábio Seawind, Orkut e a composição dos elementos**

O próximo exemplo de criação de personagem parte de uma experiência profissional particular do autor desse trabalho.

Durante alguns meses, pesquisei o comportamento do público homossexual masculino na internet em função de um projeto encomendado pela *Globosat*, produtora de conteúdos para a TV paga, que queria saber mais sobre segmentos e tendências desse público, considerando as informações publicadas por ele na internet.

Uma das saídas usadas para interagir com as pessoas nesse perfil foi empregar a mesma estratégia que elas usam para poder interagir sem restrições

na internet: a criação de um personagem fictício. Desse modo, seria possível interagir mais com os usuários e descobrir peculiaridades sobre seus gostos e comportamentos.

O personagem criado dentro do *Orkut* chamava-se *Fábio Seawind*<sup>42</sup> e fazia o tipo “surfista”. Como ele, milhares de outros usuários criam também seus “modelos ideais masculinos” e brincam com a construção desses personagens escolhendo fotos sensuais. As fotos de seus perfis têm quase sempre a pretensão de chamar atenção para seu perfil falso (*fake*), mas ao mesmo tempo compor uma imagem virtual do que o autor daquele perfil espera que os outros usuários imaginem dele.

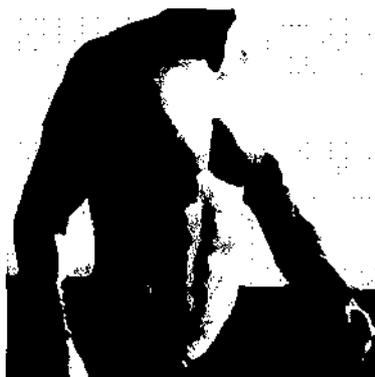


Figura 8 – *Fábio Seawind*

Disponível em: < <http://img4.orkut.com/images/medium/852/13585852.jpg>>. Acesso em 30 jan. 2008

A foto escolhida para o perfil do personagem (Figura 8) é uma foto trabalhada na ferramenta de manuseio de imagens digitais *Photoshop*. Filtros e ferramentas de reparo de imagem foram usados. O rosto foi propositalmente retirado, já que se trata da imagem de outra pessoa retirada da internet.

---

<sup>42</sup> Perfil disponível em: < <http://www.orkut.com/Profile.aspx?uid=7033129612898900533>>. Acesso em 30 jan. 2008.

Tais ações são comuns em ambientes de interação como esse. A apropriação de imagens motiva os que querem criar personagens ideais, através de fotografias de pessoas com rostos e corpos perfeitos. Os que usam imagens verdadeiras protegem-se, sobrepondo seus nomes nas fotografias que publicam.

Novamente, apesar das evidências, havia entre os usuários que interagiam com o personagem *Fábio Seawind*, um querer acreditar que se tratava de um personagem real. Encantados com a beleza física da foto, muitos internautas se mostravam interessados em estabelecer contato. Nos *scraps* (mensagens rápidas dentro do *Orkut*), alguns elogiavam a forma física, outros perguntavam se as fotos eram reais e havia ainda os que gostariam de marcar um encontro com o personagem.

No geral, a passagem da interação feita somente através de imagens para a verbal se dá através das ferramentas de comunicação do próprio site (*scraps*, *Google Talk*) ou ainda o *MSN Messenger* (serviço de mensagem instantânea), quando então começa uma outra fase de construção de personagens, baseada na linguagem verbal. Nessa fase, o personagem funde-se ao seu criador, até que pode, eventualmente, transformar-se nele próprio.

### **5.1.3. Personagens em blogs: a reinvenção de si**

Outra possibilidade de criação de personagens é através dos blogs que podem ser abertos com nomes fictícios. Neste caso, normalmente tais blogs são criados a fim de funcionar como uma válvula de escape para seus autores. Fazendo isso, provocam mistério na rede ao não revelarem suas identidades, ao mesmo tempo em que usam o máximo de sua criatividade justamente por faltar a

crítica, o intermédio do olhar contestador que existiria caso as pessoas soubessem sua real identidade. Seguem alguns bons exemplos nessa linha.

O blog *Anciã na Faculdade*<sup>43</sup> retrata uma mulher que volta a estudar e vive os percalços de ter que comparar suas atitudes com o restante da sala, na maioria mais novos do que ela. São textos engraçados, com situações cotidianas vividos por essa mulher, como neste trecho: “Novos aires, aquela garotada toda tatuada. Até me deu vontade de fazer também, mas só que estou tão enrugada que primeiro tenho que passar por uma plástica geral, litros e litros de botox!!”<sup>44</sup>

Neste caso, a personagem esconde a autora real dos textos. A opção pela personagem torna os relatos (baseados em fatos reais, com a própria autora enfatiza) mais livres, despojados e engraçados. Ganham em qualidade na iniciativa livre, sem mediação de pessoas conhecidas da autora, que pode escrever o que bem entende, sem se preocupar com reações adversas.

Outro exemplo é o *Cão Vadio*<sup>45</sup>, experiência do autor desse trabalho, criado numa época em que achava interessante relatar algumas coisas que via ao meu entorno no ambiente de trabalho, mas que mereciam sigilo em função da ética profissional. O blog simulava a vida de um cachorro de classe média que se sentia preso à sua situação. Ponderava a vida e as coisas que via ao seu redor, fazendo relações metafóricas com a vida real. Num dia determinado, data da saída da empresa em que trabalhava, o “cão” foge para o mundo. Como exemplo do uso de

---

<sup>43</sup> <http://fac3adm.blogspot.com> (última atualização em maio de 2006)

<sup>44</sup> Disponível em: <<http://fac3adm.blogspot.com/2006/03/tira-poeira.html>>. Acesso em 21 dez. 2006.

<sup>45</sup> <http://www.caovadio.blogspot.com> (última atualização em maio de 2003).

criatividade em textos de blogs desse tipo, menciono abaixo o post de encerramento do blog que relata essa “fuga”:

E de repente a porta aberta, ninguém por perto, nenhuma coleira, nenhum empecilho.... livre. Meio que por impulso fui, como que possuído pelo instinto que há tempos guardava dentro de mim. Comecei a descer as escadas, sem sentir as pernas e a cada degrau abaixo sentia um peso enorme saindo de minhas costas, despejado por entre os degraus.

O último deles e a porta de saída. Também ninguém por perto. Nenhum chamado, nenhum ruído. Saí, levantei a cabeça para o céu e disse pra mim mesmo. ACABOU.

Acabou pra começar de novo e essa é grande questão da história. Acabou pra começar. Acabou de começar. Acabou de começar o quê?

Veremos.

Do Cão Vadio, mais Vadio do que nunca, solto, insano, pelas ruas da cidade...<sup>46</sup>

Postado pelo Cão, 16 mai. 2003

A criação de personagem explora também o lado da comoção dos demais usuários, aproveitando-se da atenção que tais personagens podem atrair usando esse recurso.

Ainda em 1985, no canal CB da *CompuServe*, serviço americano de correio eletrônico, conferências e bate-papo, Rheingold (1993) cita o caso de Joan, uma suposta neuropsicóloga de vinte e poucos anos que havia sofrido um acidente envolvendo um motorista bêbado e havia ficado aleijada e desfigurada. Através do computador dado por seu mentor, Joan havia recuperado o contato com o mundo. Carismática com os demais participantes das comunicações on-line da época, descobriu-se mais tarde que Joan era uma farsa e que tratava-se de um psiquiatra de Nova York chamado Alex.

---

<sup>46</sup> Disponível em: < <http://www.caovadio.blogspot.com/>>. Acesso em 21 dez. 2006.

Dentro dos blogs, Vasta (2007) cita o caso de uma personagem que provocou comoção entre os internautas em 2001. Trata-se de Kaycee Nicole Swenson<sup>47</sup>, uma adolescente de Oklahoma (EUA) que sofria de leucemia. Ela postava suas dores e angústia no blog. Anos depois, sua mãe, Debbie Swenson, publica no mesmo blog que a garota tinha finalmente morrido. Após uma investigação, descobriu-se que na verdade a menina não existia e que quem a havia criado era a própria Swenson, mãe também de uma adolescente, mas não daquela que havia criado. Para tornar os relatos o mais reais possível, Debbie usava as fotos de uma outra adolescente e de sua família, não envolvidos na brincadeira.

Considerando a importância dos blogs para a construção de identidades, Vasta vai dizer que eles “apresentam uma oportunidade única para que as pessoas não apenas se reinventem, mas também para criar uma nova versão delas mesmas através das palavras que elas publicam na internet.”<sup>48</sup> (VASTA, 2007: 5)

## **5.2. A superexposição da vida privada**

Na vontade de ganhar audiência, provocar, chamar atenção das pessoas que conhecem, muitos usuários optam por escancarar sua intimidade, seja na forma de textos ou imagens.

---

<sup>47</sup> Detalhes do caso em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Kaycee\\_Nicole](http://en.wikipedia.org/wiki/Kaycee_Nicole)>. Acesso em: 01 fev. 2007.

<sup>48</sup> No original: the blogs presents a unique opportunity to a person not only reinvent themselves, but also create a new version of their self through the words that they publish on the web.

Numa pequena experiência no *Youtube* e no *Flickr*, digitando a palavra “EU” na barra de busca dos sites, o primeiro encontrou 32.962 resultados e o segundo 243.442. Na maioria dos casos, vídeos editados com imagens próprias e, no caso do *Flickr*, fotos dos próprios usuários.

Vejamos um caso do *Flickr* como exemplo. A usuária que usa o *nickname* *Gembrinhas*<sup>49</sup> tem 36 fotos publicadas. Delas, 32 são suas. Do rosto, de partes do rosto ou do corpo. Todas acompanham algum tipo de frase misteriosa, algumas em inglês, para compor seu personagem no álbum virtual.

Já no *Youtube*, entre os inúmeros “auto-vídeos”, há um chamado *Le Parkour Bauru*<sup>50</sup>, que mostra o usuário *Shamanrlz* realizando performances com outros colegas desse esporte que consistem em saltar o mobiliário urbano, como muros, pontes e veículos. A edição é simples, feita com seleção de imagens, letrero introdutório, final e música de fundo. Programas de edição de vídeo de manuseio relativamente fáceis, como o *Premier* ou ainda o *Windows Vídeo Maker*, possibilitam a criação de vídeos desse tipo em pouco tempo.

Nos dois casos, vemos a nítida apropriação de si como tema de conteúdos midiáticos, tendo como base o uso de ferramentas de publicação e de tratamento de imagens.

Nos exemplos que se seguem, veremos o uso de câmeras digitais de foto e vídeo para o registro de relações da vida cotidiana dos seus autores, a publicação desses conteúdos e o interesse desses temas pela audiência.

---

<sup>49</sup> Perfil no Flickr: <http://www.flickr.com/photos/ocantinhodagembrinhas/>

<sup>50</sup> Disponível em: < <http://www.youtube.com/watch?v=qGcOlv-0afs> > . Acesso em 21 dez. 2006.

### 5.2.1. Lonelygirl15 e as imagens que “mentem”

O primeiro exemplo de superexposição da vida privada que escolhemos para análise neste trabalho é a série de “vídeos-depoimento” no *Youtube* do que por um tempo se julgou tratar de uma adolescente americana chamada Bree (*nickname* “lonelygirl15”)<sup>51</sup>, publicados a partir de meados de 2006.

A narrativa dos vídeos se aproxima de uma “novela”, já que conta com outros participantes. Bree, que ganhou o título de “a modelo do *Youtube*” em função da sua beleza, tem dois amigos: Daniel e Jonas. O primeiro é seu melhor amigo e está apaixonado por ela, o outro a conheceu pelo site e no meio da narrativa oferece abrigo quando Bree e Jonas resolvem fugir. Há ainda Gemma, outra amiga que Bree também conhece através do site. Nos vídeos, a garota revela coisas sérias, chora e abraça seus bichinhos de pelúcia na sua cama. A sua relação com seu pai é mostrada como tensa e ela deixa claro isso nos seus relatos sozinha, com certeza os melhores entre os que estão publicados. Há alguma edição, mas nada de efeitos ou palavras inseridas em forma de texto, apenas seleção de trechos.

Seus relatos fizeram grande sucesso pela internet, provocando a curiosidade de muitos usuários que queriam saber se a garota realmente existia e qual era a sua identidade. A caçada pela identidade da garota envolveu até a jornalista do *New York Times* Virginia Heffernan, que publicou pistas no seu blog<sup>52</sup>

---

<sup>51</sup> Profile no Youtube: < <http://www.youtube.com/profile?user=lonelygirl15>>. Acesso em: 17 jan. 2007.

<sup>52</sup> <http://screens.blogs.nytimes.com/>

até revelar a real identidade da garota e dos autores dos vídeos. A vida da adolescente não era real. Era vivida pela atriz neozelandesa Jessica Rosee os filmes foram feitos pelos californianos Ramesh Flinders e Miles Beckett.

Apesar de terem sido feitos propositalmente, os vídeos de Bree demonstram um dos motivos pelo qual o *Youtube* tornou-se uma febre, revelando-se um dos sites mais acessados do mundo. Ele proporciona o que já vem sendo chamado pela imprensa como TV alternativa e livre, com conteúdos totalmente produzidos e monitorados por seus usuários. É também exemplo de uma série de outros vídeos anônimos com a mesma temática presentes no site, com certeza fonte de inspiração para os criadores da série.

Outro motivo da atenção levantada para os vídeos de Bree refere-se aos seus conteúdos que se aproximam dos discursos de textos que antes eram produzidos apenas em blogs. Nos vídeos, ela fala sobre a “prisão” em que vive, cercada pelos pais e consumida pela solidão de estudante que não vai à escola (é educada em casa). Temas comuns de se encontra em blogs de adolescentes com idade similar a de Bree ou até mais velhas.



Figura 9 – Imagens dos vídeos de “Bree” no *Youtube*

Vídeos disponíveis em: < [http://www.youtube.com/results?search\\_query=lonelygirl15](http://www.youtube.com/results?search_query=lonelygirl15)>. (Acesso em 17 jan.2007).

(Vídeo 2 – CD)

Com relação à descoberta da “farsa” que os vídeos representavam, é importante chamar a atenção para o que isso representou em termos de experiência vivenciada na rede. Assim como no caso dos blogs que criam personagens fictícios, a curiosidade para conhecer a identidade real do autor gera expectativa na audiência. Se obtiver sucesso, a audiência desmascara o autor que passa a produzir de outra maneira com sua nova identidade. Caso contrário, a audiência pode perder o interesse, se perceber nos discursos fingimento pretensiosamente tido como verdade.

Em Doria (2007) vemos algumas lições destes vídeos para refletir o direcionamento do consumo de entretenimento pelo mundo. Se antes no teatro ou no cinema bastava o fingimento, agora nos atrai a dúvida entre o real e o drama. Nesse sentido, apesar dos vídeos de Bree terem a intenção proposital de parecerem reais, não há nenhum indício concreto para dizer que são de fato. Simplesmente foram inseridos no site de difusão de vídeos mais famoso do mundo. Não há interrupções abruptas, erros, má qualidade da imagem, contador

de tempo e hora no canto do vídeo, barulhos adversos, enfim, nada que possa induzir o internauta a pensar que se trata de um vídeo amador e, portanto, mais provável de ser uma estória real. Apesar disso, o ambiente em que foi inserido (*Youtube*), criou essa possibilidade que cativou os usuários pela história.

Sobre esse poder que o vídeo teve de “enganar” sua audiência por algum tempo, vemos em Santaella e Nöth (1998) a análise da natureza signica e a capacidade das imagens em mentir. Os autores afirmam que as imagens podem sim mentir em contextos específicos, justamente porque falta a elas um elemento assertivo que afirme a verdade a qual se propõem a mostrar. Em textos verbais, este auxílio aparece em frases dentro de sua própria estrutura lingüística, como “eu afirmo”, “eu juro”, etc. Elas ajudam a confirmar a verdade ali exposta, reafirmando o que já foi dito pelo texto. Portanto, segundo os autores, as imagens carregam um poder de comprovação da verdade menor do que os textos verbais.

É o que parece ocorrer quando analisamos os vídeos de *Lonelygirl15*. A dúvida paira no primeiro contato com as imagens. Será verdade ou ficção? Não há algo que nos comprove imediatamente a veracidade do que acabamos de experimentar.

Ainda em Santaella e Nöth (*ibid*), vemos que a pluralidade transforma e interfere nos significados das imagens. Os vídeos, a ação dos diretores, os textos criados e o ambiente virtual em que foram inseridos propiciaram a reação que sucedeu o seu sucesso. Colaboraram em conjunto para que o sentimento de dúvida inicial pairasse sobre os usuários e ocasionasse o *buzz*<sup>53</sup> pela internet.

---

<sup>53</sup> *Buzz*. Do inglês, barulho, murmúrio. Fenômeno da internet que se refere à rápida proliferação de informações que interessem aos usuários, possível graças às várias ferramentas de comunicação disponíveis. O fenômeno, quando tem fins mercadológicos, ganha o nome de *Buzz Marketing*.

A maioria das estratégias manipuladoras da informação pictórica nos meios de comunicação não são falsificações diretas da realidade expressas de maneira assertiva, mas manipulações através de uma pluralidade de modos indiretos de transmitir significados. (SANTAELLA e NÖTH, 1998: 208).

É o que sucede neste exemplo citado. Foi a interpretação motivada pela composição de elementos em torno do projeto que atraiu interesse para seu conteúdo e também foi o que fez com que se espalhasse entre os usuários.

### **5.2.2. Arquivar o novo e o antigo**

Os dois exemplos presentes nessa seção do trabalho tratam de um mesmo assunto ligado à exposição da vida privada: o ato de arquivar memórias. De alguma maneira, o tema aparece em todas as formas de publicação pessoal na internet, mas nestes casos, o objetivo é o próprio arquivo.

O ato de arquivar momentos de felicidade, casamentos, viagens e coisas importantes para a subjetividade de cada um não é si novo. Considerando que os exemplos usados vão tratar prioritariamente de imagens que eventualmente acompanham um texto, podemos pensar que esse tipo de arquivo, o arquivo de imagens pessoais, encontra seu início com a popularização das máquinas fotográficas em meados do século XIX.

Quando discorre sobre o surgimento dos espaços privados no século XIX, Alain Corbin (1999) passa também pela fotografia, que considera um elemento importante para conceber o registro da marca pessoal no mundo. No seu texto, relata que os primeiros temas para as fotos dessa época já remetem ao núcleo familiar. Segundo ele, “a fotografia inserida no álbum de família consegue ancorar

na lembrança a solidariedade entre os irmãos. Quando a vida os dispersar, o instantâneo amarelecido servirá de suporte do sentimento.” (1999: 427).

O ato de fotografar era, portanto, uma forma de “arquivar” um momento nobre da família para que as gerações futuras pudessem lembrar-se dele. As fotos tornam-se importantes para imortalizar os elos familiares e a felicidade. Depois da morte, constituiriam uma lembrança do que foi o indivíduo e uma forma de fazer com que seus méritos fossem sempre revividos. Em função disso, as fotografias vão parar nas lápides dos cemitérios, envolvidas por molduras que vão valorizar ainda mais a figura do indivíduo.

Desses primeiros experimentos com relação à memória individual e coletiva, partimos para exemplos que colocam em evidência o arquivo, exagerando na forma de seu uso.

#### **5.2.2.1. Arquivo Fever e a “febre” do registro**

O primeiro exemplo de “arquivo proposital” localizado na internet é o blog *Arquivo Fever*<sup>54</sup>. Como um mapa aberto dos objetos pessoais, o blog se propõe a arquivar os objetos que serão jogados fora. Para isso, o colaborador deve tirar uma foto do objeto, escrever um pequeno texto sobre a estória desse objeto e eliminá-lo. É inspirado, segundo a autora do blog Tatiana Sanches, em um texto do filósofo francês do pós-modernismo Jacques Derrida.

---

<sup>54</sup> <http://www.febredearquivo.blogspot.com>

Na Figura 10, temos um exemplo de arquivo pessoal, intitulado “sapato 1”: Com a imagem, segue o texto: “Fui para London com eles. Eles foram comigo numa das festas mais loucas da minha vida.”

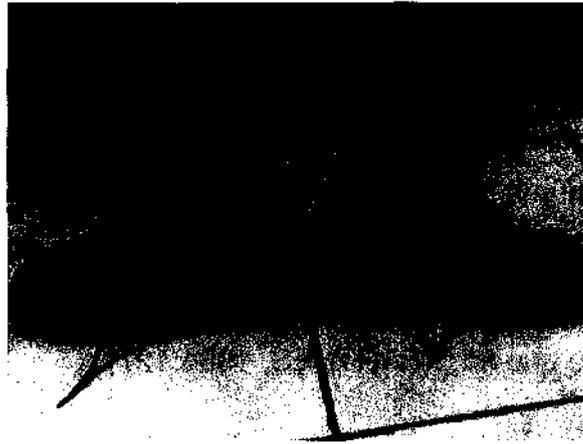


Figura 10 – Imagem do blog *Arquive Fever*

Disponível em: <<http://photos1.blogger.com/blogger/642/1075/320/foundue%20015.jpg>> (Acesso em 11 out. 2006)

Neste caso, ao mesmo tempo em que escancara o lixo privado e suas histórias íntimas, releva não mais que partes, fragmentos de um todo. O leitor que tem contato com esse material vai construindo uma imagem de alguém que vai aos poucos exibindo seu lixo doméstico de outro ponto da internet. Nesse processo, criam-se múltiplas interpretações que estão alinhadas com o modo como cada um consome essas “imagens-lixo”. Há sem dúvida um sentimento de perda, por saber que o que ali se publica, já não existe mais.

A exposição do lixo doméstico também mostra fases da autora do blog. O fato de ela livrar-se de alguns de seus bens mostra o consumo do tempo dado pelo desgaste dos objetos ou ainda simplesmente a constatação de que tais

objetos não cabem mais na sua vida cotidiana, não fazem mais sentido dentro do contexto em que vive, restando apenas uma saída para os mesmo: o lixo. Local das fases passadas, das experiências vividas e daquilo que não é mais importante no presente. Digno, porém, do passado. Daí o registro.

Em *A Câmara Clara*, Roland Barthes (1984) discute a fotografia e comenta a peculiaridade existente em uma imagem fotográfica. No instante em que se registra uma cena, numa fração de segundos, esta cena se torna passado. A visualização dessa imagem é o contato com algo que já passou, acabou-se. Diz ele que “a fotografia não fala (forçosamente) daquilo que não é mais, mas apenas e com certeza daquilo que foi.” (BARTHES, 1984:127).

O contato com a fotografia ali presente se estende, pois não é um contato isolado. É fruto de um processo, de uma construção que é dada ao longo do tempo e ao longo dos *posts* que são publicados.

O que chama atenção no blog é a capacidade de desprendimento dos objetos expostos, a questão da destruição e a relação de algo que é publicado no momento em que já não existe mais. A ação da autora do blog também coloca em evidência a questão do excesso dos registros. Com a facilidade dos recursos tecnológicos à mão, qualquer elemento cotidiano torna-se motivo para um clique, uma filmagem. Indivíduos que registram tudo através de seus objetos portáteis, consomem na hora suas produções e as transformam em imensos arquivos digitais escondidos em suas máquinas particulares.

#### **5.2.2.2. Obsessive Consumption e a subjetividade mediada por objetos**

Citado por Meredith Badger (2007), *Obsessive Consumption*<sup>55</sup> é um projeto da americana Kate Bingaman que começou em 2002 e hoje já tem várias ramificações. A idéia inicial era mostrar a relação dela com o consumo. Nas próprias palavras dela no site com a *homepage* em formato de blog: “*Obsessive Consumption was created by Kate Bingaman to showcase her love/hate relationship with money, shopping, branding, credit cards, celebrity, advertising and marketing.*”<sup>56</sup>

Desse projeto inicial, realizado entre 2002 e 2004, a autora publicou tudo como um grande “museu do seu consumo privado” no site. Os itens estão divididos entre fotos e desenhos das coisas que Kate consumiu, além dos lugares e dos recibos de compras. Os desenhos também retratam os lugares onde Kate foi (como o logotipo da loja de departamentos americana *Target*), como das coisas que ela comprou em si. Atualmente, seu projeto está ligado a desenhar as coisas que compra e ainda os cartões de crédito que usa.

Kate lançou seu projeto como um projeto de arte. Não apenas pelos desenhos, mas por toda a sua concepção e, como já diz o próprio nome, a obsessão em realizá-lo. Como a rede é esse espaço de projeção ao outro e suas referências, é inevitável que o usuário se identifique com as centenas de objetos ali expostos. São coisas simples que de repente ganham um espaço diferenciado.

O pioneiro nessa tarefa foi o pintor e escultor francês Marcel Duchamp, um dos fundadores da arte conceitual, que em 1917 enviou uma obra para um concurso de arte promovido nos Estados Unidos que se tratava simplesmente de

---

<sup>55</sup> <http://www.obsessiveconsumption.com/>

<sup>56</sup> *Obsessive Consumption* foi criado por Kate Bingaman pra mostrar sua relação de amor e ódio com o dinheiro, compras, marcas, cartões de crédito, celebridades, propaganda e marketing.

um urinol e que levou o título de *Fonte*. A obra foi rejeitada pelo concurso, que considerou o objeto sem nenhuma característica que pudesse enquadrá-la como escultura ou mesmo arte. O objetivo de Duchamp era obviamente outro e a obra tornou-se referência da crise que a arte começava a passar naquela época.

No caso do *Obsessive Consumption*, uma lógica parecida se transfere para o contexto da internet e temos à nossa frente um arquivo de vida completo mediado pelos atos de consumo de uma pessoa e concretizado através de objetos ordinários.

Vejamos alguns “arquivos” presentes no site.



Figura 11 – Celebrity 19

Disponível em: < <http://galleries.obsessiveconsumption.com/photos/celebrity19.php>>. (Acesso em 01 fev. 2007).

Da série *Celebrity* (celebridade), as fotos estão organizadas a partir da mesma composição: produtos adquiridos fotografados juntamente com uma revista de fofocas. No caso da figura 11, temos, além da revista com os atores americanos Jennifer Aniston e Brad Pitt, comida para gato (*Friskies*), sabonete líquido, pão do tipo sírio (*Pita*), iogurte *light*, entre outros produtos.

Neste caso, como em todas as outras compras registradas por Kate, acompanhamos o processo de criação de um personagem que ela mesma elabora através das coisas que compra. Dado o período apontado (mais de dois anos), seria humanamente impossível registrar toda e qualquer compra feita pela autora do projeto. Dessa forma, há uma seleção do que está exposto no site, que não representa nem uma ínfima parte do que de fato uma pessoa consome nesse período. O que interessa nesse caso é justamente a escolha dos objetos expostos.

Observa-se através de suas compras uma pessoa com bom gosto, preocupada, como na figura 11, com a boa forma e o requinte de alguns produtos (*light*, pão sírio, etc.). Em outra foto, vemos um prato requintado num restaurante com mesas de design moderno, outra com uma bonita xícara de café grande. Ao mesmo tempo, em outras situações, há fotos de comidas em restaurantes *fast-food* como o da rede *Arby's*, por exemplo.

Navegando pelas fotos de Kate, construímos sua personagem mediada por ela mesma na medida em que montamos em nossa mente uma mulher da sua idade (há uma foto de Kate na *homepage*) que veste e consome aqueles produtos. Além disso, percebemos a presença de um namorado e de um gato através das coisas que ela compra.

Na figura 12, temos um exemplo de uma das atividades recentes da autora do projeto: desenhar os objetos que compra, fazendo pequenas interações através de textos com a representação principal. Trata-se de um celular (sem câmera, enfatizado através do texto) comprado em abril em 2004. Novamente temos a presença de um objeto cotidiano que ganha destaque dentro de um todo. Isoladamente, o desenho tem um significado simples, já dentro do composto total, colabora, juntamente com todo o restante do conteúdo do site, para construir uma imagem ampliada das experiências de consumo da autora para quem o visita.



Figura 12 – Phone (sem câmera)

Disponível em: < <http://galleries.obsessiveconsumption.com/drawings/drawing22.php>>. (Acesso em 01 fev. 2007).

Os desenhos vão além das fotografias porque trazem textos que às vezes são confessionais. No caso do celular, Kate enfatiza o fato dele não ter câmera. Já num outro, em que a compra se trata de uma maçã, o texto que acompanha diz: “Eu tento comer uma por dia... verdade.”<sup>57</sup>

O projeto de Kate Bingaman contém, portanto, uma série de elementos que aparecem constantemente em várias das experiências que os usuários de ferramentas pessoais experimentam e mesmo tentam exprimir, mesmo que sem a

---

<sup>57</sup> No original em inglês: I try to eat one a day... really

plena consciência disso. O modo como *Obsessive Consumption* é apresentado levanta uma questão crucial para o entendimento da subjetividade contemporânea mediada pelo computador que passa pelas experiências pessoais, nesse caso, mediadas pelo próprio consumo e a posse de objetos.

### **5.3. A própria vida como tema**

O auto-retrato e histórias de vida têm se transformado em tema constante da exposição dos indivíduos na rede. O ato que virar a câmera para si, fazendo uso da própria imagem, ganha projeção com as ferramentas de publicação pessoal. Por algum motivo, este parece ser o caminho constante nos que procuram temas para suas criações. Tal tendência foi percebida em alguns exemplos que serão apresentados abaixo.

#### **5.3.1. Noah, tecnologia e a superação da natureza**

Noah Kalina é um fotógrafo de New York<sup>58</sup> que decidiu, aos 19 anos, em 11 de janeiro de 2000, iniciar uma experiência que se baseava numa idéia simples: tirar uma foto dele mesmo todos os dias. E desde então, não parou mais seu projeto<sup>59</sup>.

---

<sup>58</sup> <http://www.noahkalina.com/>

<sup>59</sup> <http://everyday.noahkalina.com/>

Os resultados desse trabalho ganharam projeção em 2006, quando Noah transformou as fotografias em um vídeo chamado *Noah takes a picture of himself every day for six years* e o publicou no *Youtube*<sup>60</sup>. Desde agosto de 2006, quando foi colocado no ar, o vídeo já foi visto mais de 5 milhões de vezes.



Figura 13: *Home* de projeto de Noah

Disponível em: <<http://everyday.noahkalina.com/>>. (Acesso em 22 fev. 2006).

(Vídeo 3 – CD)

O projeto de Noah está intrinsecamente ligado com a questão da proliferação das tecnologias digitais, tema que norteia a produção desse trabalho. Neste caso, a questão acaba sendo uma das motivações para a produção do fotógrafo. Dentro do site do projeto, na página de informações, quando perguntado

---

<sup>60</sup> Endereço no Youtube:

<<http://www.youtube.com/watch?v=6B26asyGKDo&mode=related&search=>>. Acesso em 22 fev. 2006.

sobre o porquê do projeto, Noah vai dizer: “*With the emergence of digital technology as a means to quickly and affordably take on a long term photography project, coupled with an interest in the subtleties of the ageing process, I started photographing myself every day.*”<sup>61</sup>

Em termos de qualidade estética, o que chama atenção no trabalho é a obsessão que o leva a continuar o projeto, motivada, como ele mesmo diz, pelas mudanças na face que o processo de envelhecimento proporciona. Os detalhes captam o olhar em busca de mudanças sutis na barba ou no cabelo, por exemplo, que crescem e somem com o passar do tempo.

Fica evidente neste projeto a idéia do registro e a possibilidade de se levar isso ao limite, gravando cada dia, cada momento, independente de ser ele importante ou ordinário. A forma como as fotos são tiradas também colaboram com o resultado. Normalmente, o ambiente é sempre o apartamento onde o autor mora (no Brooklyn, em Nova Iorque). Esporadicamente, uma foto sai do padrão, indo para outro ambiente, com outra iluminação. Mas é inevitável que notemos a rotina na vida de Noah, realidade na vida da grande maioria da audiência que assiste ao vídeo. A impressão, como sugerem os comentários na internet, é que quase nada tenha mudado na vida dele em seis anos, que podem ser revistos rapidamente em pouco mais de cinco minutos.

Outro elemento interessante é a música do pianista nova-iorquino Carly Comando que acompanha a sucessão de fotos. Produzida para o vídeo (tem a mesma duração que esse), *Every Day* está disponível para *download* em vários

---

<sup>61</sup> Com a emergência da tecnologia digital como meio para levar um projeto de fotografia de longo prazo de forma rápida e viável, aliado a um interesse nas sutilezas do processo de envelhecimento, eu comecei a me fotografar todos os dias.

sites e quase tão procurada quando o vídeo. A sincronia com as imagens é perceptível. A opção de Noah em não sorrir em nenhuma delas, o que ele chama de *control*, ganha um tom sombrio quando aliada à música, que tem acordes constantemente repetidos em meio a interrupções altas ou baixas, quebrando a rotina do som padrão, que volta a se repetir logo depois. É uma interessante metáfora com a vida, que também tem seus altos e baixos em meio a uma série de atividades rotineiras.

O projeto vem ainda ganhando repercussão. Em dezembro de 2006, foi lançada dentro do *Flickr*<sup>62</sup> uma extensão dele chamada *Everyday/Celebrity*, onde celebridades como a socialite Paris Hilton posam ao lado de Noah, que aparece ao lado dessas celebridades com a mesma expressão das fotos do vídeo.

Uma paródia do vídeo de Noah tem feito quase tanto sucesso quanto o original. Trata-se de *Ben Takes a Photo of Himself Everyday*,<sup>63</sup> do grupo inglês de comédia *Olde English*,<sup>64</sup> que trabalha muito com a divulgação de suas produções através de vídeos na internet. O vídeo é composto por uma seqüência de 365 fotos de “Ben” sempre no mesmo lugar: na frente de sua máquina e dentro de seu quarto até quase o final, quando a narrativa toma um outro rumo. Uma produção caseira praticamente sem custos que se destaca na internet pelo trabalho da produção dos figurantes, dos cenários e das roupas de Ben, que mudam sempre de foto para foto. A composição das fotografias cria uma narrativa, compilada em 1:26 minuto.

---

<sup>62</sup> <http://www.flickr.com/photos/noahkalina/sets/72157594432356323/detail/>

<sup>63</sup> Endereço do filme no Youtube: <[http://www.youtube.com/watch?v=m7dnGo\\_2tZA&eurl=>](http://www.youtube.com/watch?v=m7dnGo_2tZA&eurl=>). Acesso em 19 jan. 2007.

<sup>64</sup> <http://www.oldeenglish.com>



Figura 14 - Uma das fotos da paródia

Disponível em: <[http://www.youtube.com/watch?v=m7dnGo\\_2tZA&eurl](http://www.youtube.com/watch?v=m7dnGo_2tZA&eurl)> (Acesso em 08 nov. 2006)

(Vídeo 4 – CD)

Não há dúvida dos motivos que causaram tanto sucesso do vídeo. Além da paródia em si, que imita inclusive a música *Every Day*, é um vídeo simples e mostra situações que qualquer um vive ao longo de um ano (altos e baixos), além de situações em que muitos provavelmente já usaram como temas de suas fotos particulares.

Duas produções cinematográficas contemporâneas remetem a esse tema do registro da vida cotidiana mediado pelas mídias e tecnologias digitais: *O Show de Truman* (1998), de Peter Weir, e *Violação de Privacidade* (2004), de Omar Naim.

O primeiro filme trata de um homem cuja vida é tema de um programa de televisão desde o dia em que nasceu. Tudo em sua volta é falso e ele é o único que não sabe. O programa é exibido 24 horas por dia e sucesso de audiência. O filme mostra os telespectadores que acompanham a vida de Truman por anos a fio, acompanhando suas mudanças físicas. A aproximação com o trabalho de

Noah não é por acaso. Há comentários na internet, como na enciclopédia livre *Wikipedia*<sup>65</sup>, que dizem que a música *Every Day* é muito semelhante ao tema central do *Show de Truman*, a música *Truman Sleeps*, de Philip Glass.

Já *Violação de Privacidade* fala de um mundo onde as pessoas podem adquirir um serviço feito através de um implante no cérebro que registra toda a sua vida. Quando morrem, os parentes recebem uma edição da vida dessa pessoa. Fica em evidência, neste caso, a capacidade do registro em excesso propiciado pelas tecnologias digitais. Ao assistirmos o filme *Every Day*, temos a impressão de que é possível o registro da vida através de instrumentos cada vez mais acessíveis, o que faria da própria vida algo um pouco mais palpável, digno de registro e observação. O tempo imortalizado nas frações de segundo de um chip implantado no cérebro, como na ficção de Omar Naim, ou nas fotografias obsessivas de Noah.

Paula Sibília (2002) comenta o momento atual em que a ciência coloca o ser humano para além de sua existência orgânica, estendendo-a através de equipamentos tecnológicos e experiências virtuais. No limite, teríamos a própria superação do orgânico. Colocar-se-ia em xeque então a própria idéia da morte, no momento em que fosse possível gravar os registros da memória humana em arquivos digitais, superando a necessidade do suporte orgânico cerebral. Nas palavras da própria autora:

A sociedade atual assiste (...) ao surgimento de um tipo de saber radicalmente novo, com um anseio inédito de totalidade. Fáustico, ele pretende exercer um controle total sobre a vida, superando as suas limitações biológicas; inclusive, a mais fatal de todas elas: a mortalidade. Nos discursos da tecnociência contemporânea, o “fim da morte” parece extrapolar todo substrato metafórico para apresentar-se como um objetivo explícito: as tecnologias da imortalidade estão na mira de várias

---

<sup>65</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Noah\\_Kalina](http://en.wikipedia.org/wiki/Noah_Kalina)

pesquisas atuais, da inteligência artificial à engenharia genética, passando pela criogenia<sup>66</sup> e por toda a farmacopéia antioxidante. A própria morte estaria, então, ameaçada de morte? (SIBILIA, 2002: 50)

A autora usa da metáfora proposta pelo sociólogo português Hermínio Martins que usa duas figuras míticas, Prometeu e Fausto, para analisar as bases da tecnociência moderna e contemporânea. Prometeu, o titã que forneceu aos homens o fogo, simboliza o domínio moderno da natureza pelo homem através da tecnologia. Já Fausto, que pactua com o Diabo em função da sua ambição infinita de crescimento, representa a tradição contemporânea da tecnologia. Nela, não basta apenas dominar a natureza, é necessário superá-la em busca de uma dominação total que inclui, entre outras coisas, o próprio corpo humano.

Quando iniciou seu projeto, Noah afirmou que o interessavam as sutilezas das mudanças proporcionadas pela ação do tempo. Tais mudanças representam essa vontade fáustica de superação do seu próprio instrumento de trabalho, o registro fotográfico. Publicar os resultados dessa experiência significa expor esse suposto controle que o autor tem sobre sua imagem e sobre a ação do tempo. Ao registrar obsessivamente sua imagem, ele pretende agir sobre o tempo através da tecnologia.

Confirmam essa tese outras experiências que apareceram neste mesmo sentido. Quanto mais tempo durar a obsessão, mais válido se torna o projeto. Entre eles citamos os que são referência de diálogo para o próprio Noah: Jonathan Keller<sup>67</sup>, que se fotografa diariamente desde 1998 e Ahree Lee<sup>68</sup> (Vídeo 5 – CD), uma mulher que tirou fotos dela mesma por três anos.

---

<sup>66</sup> Técnica de congelamento de corpos.

<sup>67</sup> [http://www.c71123.com/daily\\_photo/](http://www.c71123.com/daily_photo/)

<sup>68</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=55YYaJlrmzo>

Em qualquer um dos casos, até mesmo na paródia citada, é curioso notar que somente após mais de um século e meio da invenção da fotografia, é que temos essa temática do registro exagerado colocada em evidência. Se pensarmos a lógica do homem moderno como a daquele que domina a natureza, poderíamos usar a fotografia tradicional como um exemplo de um instrumento tecnológico que proporcionou ao homem o registro de imagens e, portanto, de elementos da natureza. Agora, se observarmos este exemplo das fotografias digitais como fruto de experiências do homem contemporâneo que descobre as potencialidades dos instrumentos que o cercam, percebemos a vontade desse contato com a tecnologia em superar a própria natureza, concretizando o projeto fáustico também nas experiências do cotidiano.

### **5.3.2. As Mothers, a surfista e a exposição fragmentada**

Os dois exemplos que se seguem tratam de blogs que fazem uso da própria vida como tema. A particularidade de ambos está na temática que é mediada por escolhas propositalmente feitas por seus autores que criam uma imagem de si previamente planejada.

O primeiro deles é o blog *Mothern*<sup>69</sup>. Trata-se de um blog já antigo, considerando o tempo médio de vida deles na internet (está no ar desde 2002). Usa uma temática simples que tem grande apelo entre as mães da classe média. Ser mãe e ser moderna, levando o lado profissional e o materno lado a lado.

---

<sup>69</sup> <http://www.mothern.blogspot.com>

A publicação diária desses conteúdos levou ao sucesso as autoras Juliana Sampaio e Laura Guimarães, que além do blog também assinam hoje uma coluna na revista *Trip*. Já lançaram também um livro: *Mothern – manual da Mãe Moderna* (Editora Matrix) e há um programa do canal pago *GNT* com o mesmo nome livremente inspirado na temática do blog.

Laura tem hoje 38 anos, é mãe de Nina, 11, e de Gabi, 8. Juliana tem 37, é mãe da Alice, 7, e madrasta de Dedé, 14.

Os *posts* têm todo tipo de assunto ligado à maternidade. As autoras também costumam ligar elementos da cultura com a sua situação. Citam o filósofo Theodor Adorno, o escritor Lewis Carrol, a personagem Mary Poppins entre relatos sobre a vida cotidiana. Entre os *posts* que mais chamam a atenção, estão os que retratam a fala dos filhos das autoras. Abaixo um exemplo:

Divergência política:

- Olha, papai, o homem malvado!

- Não, Alice, esse homem não é malvado, não! Ele é o Lula: é o nosso candidato.

- É malvado, sim, papai! Olha como ele é peludão!

(Bom, o segundo turno táí. Tomara que o homem peludão tenha a sua chance de provar para minha filha e outros resistentes que esta imagem está equivocada.).

Postado por Juliana Sampaio, em 7 out. 2002.<sup>70</sup>

O *Mothern* tem a particularidade de apresentar suas autoras sob uma determinada perspectiva: a de mães. Todos os temas que abordam acabam por fazer referência a essa situação. Podem ser modernas, ativas, intelectuais, engraçadas, mas, acima de tudo, mães. Esse é o discurso que permeia a

---

<sup>70</sup> Disponível em:< [http://www.mothern.blogspot.com/2002\\_10\\_01\\_mothern\\_archive.html](http://www.mothern.blogspot.com/2002_10_01_mothern_archive.html)>. Acesso em 12 dez. 2006.

experiência dos que tem contato com o blog e suas recentes ramificações. Nesse sentido, percebemos um elemento próprio da narrativa criada pelas autoras que faz com que estas construam uma determinada imagem de si baseada nos elementos que julgam convenientes para a composição total de seus "personagens virtuais".

A própria identidade visual do blog demonstra o esforço das autoras para que sejam identificadas como esperam. Isso fica evidente na composição do *template*<sup>71</sup> (Figura 15). Duas mulheres retratadas como heroínas em posição de alerta. Usam como instrumentos de luta não armas, mas apetrechos que remetem a crianças (mamadeira e chupeta). As mesmo tempo, a composição da imagem também declara seu estilo, através das roupas modernas, maquiagem e penteado. Finalmente, a frase que acompanha a imagem colabora para que a idéia de "heroínas" fique clara: "as incríveis aventuras de 2 garotas que já pariram".



Figura 15: *Template do Mothern*

Disponível em: <<http://www.mothern.blogspot.com/>>. (Acesso em 23 fev. 2007).

---

<sup>71</sup> Do inglês, modelo. Termo comum entre os blogueiros, o *template* é a identidade visual do blog que pode ser modificada por seus autores a partir de ferramentas simples de formatação oferecidas pelos provedores e por outros softwares de imagens.

Todos esses elementos contribuem para que o leitor direcione seu olhar para o que irá experimentar naquele espaço. Além disso, a opção em compor sua imagem dessa maneira faz com que o próprio projeto de construção de uma identidade própria torne-se fragmentado, uma vez que da integridade do indivíduo, escolhe-se um parcela do todo que irá ser explorada.

O outro blog que citamos como exemplo também ganhou projeção nacional e segue a mesma proposta de exaltar determinadas experiências. É o blog da ex-garota de programa Raquel Pacheco (Bruna Surfistinha)<sup>72</sup>.

Raquel fez grande sucesso na internet através das narrativas que contavam as experiências que tinha com os clientes. Revela detalhes de encontros com executivos, homens casados, artistas e de adolescentes de escolas de classe alta em São Paulo que perdiam a virgindade com ela. O tema repercutiu tanto que a garota de programa “aposentou-se”, lançou dois livros, *O doce veneno do escorpião* (Panda Books, 2005), com textos retirados do blog e *O que aprendi com Bruna Surfistinha – lições de uma vida nada fácil* (Panda Books, 2006).

Abaixo, um trecho de *O doce veneno do escorpião*:

Para mim, todas as prostitutas de São Paulo estavam na Augusta. Eu já havia passado por lá muitas vezes, inclusive com meus pais. “Olha lá aquelas putas”, alguém comentava. “Como é que uma mulher chega nesse ponto?”, eu pensava. Para mim, só tinha putas ali, naquela rua suja, feia. Ou, então, elas viviam naquelas casinhas velhas, caindo aos pedaços, com mulheres muito maquiadas penduradas nas janelas, chamando os homens que passam pela rua.<sup>73</sup>

---

<sup>72</sup> <http://www.brunasurfistinha.com/blogs/>

<sup>73</sup> Disponível em: <<http://revistaepoca.globo.com/Epoca/0,6993,EPT1118691-1655,00.html>>  
Acesso em 12 dez. 2006.

Por todos os textos, o que fica em evidência é a experiência particular de Bruna, exibindo um mundo que para os olhos da maioria dos leitores (grande parte de mulheres) faz parte de uma outra realidade.

Raquel consegue, através da exposição de uma parte de si, atrair a curiosidade e atenção de leitores no Brasil e também fora dele, já que o primeiro livro está para ser traduzido para outras línguas.

Os dois exemplos citados mostram a participação ativa de autores de blogs na construção de identidades feitas através de vários elementos de composição. No caso do *Mothern* e de *Bruna Surfistinha*, tais elementos são frutos de uma escolha que se baseia em características que as autoras julgaram ser as que melhor comporiam a particularidade que buscavam.

#### **5.4. Second Life e as múltiplas possibilidades de atuação**

Elemento novo dentro das ferramentas de uso pessoal na internet, o *Second Life*<sup>74</sup> ainda é uma novidade para muitos internautas, mas promete crescer à medida que se tornar mais conhecido e quando foram reconhecidas todas as suas potencialidades. Trata-se de uma mistura de videogame, ao estilo do jogo *The Sims*<sup>75</sup>, com uma comunidade virtual aberta. Dentro do site do jogo (que deve ser baixado na máquina do usuário), encontramos a seguinte definição sobre o

---

<sup>74</sup> <http://www.secondlife.com>

<sup>75</sup> Jogo em que o participante pode constrói sua vida e suas relações pessoais. As experiências incluem o passeio por diversos lugares que são acessíveis ao jogador e podem ser explorados internamente, namoro e amigos.

próprio jogo: “*An online society within a 3D world, where users can explore, build, socialize, and participate in their own economy.*”<sup>76</sup>

O usuário assume ao entrar no ambiente um avatar (personagem virtual) e vai aos poucos construindo uma “vida própria” ali. Há cerca de 1 milhão de usuários já cadastrados no site e no Brasil cerca de 30.000 computadores diferentes visitam o site em 60 dias (Fonte: MATIAS, 2006).

Idealizado pela empresa norte-americana *Linden Lab*, o *Second Life* se destaca pelas múltiplas ações possíveis dentro dele. Os ambientes virtuais recriam grandes cidades e há possibilidade de se fazer compras de MP3 (formato digital de arquivos de música), por exemplo, ou ainda comprar “bens” no ambiente virtual, como terrenos, serviços, roupas e outras melhorias para o avatar. A presença de uma loja virtual da marca *Adidas* é um excelente exemplo disso. Para fazer compra e venda de objetos virtuais, usam-se os *Linden Dollars*, a moeda virtual do site. Há uma cotação dessas moedas para o dólar. Apesar disso, só se gasta se quiser, já que o cadastro e navegação são gratuitos. Os usuários contam também como aplicações como *chat* e mensagens instantâneas para interagir com outros avatares dentro do ambiente digital.

---

<sup>76</sup> Uma sociedade online dentro de um mundo em 3D, onde os usuários podem explorar, construir, socializar e participar dentro da sua própria economia.



Figura 16 – Um dos ambientes do *Second Life*

Disponível em: < [http://idgnow.uol.com.br/idgimages/galerias/secondlife/Second-Life\\_11.jpg](http://idgnow.uol.com.br/idgimages/galerias/secondlife/Second-Life_11.jpg) >.  
(Acesso em 19 jan. 2007).

Como universo a ser explorado, as possibilidades são infinitas. Em Matias (2006), lemos o depoimento do fundador do *Second Life*, Bill Lichtenstein, que acredita que o site é a próxima mídia que culminará numa revolução total nas formas do ser humano se comunicar. Artistas, como a banda *U2*, têm feito apresentações virtuais e outros têm aparecido em entrevistas virtuais. Inúmeras empresas têm aproveitado o espaço como nova forma de divulgação de seus produtos. A *Philips*, por exemplo, promoveu o primeiro reveillon virtual brasileiro no site na virada de 2006 para 2007. Como se vê, as possibilidades são inúmeras.

Em termos de manifestação do sujeito, percebe-se um novo espaço de criação e desenvolvimentos de subjetividades ainda a ser testado, mas que já comprovadamente merece atenção nesse aspecto.

Bennett e Beith (2007) citam um interessante exemplo para se pensar os espaços de criação de subjetividades dentro desse espaço. Trata-se de Simon Stevens, paraplégico inglês que possuiu uma consultoria na área de deficiência física. Ele redescobriu a liberdade de movimentos dentro do site ao circular

livremente pelos ambientes disponíveis e conversar com as pessoas. Neste caso, o usuário esquece ou esconde suas deficiências para viver pelo tempo em que está conectado um personagem com a forma e a aparência que escolheu.

Na mesma linha, outros usuários mudam a forma física, o sexo ou a cor dos cabelos. Constroem uma imagem ideal de si a partir das ferramentas que lhe são disponibilizadas, como na figura 17, onde vemos a fusão de imagens criada pela própria usuária. A composição se completa com a navegação, os lugares, as pessoas e os diálogos que estabelece com os demais participantes.



Figura 17 – Composição de Alisa Sherman e seu avatar

Disponível em: <[http://a239.ac-images.myspacecdn.com/images01/123/m\\_dc90a3f64f85e29c13d8507a4e98b696.jpg](http://a239.ac-images.myspacecdn.com/images01/123/m_dc90a3f64f85e29c13d8507a4e98b696.jpg)>. (Acesso em 22 jan. 2008).

A possibilidade de incorporar um personagem, como comentamos neste trabalho, já existe desde a época das MUDs. O que há nos games e particularmente na interatividade do *Second Life* são as maiores possibilidades de atuação nesse sentido. Ao comentar sobre a *persona* que aparece no ciberespaço, Santaella (2007) vai dizer que:

(...) embora (...) seja aparentemente mais fluida do que aquela que assumimos em outras situações da nossa vida, isso advém do fato de que podemos, até certo ponto conscientemente construir essa persona no ambiente simulado. E essa consciência nos permite brincar com o nosso

eu de novos modos, na interação com o outro especular, isto é, as outras personas do ciberespaço. (SANTAELLA, 2007:96).

A subjetividade é neste caso, criada a partir da incorporação ou complementação entre o que sou na vida física e a interação que crio nesses ambientes. É um exemplo da fluidez do sujeito, já que percorre várias dimensões, escorre, vaza por entre os ambientes que interage. A subjetividade criada não está no ambiente do *Second Life*, nem naquilo que construo com ele no mundo físico. Ela é a complementação dos dois, já que corpo e mente experimentam reações em ambos os espaços. Sou velho e novo, homem e mulher, deficiente físico e capaz de voar, residente e estrangeiro.

## **5.5. Arte e blogs**

Ao longo da seleção de exemplos para serem usados nesta pesquisa, percebemos que havia uma série de artistas que estavam usando ferramentas muito parecidas com a dos blogueiros para realizar seus trabalhos. Eles estavam fazendo o que vem sendo chamado de “blogarte” (arte feita através de blogs ou divulgada através deles).

Num mundo tão controlado pela tecnologia, onde o humano perde-se em meio a tanta mecanização e agilidade, a arte feita por meio de blogs e outras ferramentas nos mostra uma outra forma de ver o que estamos acostumados a enxergar de uma determinada maneira. O olhar dos artistas para as ferramentas que analisamos e a construção de suas subjetividades por meio das mesmas nos sugere outras possibilidades de uso dessas ferramentas, ao mesmo tempo em que produz um diálogo com os elementos criados por usuários comuns já analisados anteriormente.

Numa característica apontada por Gombrich (2002), referente à arte a partir do século XIX:

(...) É fácil entender como as pessoas podem sentir-se ameaçadas pela mecanização e a automação, pela superorganização e padronização de suas vidas, e o insípido conformismo que tudo isso implica. A arte parece ser o único refúgio onde a fantasia, a inconstância e as singularidades pessoais ainda são permitidas e até apreciadas. (GOMBRICH, 2002:613)

Buscaremos nesse último bloco de análise de exemplos a fantasia, a inconstância e a singularidade próprias dos artistas. Procuraremos mostrar como funcionam tendo como elemento mediador as ferramentas de publicação. Usá-las-emos como mais um elemento comparativo de práticas de subjetividades nos ambientes analisados.

### 5. 5.1. Whetherman e K.LOG

O artista Andrew Schneider é de Chicago, trabalha com vídeo-arte e performance e vem testando o uso de algumas ferramentas em sua estadia no *NYU Interactive Telecommunications Program*. Entre seus projetos<sup>77</sup>, dois trabalham diretamente com o uso de blogs.

O projeto *Whetherman*<sup>78</sup> leva o seguinte *slogan*: *get the temperature... undressed*<sup>79</sup>. A proposta é subverter o típico homem do tempo dos noticiários de

---

<sup>77</sup> Disponíveis em: <<http://andrewjs.com>>. Acesso em 20 out. 2006.

<sup>78</sup> <http://www.whetherman.blogspot.com>

<sup>79</sup> Saiba a temperatura... despido.

TV, que dá suas previsões sempre em um estúdio com ar condicionado, longe das condições ambientais reais de sua ou de qualquer outra cidade. Assim, em *Whetherman*, Andrew faz uso de filmes curtos seqüenciais, feitos quase sempre tendo a porta da sua casa como cenário.

Na rotina de homem do tempo, ele sai pela porta vestido apenas com uma cueca samba-canção e uma gravata. Em cada vídeo, uma situação nova acontece. Há pouco uso de efeitos nas filmagens (exceção feita para os vídeos em que o ator principal aparece “duplicado”). O nome que deu ao blog também é sugestivo. Em inglês, a palavra para “homem do tempo” seria *weatherman*. Já a palavra *whether* é uma conjunção que indica dúvida ou escolha entre duas possibilidades. Em português, traduziríamos como “se”. Assim, o nome *whetherman* sugere a dúvida com relação ao tempo, que o artista experimenta e registra no vídeo, e também às ações que irá tomar frente à câmera.

Na análise deste projeto, escolhemos quatro vídeos que representam as fases pelas quais o experimento passou, levando em consideração a passagem das estações do ano também (os vídeos escolhidos foram feitos nos meses de novembro, fevereiro, abril e julho). Em todo o blog, os primeiros vídeos são de novembro de 2005 (inverno nos EUA) e os últimos de julho de 2006 (verão).



Figura 18 – Vídeos do blog *Whetherman*

Colagem de imagens do blog. Disponíveis em: <<http://whetherman.blogspot.com>>. (Acesso em 25 fev. 2006).

No primeiro vídeo (Vídeo 6 – CD), sem nome, somente com a data de filmagem, Andrew sai na porta da sua casa, leva um relógio à mão, respira, olha para os lados e comenta: *it's really cold*<sup>80</sup>, voltando para dentro da casa logo em seguida. O fato de a temperatura ser baixa e o ator sair apenas de cueca ao relento provocam uma reação imediata em quem assiste ao vídeo, já que se trata de uma cena real, processada e exibida em pouco tempo até a data de publicação do vídeo. É como se a experiência do tempo fosse trazida ao vivo e a cores aos internautas que interagem com o blog.

Outro vídeo (Vídeo 7 – CD), filmado em fevereiro, já tem título (*soundtrack*) e mostra maior criatividade no uso da mídia e em suas possibilidades. O elemento relógio ainda permanece (está sempre marcando 6 da manhã) e outro elemento aparece: a temperatura, que é dada das formas mais inusitadas nos vídeos. Neste

---

<sup>80</sup> Está realmente frio.

caso, a neve é intensa, a trilha sonora começa com *Pour Elise*, de Beethoven e muda radicalmente para uma ópera dramática, imitando o cenário de um filme de guerra. Andrew sai de sua casa com uma máscara de oxigênio na face e anda com dificuldade, visivelmente tremendo de frio. Vasculha a neve e acha um papel que traz a temperatura (23° F ou – 5°C).

No terceiro dos vídeos escolhidos, intitulado *Finals* (Vídeo 8 – CD), de 30 de abril de 2006, ele sai da porta de sua casa e dá de frente com uma pilha de livros. Joga-se sobre ela, pega “aleatoriamente” um deles. Percebe-se que é um livro do escritor Henry Miller<sup>81</sup> pela capa. Escolhe uma frase rapidamente e apresenta para a câmera. Diz a frase (parcialmente encoberta): *Where are the rest of you*<sup>82</sup>.... E logo em seguida aparece o número da temperatura: 65 °F (20,5 °C). Ao mesmo tempo, percebemos o sol e a neve que derrete na porta da casa do artista.

Finalmente, no quarto vídeo (Vídeo 9 – CD), chamado de *Connection*, o artista parece estar na China e desenvolve uma performance num cenário diferente em algum lugar desse país. Interage com uma árvore à sua direita e tira de sua boca duas folhas rasgadas que irão dar a temperatura novamente (desta vez os números estão ilegíveis).

A opção por analisar brevemente esses quatro vídeos escolhidos tem como motivo a necessidade de mostrarmos o lento envolvimento que o artista constrói com os seus leitores. Aos poucos ele introduz elementos nos vídeos que, apesar de não constituírem uma narrativa com começo, meio e fim, trazem elementos que

---

<sup>81</sup> Controverso escritor americano (1891-1980), famoso por ter escrito a trilogia *Sexus*, *Plexus*, *Nexus*.

<sup>82</sup> Onde está o resto de vocês...

aos poucos os internautas vão se acostumando, já que os vídeos foram postados com algum período de tempo entre eles (que pode variar de alguns dias até um mês). É uma construção interessante desse meio, pois ao final do processo, com todos os vídeos já publicados, aquele que quer interagir com o trabalho perde-se no contexto, na busca de um início e de uma reconstrução de uma narrativa. O mesmo processo acontece também com os vídeos da série *Lonelygirl*, citados anteriormente nesse trabalho.

Ao longo da duração do projeto, sua audiência acompanhou o tempo na sua cidade, mostrado através dos vídeos feitos ao ar-livre e das temperaturas apresentadas de forma inusitada. As mudanças climáticas dão graça aos vídeos e afirmam a capacidade criativa do artista, que elabora a narrativa muitas vezes com o que encontra ao acordar naquela determinada manhã. O trabalho após a captura das imagens (edição, inserção de som e textos) confere àquela manhã um tom particular, parodiando os sempre parecidos homens do tempo e seus cenários em programas jornalísticos.

O trabalho de Andrew também dialoga com a estrutura dos “diários virtuais”. Ao propor um personagem que fala do clima da porta da sua casa, o artista propõe individualizar uma construção própria das grandes mídias, que é a “hora do tempo”. A informação massificada diária ganha características individuais inspiradas nos “diários”, só que ao invés de pequenos relatos do cotidiano, temos uma construção humorística diária sobre o tempo na cidade do artista.

Já no outro blog do artista, *K.LOG*<sup>83</sup>, Andrew coloca em questão os próprios blogs. Ao invés de postar textos digitados como todos os outros, ele escreve em folhas de papel quadriculado, escaneia e posta as imagens. Percebemos ali

---

<sup>83</sup> <http://www.notebooklog.blogspot.com>

qualidades que fogem dos outros blogs ditos “normais”, como o tipo da letra do autor, pequenos erros, titubeações, marcas de café e outras. Os textos não quebram totalmente com a “tradição” blogueira, uma vez têm tom também confessional, como neste caso:

10/24/06 [2:03 A. M.]<sup>84</sup>  
*This hand soap smells like the memory of my girlfriend Lisa just for a second.*  
*I wash my hands.*  
*I'm guilty all over again.*  
*I wash my hands.*<sup>85</sup>

### 5.5.2. Six Degrees of Smoking & Kitson Kaleidoscope

Nesses dois projetos de James R. Ford, artista britânico que também trabalha com outros suportes, são usadas ferramentas tecnológicas simples para elaborar trabalhos que irão chamar atenção para atividades ligadas ao cotidiano das pessoas.

No primeiro, *Six Degrees of Smoking*<sup>86</sup>, a interação das pessoas foi promovida através de um isqueiro e do uso da tecnologia. A pergunta-chave desse

---

<sup>84</sup> Disponível em: < [http://notebooklog.blogspot.com/2006\\_10\\_01\\_notebooklog\\_archive.html](http://notebooklog.blogspot.com/2006_10_01_notebooklog_archive.html)>. Acesso em 06 dez. 2006.

<sup>85</sup> Esse sabonete cheira como a memória da minha namorada Lisa só por um segundo.  
Eu lavo minhas mãos.  
Eu sou culpado novamente.  
Eu lavo minhas mãos.

<sup>86</sup> [http://www.jamesrobertford.com/works/six\\_degrees\\_of\\_smoking/](http://www.jamesrobertford.com/works/six_degrees_of_smoking/)

projeto era: *"Have you ever wondered what happens to your cigarette lighter when you lend it to someone and don't get it back?"*<sup>87</sup>

Ford distribuiu 250 isqueiros numerados para as pessoas em estações de trem ou ainda enviou para aquelas que pediram para participar do projeto. A idéia era que elas se fotografassem acendendo um cigarro com o isqueiro e enviassem a foto para ele pelo celular ou por email. A página criada para o projeto é um tipo de acompanhamento feito para cada isqueiro que foi distribuído e as fotos geradas com eles. As primeiras são de agosto de 2005 e as últimas de fevereiro de 2006. Há isqueiros que não geraram nenhuma foto e outros tantos que geraram muitas. Pessoas do mundo inteiro receberam isqueiros, inclusive no Brasil.

O resultado é esteticamente interessante justamente pela simplicidade da idéia e das fotos geradas, muito descontraídas e reveladoras, já que os fotografados voluntariamente se fotografavam sabendo da existência do projeto, como se estivessem "abraçando a idéia" através da fotografia.

---

<sup>87</sup> Você já pensou no que acontece com seu isqueiro quando você empresta pra alguém e nunca mais vê?"

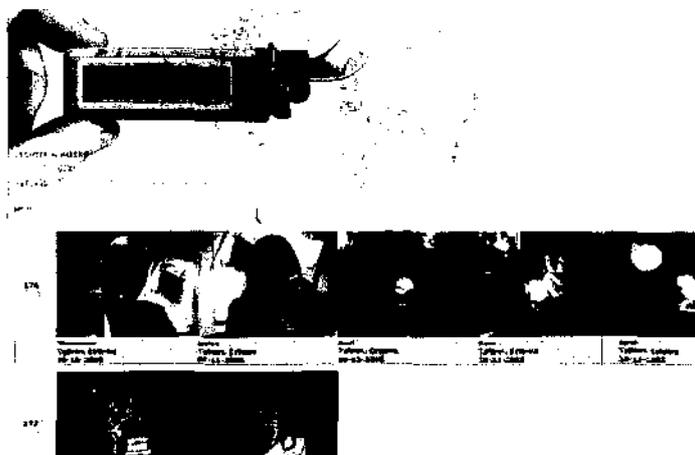


Figura 19 - Isqueiros 176-200

Disponível em: < [http://www.jamesrobertford.com/works/six\\_degrees\\_of\\_smoking/lighters\\_176-200.shtml](http://www.jamesrobertford.com/works/six_degrees_of_smoking/lighters_176-200.shtml)>. (Acesso em 10 dez. 2006).

*Six Degrees of Smoking* é citado no artigo de Tara Pepper (2005) que defende a nova relação que os artistas devem ter com a tecnologia. Para ela, muitos já perceberam que a tecnologia é uma excelente maneira de transformar seus trabalhos e também seus negócios. No caso de Ford, Pepper afirma que ele negou a *web art* a princípio, quando surgiam os primeiros trabalhos em *Flash*<sup>88</sup>. Ao poucos, foi percebendo o uso da tecnologia para projetos colaborativos até idealizar *Six Degrees of Smoking*.

Defendendo o uso da tecnologia para o maior alcance de projetos artísticos, a autora vai dizer que “a arte contemporânea deveria sempre sair do senso comum, levando sua audiência a um mundo fora do dia-a-dia. O trovador solitário,

---

<sup>88</sup> Programa gráfico utilizado para se criar animações interativas, muito usadas para a internet.

o escritor rascunhando no sótão, são estereótipos de gênios criativos.”<sup>89</sup> (PEPPER, 2005: 75).

Já em *Kitson Kaleidoscope*<sup>90</sup>, na frente de uma webcam, dentro da própria casa, o artista promoveu uma série de performances suas e de outros artistas, numa seqüência dentro do quarto. São propostas simples, algumas engraçadas, outras apelando para a pouca qualidade das imagens e o improviso, como um vídeo em que entra em cena o próprio artista, vestido com uma peruca loira e dançando em cima de uma cama de calcinha e sutiã, segurando um marcador preto.

A referência a *reality shows* de participantes confinados em casas, modelo televisivo sucesso no mundo inteiro, é bem evidente. A exposição da vida privada e a atividade de voyeurismo também parecem ser temas que o artista chama atenção.

Há outros projetos do mesmo artista usando também o espaço de sua casa, mostrando móveis, cozinha, geladeira, banheiro e sua cama. Ele chama de *My House Projects*<sup>91</sup>

Num deles, chamado de *Knock Down Ginger*, o artista convidou as pessoas a irem até sua casa usando como meio de divulgação uma foto de sua própria geladeira (Figura 20) e lá realizou performances pela casa. Na cama, na sala e em outros espaços.

---

<sup>89</sup> Contemporary art should always feel outside the mainstream, drawing its audience into a world away from everyday life. The lone troubadour, the writer scribbling away in his attic, are stereotypes of creative genius

<sup>90</sup> <http://www.jamesrobertford.com/kitsonkaleidoscope/>

<sup>91</sup> <http://www.myhousegallery.co.uk/index.php>



Figura 20 – Imagem de divulgação do evento

Disponível em: <<http://www.myhousegallery.co.uk/images/knock/kdg.jpg>>. (Acesso em 20 dez. 2006).

Nestes casos, tanto em *Kitson Kaleidoscope* e em *My House Projects*, o artista faz uso da exposição pessoal em seus projetos. Expõe sua casa, seus móveis, sua geladeira e seus amigos para realizar os projetos. Na figura 20, é possível ver em detalhes os produtos que consome o artista e a organização (ou falta dela) de sua geladeira.

Num contexto onde observamos em vários dos exemplos citados a exposição de indivíduos e histórias privadas por intermédio do uso das tecnologias, destacam-se nesses projetos o espaço em que se dão essas construções. Por mais que faça uso também das tecnologias, Ford não deixa de explorar o ambiente físico, incentivando a visita das pessoas à sua casa, colocando em evidência o ambiente das criações que observamos na internet (quartos, salas, cozinhas). Espaços privados que vêm a público por meio das tecnologias digitais.

Paula Sibilia (2004) fala do interesse crescente pelo privado, que acaba interferindo na própria concepção artística, uma vez que o objeto de interesse desloca-se da obra e o espaço público para a personalidade e a vida privada do artista. Neste trabalho de James R. Ford, há um elemento (representado pela figura 20) nitidamente ligado a essa pontuação da autora, que transforma em “arte” elementos cotidianos da vida do artista.

A autora cita no mesmo artigo outros exemplos, como o caso da escritora Virgínia Woolf, que teve recentemente a vida privada exposta no cinema através do filme *As Horas*, de Stephen Daldry (2002). A interessante - e trágica - história de vida da autora despertou maior interesse em sua obra, refletido na procura pelos originais da autora. A lógica natural, da obra de destaque para o interesse sobre a vida pessoal, inverte-se nesse exemplo. Abaixo, nas palavras de Paula Sibilia, a visão a respeito dessa inversão de valores relacionando a vida privada dos artistas e a concepção de suas produções:

A personalidade artística, delicadamente esculpida na pedra dura do racionalismo das Luzes pelos arautos do Romantismo, hoje parece ter se generalizado a tal ponto que a eventual obra do (suposto) artista não só foi protelada, mas eclipsada e até mesmo apagada ou dispensada. Assim, hoje proliferam as personalidades decalcadas nesse estilo-artista, que fazem da sua *vida privada* e da sua *personalidade* um espetáculo a ser constantemente exibido e renovado. A vida pública e a obra, portanto, outrora fundamentais, perdem relevância. O próprio corpo e os “modos de ser” constituem, agora, superfícies lisas nas quais todo e qualquer sujeito - estilizado como artista de si - deve exercer a sua própria “arte”, transformando a si próprio em um personagem capaz de atrair olhares alheios. (SIBILIA, 2004:15).

Se através da exposição do privado e dos suportes tecnológicos todos podem se transformar em “artistas de si”, qual o papel do artista em meio a esse processo caótico onde são frágeis as barreiras que separam esses dois campos? No caso de *Kitson Kaleidoscope* e *My House Projects*, percebe-se que o artista,

ao expor-se da mesma maneira, propõe um diálogo com esses novos elementos. Seja ao vivo ou através da internet.

### 5.5.3. French Trash Touch

O artista plástico francês Michel Borrás tem alguns projetos com blogs. O principal deles é o *French Trash Touch*<sup>92</sup> que contém várias experiências que o artista vem fazendo com edição de vídeos. As temáticas são variadas, mas sempre usa de um elemento comum ao cotidiano das pessoas, como videogames antigos, imagens televisivas de discursos de políticos franceses e repórteres-âncoras de jornais. Faz uso da edição a partir dessas imagens que podem ser usadas por qualquer pessoa, já que estão amplamente disponíveis na internet. Num dos vídeos do autor, chamado *Webcam at Work*, o artista coleta e transforma imagens feitas a partir de uma web câmera instalada no seu computador. Insere uma trilha sonora e alguns efeitos de transição de imagem. Fazendo isso, dá idéia de como é o seu trabalho de artista no computador. Expõe sua imagem para fazer arte.

---

<sup>92</sup> <http://systaime.blogspot.com>



Figura 21 - Imagem do Vídeo *Webcam at Work*

Fragmento de vídeo. Disponível em: < <http://systaime.blogspot.com> >. (Acesso em 25 fev. 2007).

(Vídeo 10 – CD)

O outro blog do artista é o *10h17hs*<sup>93</sup> com vídeos de 1 minuto e 17 segundos, feitos sempre às 10 h e 17 minutos. São também misturas de imagens próprias com edição de som e vídeo. Não há um sentido lógico entre os vídeos, somente a concepção desse espaço criado através do tempo e das imagens.

No quarto vídeo da série (Vídeo 11 – CD), o olhar é direcionado para a imagem do artista, que é trabalhada com *softwares* de edição de imagens em vídeo, responsáveis pela distorção e outros efeitos nas imagens. Juntamente com os vídeos do rosto do artista em diferentes posições, ouve-se a voz dele, que primeiro diz as horas em francês (10h17) e posteriormente, ouvem-se vozes sobrepostas provenientes de um aparelho eletrônico (possivelmente televisão). Outros sons remetem ao ambiente caseiro da filmagem (a mudança da estação de rádios, água, dedos batendo no teclado). As imagens se alteram rapidamente,

---

<sup>93</sup> <http://10h17.blogspot.com>

mostrando, além do rosto do artista, outros elementos do cotidiano: tela do computador, jornais e papéis.

Ao longo do vídeo, as imagens do rosto do artista sofrem interferências de edição digital, transformando-se em composições de letras e números na cor branca (Figura 22). Neste fragmento do vídeo, vemos a imagem do rosto do artista registrada de baixo para cima e circundada por letras e números na cor branca. Como induz a seqüência completa, os registros de seu rosto (seu corpo) vão aos poucos se transformando em dígitos, misturando-se aos números e letras. Nos outros dois vídeos da série, suas imagens simulam estar saindo de um sinal de televisão bem ruim, com cores que falham e que “pulam” no vídeo, ou seja, aparecem embaixo, chegam ao centro e voltam a sair por cima do vídeo. Efeito típico de televisores ou aparelhos de vídeo ruins.



Figura 22 – Vídeo 4 do blog 10H17

Fragmento de vídeo. Disponível em < <http://10h17.blogspot.com>>. Post de 15 abr. 2005. (Acesso em 28 fev. 2007).

Trabalhando num nível mais avançado de edição de imagens, comparado aos exemplos anteriores deste capítulo, os trabalhos de Michel Borrás interessam

pela temática abordada e o meio que escolheu para divulgar seus trabalhos. As referências a cenas e objetos do cotidiano, como o ambiente de trabalho e contato com aparelhos eletrônicos, além da alusão à rotina, dada pelos vídeos feitos sempre na mesma hora, colocam os trabalhos deste artista dentro de um contexto midiático onde se observa também a construção de um sujeito.

#### 5.5.4. O projeto Postsecret

O *Postsecret* é um blog que foi criado a partir de um projeto artístico concebido pelo artista americano Frank Warren. Antes do blog, porém, houve um outro projeto que deu origem a este na internet.

Era o ano de 2004 e Frank estava prestes a participar de uma mostra de arte na cidade de Washington DC. A proposta era simples: convidar as pessoas a participarem do projeto enviando para o seu endereço, em Germantown, Maryland, cartões postais feitos à mão, com algum tipo de confissão pessoal. Reproduzindo o próprio convite do artista na época:

*You are invited to anonymously contribute a secret to a group art project. Your secret can be a regret, fear, betrayal, desire, confession or childhood humiliation. Be brief. Be legible. Be creative*<sup>94</sup>. (SECRET, 2005)

O artista colocou este texto juntamente com o endereço em um cartão postal totalmente branco. Imprimiu várias cópias e as distribuiu em livrarias,

---

<sup>94</sup> Você está convidado a anonimamente contribuir com um segredo para um projeto de arte coletivo. Seu segredo pode ser um arrependimento, medo, traição, desejo, confissão ou humilhação infantil. Seja breve. Seja legível. Seja criativo.

restaurantes, cinemas, estações de trem ou dentro das páginas de livros da biblioteca local.

Em um mês, recebeu cerca de 150 cartões e a exposição foi feita na cidade de Washington. O que aconteceu foi que, mesmo como o fim da exposição, os cartões continuaram a chegar e foi então que Warren teve a idéia de montar uma galeria on-line, postando os cartões num blog, o *Postsecret*<sup>95</sup>.

O projeto já virou um livro e continua ganhando espaço na internet. Todos os domingos são publicados novos cartões com as confissões no blog. Como o volume que recebe é muito grande, Frank escolhe os melhores para postar, o que criou um novo desafio aos colaboradores: ser escolhido e publicado no *Postsecret*.

Não há necessariamente um tom geral para essas confissões. Há coisas cômicas, acusações, reflexões, textos depressivos e outras angústias. O sucesso do blog, que já ganhou várias premiações da internet como melhor blog e melhor idéia, pode ser explicado, entre outras coisas, pela identificação dos leitores com as mensagens. Há uma série de comentários, que são postados ao longo da semana, com pessoas que ao lerem determinado cartão postal, mostraram-se sensibilizadas pelo que viram, projetando a experiência real do colaborador na sua própria vida. Essa noção de realidade está presente em todos os blogs e é um dos motivos de tamanho sucesso da ferramenta. No caso do *Postsecret*, o tom confessional e o impacto de algumas mensagens projetam ainda mais essa identificação.

Vejamos um primeiro exemplo:

---

<sup>95</sup> <http://www.postsecret.blogspot.com>

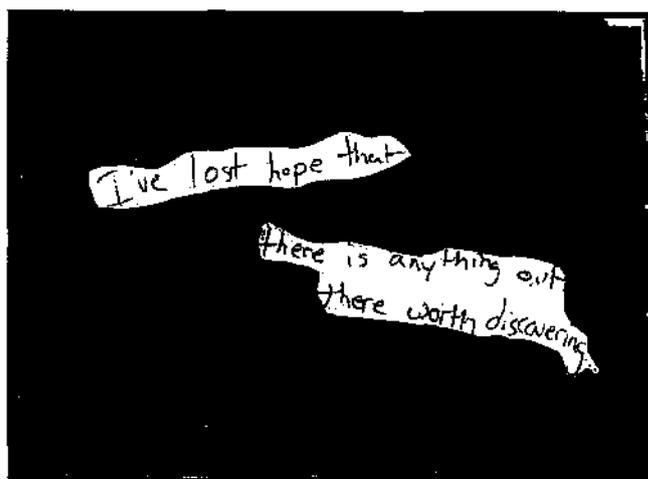


Figura 23 – Cartão desenhado  
(Não está mais disponível)

*Eu perdi a esperança de que existe qualquer coisa lá fora que valha a pena descobrir.*

Publicado no blog em 02 de abril de 2006, o cartão mostra o desencanto pelo mundo do colaborador anônimo. Mostra excelente criatividade ao escolher um cenário de fundo para a frase confessional. Neste caso, o sujeito parece preso dentro de alguma floresta ou pântano e, apesar de ter alguma visão de um “mundo mais azul”, não parece ter vontade de descobrir o que há neste outro ambiente aparentemente mais colorido.

A criatividade exposta num singelo cartão como esse, aliada à frase sincera e tocante, já que envolve uma confissão, sem dúvida reflete o momento de produção e a profunda vontade do colaborador em se expressar e dividir seus sentimentos com o artista intermediador (Frank Warren) e com o público que visita o blog *Postsecret*.

Considerando a necessidade de expressão que aparece por entre questões psicológicas, existe nestes trabalhos a manifestação de um indivíduo que mostra

sua criatividade a partir de um incentivo, um convite à participação, como é o caso do blog.

No *Postsecret* há dor e sofrimento, mas uma dor não enclausurada, escondida nos hospitais, mas presente, escondida também, mas bem mais perto. No apartamento ao lado, na mesa de trabalho de um colega, num amigo ou mesmo num passado recente ou no presente do leitor do blog.

Sobre essa noção de realidade que provoca sentimentos fortes no blog, há um bom exemplo ligado ao modo como as pessoas se sentem ao entrar em contato com os cartões. Há um sentimento comunitário em saber que há outras tantas pessoas que sentem coisas parecidas com as suas.

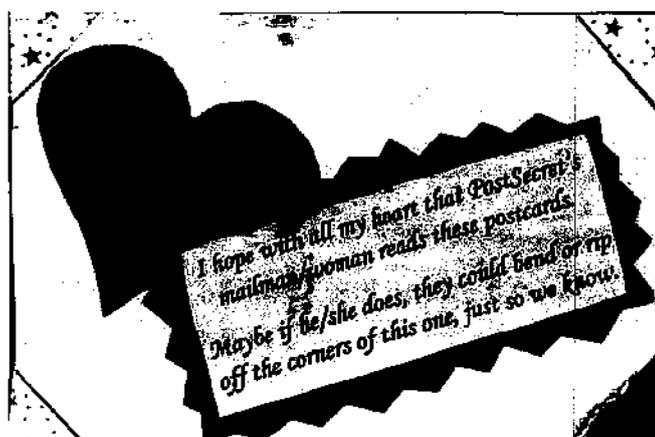


Figura 24 – Cartão rasgado

(Não está mais disponível)

*Eu espero com todo meu amor que o (a) carteiro (a) leia esses cartões postais. Talvez se ele/ela o fizer, eles poderiam dobrar ou rasgar os cantos deste aqui, assim nós saberemos.*

A resposta de uma leitora do blog ao ver este cartão foi a seguinte (publicada no *Postsecret*).

*The mailman postcard - for some reason - actually made me cry. It put a face on every card, it put a face on every person who touches or reads it. I guess until now I'd always read with a kind of aloofness and that card made it all so real. We're all real people reaching out to each other, and some post person wanted to let us know without a doubt, we're being heard. (MAILMAN, 2006)<sup>96</sup>*

O comentário, visivelmente de uma leitora assídua, mostra a identificação das pessoas com as mensagens e a projeção do que consomem ali com suas vidas particulares. A intermediação que o artista e mantenedor do blog faz ao escolher as melhores mensagens e manter o projeto vivo, com novos cartões publicados todo domingo, demonstra-se extremamente importante como incentivadora das produções.

No espaço proporcionado pela rede, as subjetividades circulam livremente pelos labirintos da navegação. Os cartões publicados semanalmente no *Postsecret* revelam uma expressividade totalmente baseada em relatos reais e comuns, tão comuns que podem se relacionar com outras tantas subjetividades também navegantes, também ávidas pela mesma descoberta de sentido nas ações banais do dia-a-dia. São subjetividades que são expostas de forma tão sincera através dos cartões que tornam esse espaço na internet um porto seguro para tantos que navegam em busca de respostas ou de outros com questões parecidas.

---

<sup>96</sup> O cartão "do carteiro" por alguma razão me fez chorar. Deu cara a cada cartão, deu cara a cada pessoa que o toca ou o lê. Eu acredito que até agora eu lia com uma certa distância e este cartão fez tudo tão real. Somos todas pessoas reais tentando nos alcançar e esta pessoa que postou o cartão quis que soubéssemos que estamos sendo ouvidos sem dúvida.

# CAPÍTULO 6

## Conclusões

Dentro da infinitude do desejo humano, vemos através dos diversos exemplos analisados que ferramentas moldadas para o uso rápido e corriqueiro proporcionam múltiplas possibilidades de expressão aos usuários. As ferramentas de uso simples ganham elementos complexos ao entrar em contato com o humano que faz uso delas à sua maneira. Nossas conclusões serão dadas a partir dos exemplos usados, agrupando-os segundo aproximações de interesse para a análise. Levantaremos elementos que aparecem nos exemplos e que dão pistas dos caminhos que a subjetividade percorre nos espaços de representação que analisamos.

### 6.1. Sobre a criação de personagens

Percebemos em vários casos a criações de personagens. Casos como a *Cyberblue*, *Fábio Seawind* e os avatares do *Second Life* mostram uma mistura entre “criador e criatura”. Verificamos a multiplicação, metamorfose e ramificação desses personagens que se transformam ao longo do tempo dentro dos ambientes em que existem.

A vontade de ser algo diferente é experimentada ao longo dessas experiências. As múltiplas subjetividades encontram caminhos para se expressar. O composto do uso das ferramentas, como no caso da *Cyberblue*, que usa quase todas as ferramentas de publicação pessoal disponíveis, torna o desejo de criação de uma personagem mutante plenamente possível. Há um composto de signos

criados pela autora que circulam pela internet e que dão vida a uma personagem no imaginário dos outros internautas.

Deleuze e Guattari (1995) ao explanarem sobre a natureza múltipla e a inconstância humana, criticam a interpretação de Freud de um sonho de um paciente. Este paciente, o chamado “Homem dos Lobos” sonhava com vários lobos em cima de uma árvore. A crítica dos autores parte do reducionismo de Freud, que interpretava todos os lobos como sendo a simbologia de uma mesma faceta (o pai do paciente), ignorando a multiplicidade presente na própria imagem dos lobos. Para os autores, os lobos, que vivem em matilhas, representam a própria natureza humana, que é múltipla e fragmentada. Para falar dessa inconstância múltipla humana eles usam o termo “devir-lobo”, ou seja, o desejo múltiplo da constante de mudança.

Verificamos, através do olhar para as criações de personagens, que o convívio consciente com os “vários lobos” é possível por meio dessas criações. Através delas ficamos mais próximos do múltiplo que nos constitui, numa abertura maior às multiplicidades, às várias experiências por que passamos e à nossa existência, como em Deleuze e Guattari (ibid):

Quando o indivíduo se abre às multiplicidades que o atravessam de lado a lado, ao fim do mais severo exercício de despersonalização, é que ele adquire seu verdadeiro nome próprio. O nome próprio é a apreensão instantânea de uma multiplicidade. O nome próprio é o sujeito de um puro infinitivo compreendido como tal num campo de intensidade. (...). O Homem dos lobos, verdadeiro nome próprio, íntimo prenome que remete aos devires, infinitivos, intensidades de um indivíduo despersonalizado e multiplicado. (DELEUZE; GUATTARI, 1995:51)

A ação dos personagens nos ambientes de interação faz com que esses participem ativamente das comunidades em que se inserem, seja de blogueiros, “orkuteiros” ou avatares. Apesar de social, a ação tem muito de particular, num constante jogo do indivíduo com o grupo. Toda a criação e concepção dos

personagens parte de uma manifestação única, ao mesmo tempo em que existe dentro de um grupo. É uma ação individual e também mediada pela expectativa das reações que provocará no grupo.

Canetti (1986) *apud* Deleuze e Guattari (1995) diferencia a multiplicidade de massa da multiplicidade de matilha. Na de massa, o sujeito está perto do um centro, com todas as identificações ao grupo a que pertence. Já na multiplicidade de matilha, “cada um permanece só, estando no entanto com os outros (...); cada um efetua sua própria ação ao mesmo tempo em que participa do bando” (DELEUZE; GUATTARI, 1995: 47). O centro deixa de ser único e dá lugar a vários centros que se conectam entre si através das possibilidades e das ações de cada sujeito perante o seu grupo.

Podemos observar a criação dos personagens como ações independentes, possibilitadas pela autonomia existente nas ferramentas em que são criados. Tal ação torna a atitude individual mais independente de regras sociais impostas, o que possibilita maior campo de ação às subjetividades, que vagueiam entre a livre expressão e o contato social que estabelecem com os demais usuários da internet.

## **6.2. Sobre a construção do self**

Nos exemplos citados, observamos também a constante intenção de “construir-se” por meio das ferramentas analisadas. Essa construção se dá através das imagens e textos que vão sendo publicados ao longo do tempo. É o caso de Bree (Lonelygirl15), as mães do *Mothern*, Bruna Surfistinha e ainda o Whetherman.

O conjunto dos conteúdos publicados e as subjetividades ali manifestadas expressam uma característica particular, própria do indivíduo ocidental, que está ligada à expressão das paixões e à sua moderação.

Em Courtine e Haroche (1988) vemos que ao longo de todo o processo civilizatório, o domínio do eu tornou-se um elemento necessário para o sucesso da sociedade pacífica e moderada que surgia. O movimento do corpo, gestos, a fala e as conversações são elementos que passam a ser controlados. A imagem de si é criada a partir desses símbolos que ganham importância na sociedade que surgia.

O domínio do eu e o controle das paixões são elementos fundamentais da herança psicológica da civilização progressiva dos costumes do homem moderno. Pretenderam, com a instauração e o respeito de todas estas formas de vida civil, um ideal de sociedade mais suave, mais agradável e mais civilizada, feita de permutas e de atenções recíprocas: uma sociedade pacificada pelo encanto da linguagem e da expressão. (COURTINE; HAROCHE, 1988; 228-229).

Nos exemplos analisados, observamos subjetividades que são mediadas. A ferramenta proporciona a criação de um conteúdo e este, por sua vez, reflete o desejo de estabelecer uma imagem de si que surge a partir da soma dos conteúdos que são apresentados. Essa criação é mediada pela escolha e pela edição de textos e imagens que irão compor o *self* dos autores na rede.

Courtine e Haroche (ibid) falam também da “máscara da civilidade” que existe como moderação do comportamento, onde as paixões são reprimidas e só se deixa ver aquilo que se deseja ver. Assim, o homem civilizado é aquele que, por meio do seu comportamento e da imagem que constrói perante a sociedade, posiciona-se como indivíduo que almeja ser. Ele escolhe o ponto de vista pelo qual deseja ser olhado. Segundo os autores, ter um ponto de vista “(...) é ter a liberdade de mostrar, mas sobretudo a de não se deixar ver. A de reivindicar uma

opacidade que protege, de restituir ao rosto os seus direitos e sua legitimidade”. (ibid: 208)

As “mothers” (Laura Guimarães e Juliana Sampaio) ou Bruna Surfistinha (Rachel Pacheco) escolhem, dentre as múltiplas possibilidades de manifestação de suas subjetividades, aquelas que as convém em termos de desejo e expressão. Constroem uma imagem de si fragmentada do todo que as constitui enquanto sujeitos. Do todo, escolhem o elemento mais chamativo, no caso, o fato de serem mães e o fato de ser uma garota de programa. No espaço permitido pelas ferramentas que usam para suas publicações, procuram entender-se e fazem-se entender como tais. Tal atitude transforma as autoras em personagens de si mesmas, ao escolher elementos fragmentados do todo que as constitui.

Com relação ao ambiente onde estes “sujeitos” estão sendo criados, diferentemente de uma autobiografia em livro ou de um diário em papel, os conteúdos que os compõe estão distribuídos no espaço da rede de forma não linear. No jogo de signos filtrados e mediados pelos autores, os demais usuários da rede entram em contato com estes de maneira aleatória, desconstruindo o que talvez fosse a intenção inicial dos autores. Textos e imagens publicados em ordem cronológica são visitados aleatoriamente e lidos através do hipertexto. A intenção de se criar um sujeito singular é desviada no espaço da rede. Estas criações hipermediáticas possibilitam inúmeras construções de significado por aqueles que visitam as páginas citadas. Do já fragmentado sujeito, vemos um esfarelamento dos seus significados, dado o espaço em que estão inseridos.

No caso do Whetherman, projeto datado com começo e fim, mas ainda disponível na internet, demora-se a entender o processo de criação do artista. Ao entrarmos em contato com os conteúdos de maneira aleatória (e não na seqüência cronológica que o artista propôs), interpretamos os vídeos com estranheza e curiosidade. A “evolução” por que passam as performances do

artista perde o sentido ao ser visita através do hipertexto, ao mesmo tempo em que ganha outros. A intenção do artista multiplica-se através do espaço em que está inserida.

O mesmo acontece com Bree (Lonelygirl). O contato inicial com um dos vídeos da seqüência não permite desmascarar a atriz e acredita-se naquilo que está sendo visto como verdade. A intenção inicial dos autores ainda surpreende usuários da internet desavisados sobre aqueles vídeos. O hipertexto, nesse caso, perpetua a intencionalidade inicial (linear) dos autores. No tempo em que estiverem disponíveis na rede, os vídeos de Bree serão sempre um elemento de curiosidade e dúvida para os que entrarem em contato com eles pela primeira vez.

### **6.3. Sobre o arquivamento de individualidades**

Observamos ainda entre os exemplos citados, alguns que remetem a uma composição de signos que se comporta como um tipo de coleção de imagens e textos. Observamos isso nos blogs referentes aos arquivos (*Archive Fever* e *Obsessive Consumption*), assim como na seqüência de fotos de Noah e outros projetos parecidos, além dos projetos *Six Degrees of Smoking* e o *Postsecret*, o primeiro arquivando fotos recebidas e o segundo, colaborações de leitores pelo mundo.

Siegmann, Oliveira e Coelho (2005) fazem interessante análise referente ao papel das coleções e da atitude dos colecionadores no mundo contemporâneo. Pretendem quebrar um paradigma inicial que liga o ato de colecionar como uma atitude burguesa que constrói um mundo particular a partir do luxo que se dá ao adquirir e colecionar objetos. Para as autoras, a atividade do colecionador não pode ser reduzida a essa visão de senso comum. Ela pode ultrapassar essa visão

simplista ao ligar-se a uma atitude estética, onde o colecionador não é um acumulador de coisas, mas um artista que guarda registros temporais (SIEGMANN et al., 2005: 114). Um sujeito que revê sua individualidade e resgata na memória um devir e novas subjetividades.

Assim como Chassot (2005) considera os diários um tipo de coleção, já que além dos textos também trazem fragmentos do cotidiano (passagens, bilhetes, fotografias) colados nas suas páginas, também consideraremos nossos exemplos como um tipo de coleção. Uma coleção de imagens, textos e vídeos de subjetividades particulares.

As maiores possibilidades de armazenamento das ferramentas analisadas fazem com que os usuários, em função do tempo que as mantém ativas, comecem a construir verdadeiros museus virtuais de si mesmo. Constantes referências sobre lugares visitados, objetos consumidos, festas, pessoas, memórias. Como em Siegmann et al. (ibid) não se trata de objetos (signos) referentes a um passado. Estes são constantemente revividos pelo indivíduo que cria novas subjetividades a partir desse contato. No processo descrito pelas autoras, o chamado “artista colecionador” revive e recria afetos inscritos na sua coleção e “as forças produzidas no ato de colecionar forjam uma dobra e o colecionador transmuta-se, afeta-se e torna-se outro em si mesmo a cada novo contato com as memórias corporificadas nos objetos”. (SIEGMANN et al., 2005: 117).

Temos assim, exemplos de coleções vivas que estão à margem de uma subjetividade padronizada. Atuam na linha de fuga dos modelos de padronização por atuarem em ambientes autônomos. As criações e as mutações por que sofrem essas páginas são dadas a partir de atitudes particulares. Transformam-se os objetos ligados a um contexto capitalista dominante em um ambiente muito particular, onde tais objetos são reposicionados para se construir subjetividades

que estão fora dos padrões da estética dominante, uma vez que são criados de forma livre com as ferramentas analisadas.

Nos exemplos colaborativos citados (*Six Degrees of Smoking* e *Postsecret*) temos coleções criadas a partir de uma grande comunidade, espalhada pelo mundo e ligada através desses projetos. Neste caso, a colaboração é o mote para a manifestação de subjetividades diversas. Imagens, textos e cartões que circulam fora de uma rede padronizada. É uma rede marginal, criada espontaneamente pelos artistas que se propuseram a se manifestar e convidar outros a fazer o mesmo através de seus projetos. Os participantes anônimos constroem algo em comum, baseado no elo que os unem (seja o fato de fumar ou a vontade de confessar um segredo).

#### **6.4. Sobre as possibilidades criativas do uso das ferramentas**

Os projetos artísticos, como os citados no tópico anterior, são os que mais exibem as possibilidades criativas do uso das ferramentas que analisamos. O fato se deve à própria proposta de alcançar novos formatos com as ferramentas e até mesmo subvertê-las. Isso não significa que, através dessas ferramentas, apenas a arte possibilita alternativas à construção de subjetividades. Veremos que em muitos dos exemplos citados podemos observar um outro modo de entender-se como sujeito atuante e participativo através do uso dessas ferramentas.

Um dos exemplos mais esclarecedores ao que se refere à subversão proposta pela arte está em *French Trash Touch*. Nos exemplos citados, vemos a transgressão até o limite permitido da mídia usada. Com a manipulação das imagens, temos a “des-construção” da imagem do artista. Ao mesmo tempo em que cria ambientes que parecem seus locais de trabalho, o artista fragmenta, cria

ruídos, marcas, impressões que praticamente impossibilitam qualquer identificação daquelas imagens com uma referência concreta<sup>97</sup>.

Neste caso e em outros observados, destacamos o esforço pela criação de um novo diverso de outras referências culturais existentes. A possibilidade de apresentar-se como uma alternativa já era identificada nos blogs por Rebecca Blood (2000). Para a autora, eles funcionam como uma alternativa à mídia tradicional, uma saída que transformaria os usuários de audiência passiva para público participativo. *"I strongly believe in the power of weblogs to transform both writers and readers from "audience" to "public" and from "consumer" to "creator". Weblogs are no panacea for the crippling effects of a media-saturated culture, but I believe they're one antidote"*. (BLOOD, 2000)<sup>98</sup>.

Da mesma forma, acreditamos que os vários exemplos analisados correspondem a uma constatação que liga as ferramentas de publicação pessoal a novas formas de produção de subjetividade. Entendemos esse processo como um escape aos modelos de subjetividade predominantes na sociedade. A análise em profundidade dos exemplos nos mostra múltiplas possibilidades de criação, com um leque de opções a serem escolhidas. Subjetividades antes escondidas, limitadas e presas podem achar um caminho para a expressão e interação por meio do ambiente analisado.

---

<sup>97</sup> Várias outras experiências desse tipo, coletadas dentro do *Youtube*, estão no blog *Youtube Artistis* (<http://www.youtubeartists.blogspot.com>)

<sup>98</sup> Eu acredito muito no poder dos weblogs de transformar tanto escritores como leitores de "audiência" para "público" e de "consumidor" para "criador". Weblogs não são uma panacéia para os efeitos danosos de uma cultura de mídia saturada, mas acredito que sejam um antídoto.

Se a pista que buscávamos sobre maiores possibilidades nas práticas de subjetividades encontrava-se nos exemplos da literatura errante do século XIX e primeira metade do século XX, isto se dava por vermos esses movimentos como exemplos de um ambiente de produção de subjetividades cercado pela quebra de padrões e regras próprias às sociedades tradicionalistas de sua época.

Assim sendo, entendemos que a infinita quantidade de conteúdos publicados na internet por meio das ferramentas analisadas nos leva a crer que tais provocações, fugas e novas formas de organização de indivíduos por meio de troca de informações tornam mais viável a construção de subjetividades que estejam à margem dos padrões existentes na sociedade capitalista.

Se pensarmos apenas em termos de produção cultural, temos muitos exemplos que escapam ao consumo de mídia vigente. São vídeos, textos, notícias, fotografias, reportagens, opiniões e músicas que criam um ambiente paralelo ao que se vê na mídia tradicional. Ocorre, nesse sentido, uma inversão da antiga lógica passiva que envolvia os meios de comunicação de massa. Antes, apenas assistíamos aos conteúdos que nos eram impostos, sem nenhum tipo de interação e uma possibilidade muito limitada de contato com os criadores dos conteúdos. Éramos nós que tínhamos que nos adaptar, gostando ou não, daqueles conteúdos. Agora, vemos a mídia tradicional se rendendo às novas formas de criação vigentes na internet. Vários conteúdos que vem sendo criados pelos meios de comunicação tradicionais tentam reproduzir ou imitar o que está sendo construído na internet com o auxílio das ferramentas de publicação<sup>99</sup>.

---

<sup>99</sup> Os programas *Eleven Cameras* e *Urbano* exibidos pelo canal *Multishow* são dois bons exemplos. O primeiro, espécie de seriado, cria situações entre pessoas e suas conversas através de webcams. O segundo é um "programa interativo", que oferece um fórum de debates para a escolha

Vivemos, portanto, uma época de maiores possibilidades dadas aos indivíduos. Temos grande autonomia para consumir o que bem entendemos e nos manifestarmos da maneira como queremos (à exceção dos modelos de governo ditatorial que ainda dominam algumas instâncias políticas do mundo contemporâneo que controlam, inclusive, o acesso aos conteúdos da internet). Ao observarmos o momento histórico sob esse prisma, talvez estejamos próximos da concretização do que já propunha Guattari (1992). Para ele, estaríamos diante de um momento em que cabe ao homem pensar saídas fora dos conceitos tradicionais de entendimento da subjetividade, um outro modo de mediação, muito mais difuso e sem lógica aparente, mediado por uma infinidade de experiências. Um ambiente pensado em forma de rizoma, longe do linear, a resposta para novas possibilidades de criação da atividade humana.

Observamos assim que se começa a perceber que há outras formas de estar no mundo muito mais atuantes e participativas se comparadas à produção de mídia tradicional. Tais produções remetem a uma gama de conteúdos que devem ser olhados com atenção pela sociedade que precisa ver ali um exemplo de como os indivíduos manifestam seus desejos e vontades.

Possivelmente criarão, num futuro próximo, universos paralelos que irão ignorar conteúdos padronizantes em prol de um jeito de entender-se no mundo que rompe com as regras impostas por diversas instâncias sociais. Vozes, hoje reduzidas a espaços limitados por falta de opções em termos de organização da informação e conteúdos, podem agrupar-se por meio desses conteúdos e criarem novas práticas de subjetividade. O controle central nesse caso, tão valioso em

---

de temas. Depois, quatro pessoas discutem ao vivo via webcam o tema escolhido e a produção em si é registrada no blog do programa (<http://globosat.globo.com/multishow/>).

tempos remotos, tende a perder sua arma principal: a capacidade de controle dos conteúdos e das comunicações.

Teremos como resultado diversas micro-organizações sociais dentro da rede, o que tornará mais complexo o modo de se fazer publicidade, identificar padrões de consumo e criar conteúdos para os grandes meios de comunicação, seja em forma de notícias ou produção audiovisual. Por outro lado, ganhará a diversidade, já que a subjetividade humana, ligada à potencialidade e a complexidade dos meios, estará continuamente explorando novas formas de se manifestar nesses ambientes.

Fazendo isso, organizar-se-á ampla diversidade de grupos, tão grande quanto for o acesso dos indivíduos aos meios de comunicação digitais. Amplas camadas sociais, encaradas até então como periféricas, encontrarão, neste meio que possibilita criações que estão à margem dos modelos, uma forma legítima de se manifestar.

O que vemos hoje ainda na internet são conteúdos provenientes da produção daqueles que têm acesso à mesma, ou seja, ainda uma parcela relativamente pequena da população. Se mesmo dentro dessa população observamos saltos substanciais na criação de práticas de subjetividade alternativas, o mesmo pode ocorrer com outras classes que virão a usar tais mídias à sua maneira. Se orientadas ao uso inteligente dessas ferramentas, poderão criar novas imagens de si, usarão como base outros elementos culturais referentes ao ambiente do qual provém e serão capazes de deixar ainda mais complexa a lógica rizomática da rede.

# CAPÍTULO 7

## Referências\*

### 7.1. Livros, dissertações e teses

- BARTHES, Roland. *A Câmara Clara*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- BAUDELAIRE, Charles. *Paraísos Artificiais*. Porto Alegre: L&PM, 2004.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: LIMA, Luiz Costa (Org.). *Teoria da cultura de massa*. 5. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000. p. 221-254.
- CANETTI, Elias. *Masse et Puissance*. Gallimard, 1997 *apud* DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia, vol.1*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.
- CASTELLS, Manuel. *A Era da Informação: Sociedade em Rede*. Vol.I. São Paulo: Paz & Terra, 2001.
- CORBIN, Alain. Bastidores. In: PERROT, Michelle, org. *História da Vida Privada 4*. São Paulo: Cia. Das Letras, 1991. p. 412-501.
- COSTA, Mário. *O sublime tecnológico*. São Paulo: Experimento, 1995.
- COSTA, Rogério da. *A Cultura Digital*. São Paulo: Publifolha, 2002.
- COURTINE, J. J.; HAROCHE, C. *História do Rosto*. Lisboa: Teorema, 1988.
- DELEUZE, Gilles. Michael Foucault. *Conversações*. Rio de Janeiro, 2000.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia, vol.1*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.
- \_\_\_\_\_. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia, vol.2*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1997.
- \_\_\_\_\_. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia, vol.5*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1997.
- DIMANTAS, Hernani. *Linkania – a sociedade da colaboração*. Dissertação (Mestrado). Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2006.
- DI NALLO, Egeria. *Meeting Points*. São Paulo: Marcos Cobra, 1999.
- ECO, Umberto. *Obra Aberta*. São Paulo: Perspectiva, 8ª edição, 1991.
- ERCILIA, Maria. *A Internet*. 2ª. ed. São Paulo: Publifolha, 2001.
- FERRY, LUC. *Pensamento 68: ensaio sobre o anti-humanismo*. São Paulo: Ensaio, 1988.
- FIGUEIREDO, Luis Cláudio Mendonça. *A invenção do psicológico*. São Paulo: Escuta, 1999.
- FOUCAULT, Michel. *Vigiar e Punir*. Petrópolis: Vozes, 1977
- \_\_\_\_\_. *As palavras e as coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

- \_\_\_\_\_. *História da Sexualidade I: a vontade de saber*. 16ª. ed. Rio de Janeiro: Graal, 2005.
- GIBSON, William. *Pattern Recognition*. New York: Berkley Books, 2003a.
- \_\_\_\_\_. *Neuromancer*. São Paulo: Aleph, 2003b.
- GOSCIOLA, Vicente. *Roteiro para as novas mídias*. São Paulo: SENAC, 2003.
- GUATTARI, Félix. Heterogênesse. In: *Caosmose: um novo paradigma estético*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.
- GUATTARI, Felix; ROLNIK, Suely. *Micropolítica: cartografias do desejo*. Petrópolis: Vozes, 1999.
- \_\_\_\_\_. Da produção de subjetividade. In: PARENTE, André, org. *Imagem-Máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. p. 177-191.
- GOMBRICH, E. H. *História da Arte*. São Paulo: LTC Editora, 2002.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Corpo e forma – ensaios para uma crítica não – hermenêutica*. João Cezar de C. Rocha (Org.). Rio de Janeiro: EdUERJ, 1998.
- HARDT, Michael; NEGRI, Antonio. A produção biopolítica. In: PARENTE, André, org. *Tramas da rede*. Porto Alegre: Sulina, 2004. p. 161-173.
- HEWITT, Hugh. *Blog: entenda a revolução que vai mudar o seu mundo*. Rio de Janeiro: Thomas Nelson, 2007.
- JOLY, Martine. *Introdução à análise da imagem*. Campinas: Papirus, 1996.
- KOMESU, Fabiana C. *Entre o público e o privado: um jogo enunciativo na constituição do escrevente do blogs da internet*. Tese (Doutorado). Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2005.
- KEROUAC, Jack. *On the road – Pé na Estrada*. Porto Alegre: L&PM, 2004.
- LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência*. São Paulo: Editora 34, 1993.
- \_\_\_\_\_. *O que é virtual?*. São Paulo: Editora 34, 1996.
- \_\_\_\_\_. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34., 1999.
- LYOTARD, J. *The Postmodern Condition: a report on knowledge*. Univesity of Minnesota Press, 1984.
- MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix: 1974.
- NEGRI, Antonio. Infinitude da comunicação/ Finitude do desejo. In: PARENTE, André, org. *Imagem-Máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- NEGROPONTE, Nicholas. *A vida digital*. 2ª. Ed. São Paulo: Cia. Das Letras, 2001.
- NIETZSCHE, Friedrich. *Humano, demasiado humano*. São Paulo: Cia. das Letras, 2005.
- OLIVEIRA, Rosa Meire Carvalho de Oliveira. *Diários Públicos, Mundos Privados: o diário íntimo como gênero discursivo e sua transformação na contemporaneidade*. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2002.
- PARENTE, André, org. *Imagem-Máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

- PARENTE, André. Enredando o pensamento: redes de transformação e subjetividade. In: PARENTE, André, org. *Tramas da rede*. Porto Alegre: Sulina, 2004, p. 91-110.
- PETERS, Michael. "Estruturalismo, pós-estruturalismo e pós-modernismo". *Pós-estruturalismo e filosofia da diferença*. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.
- PINTO, Marcos José. *BLOGS! Seja um editor na era digital*. São Paulo: Editora Érica, 2002.
- POSTER, Mark. *The Mode of Information*. Cambridge: Polity Press, 1990.
- \_\_\_\_\_. *Poststructuralism and Social Context*. Cambridge: Polity Press, 1990.
- RHEINGOLD, Howard. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Reading, Massachusetts: Addison-Wesley, 1993.
- ROSE, Nikolas. Inventando nossos eus. In: SILVA, Tomaz Tadeu da. *Nunca fomos humanos: nos rastros do sujeito*. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.
- SANTAELLA, Lúcia. *O que é semiótica*. São Paulo: Brasiliense, 1983.
- \_\_\_\_\_. *Cultura das Mídias*. São Paulo: Experimento, 1996.
- \_\_\_\_\_. *Teoria Geral dos Signos*. São Paulo: Pioneira, 2000.
- \_\_\_\_\_. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.
- \_\_\_\_\_. *Corpo e Comunicação*. São Paulo: Paulus, 2004.
- \_\_\_\_\_. *Semiótica Aplicada*. São Paulo: Pioneira, 2005a.
- \_\_\_\_\_. *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?* São Paulo: Paulus, 2005b.
- SANTAELLA, Lúcia, NÖTH, Winfried. *Imagem: cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras, 1998.
- SCHITTINE, Denise. *Blog: Comunicação e escrita íntima na Internet*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004.
- SIBILIA, Paula. *O homem pós-orgânico*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- TELLES, André. *Orkut.com*. São Paulo: Landscape, 2006.
- VILLAÇA, Nízia. *Impresso ou Eletrônico? Um Trajeto de Leitura*. Rio de Janeiro: Mauad, 2002.

## 7.2. Artigos acadêmicos

- BADGER, Meredith. Visual Blogs. *Into the Blogosphere: Rhetoric, Community, and Culture of Weblogs*. Ed. Laura J. Gurak, Smiljana Antonijevic, Laurie Johnson, Clancy Ratliff, and Jessica Reyman. Jun. 2004. Disponível em: <[http://blog.lib.umn.edu/blogosphere/visual\\_blogs.html](http://blog.lib.umn.edu/blogosphere/visual_blogs.html)>. Acesso em 30 jan. 2007.
- CHASSOT, Attico. Escrevendo diários como uma forma de colecionismo. *Revista Episteme*. Porto Alegre, nº 20, p. 55-70, jan/jun. 2005.

FIDALGO, Antônio. O modo de informação de Mark Poster. In: CORREIA, J.C. (org.). *Comunicação e Poder*. Lisboa: Universidade da Beira Interior, 2001.

GONÇALVES, Márcio Souza. *Comunicação, cultura e subjetividade*. Compós, 2004. Disponível em: < [http://www.compos.org.br/data/biblioteca\\_113.PDF](http://www.compos.org.br/data/biblioteca_113.PDF)>. Acesso em: 15 abr. 2008.

MACHADO, Arlindo. Repensando Flusser e as imagens técnicas. *Arteuna*, 1998. Disponível em: <<http://www.arteuna.com/CRITICA/flusser.htm>>. Acesso em: 27 mar. 2007.

NÖTH, Winfried. Máquinas Semióticas. *Galáxia*. São Paulo, nº1, p. 51-73, 2001.

SIEGMANN, C.; OLIVEIRA, A; COELHO, D. M. As coleções como duração: o colecionador coleciona o quê? *Revista Episteme*. Porto Alegre, nº 20, p. 111-119, jan/jun. 2005.

RECUERO, Raquel da Cunha. *Weblogs, webrings e comunidades virtuais*. Disponível em: <<http://www.pontomidia.com.br/raquel>>. Acesso em: 09 dez. 2005.

\_\_\_\_\_. *Warblogs: os blogs, a guerra no Iraque e o jornalismo on line*. Disponível em: < <http://pontomidia.com.br/raquel/warblogs.pdf>>. Acesso em: 06 dez. 2007.

REGIS, Fátima. Do sujeito a sistema de informação: como as novas concepções de mente afetam a subjetividade. *Ciências & Cognição*; Ano 03, Vol 09, 2006. Disponível em: < <http://www.cienciasecognicao.org/artigos/v09/m346120.htm>>; Acesso em: 19 jan. 2007.

SIBILIA, Paula. O “eu” dos blogs e das webcams: autor, narrador ou personagem?. In: *Congresso Brasileiro De Ciências Da Comunicação*, 27, 2004. Porto Alegre. Anais... São Paulo: Intercom, 2004. Disponível em: < <http://repositorio.portcom.intercom.org.br/bitstream/1904/17780/1/R1833-1.pdf>>. Acesso em: 04 abr. 2007.

\_\_\_\_\_. *O interativo como imperativo: Os corpos suavemente ansiosos da arte digital*. Disponível em: <[http://www.intermidias.com/txt/ed56/Comunicacao\\_Teoria\\_O%20interativo%20como%20imperativo\\_Paula%20Sibi%85.pdf](http://www.intermidias.com/txt/ed56/Comunicacao_Teoria_O%20interativo%20como%20imperativo_Paula%20Sibi%85.pdf)>. Acesso em: 17 jan. 2007.

SILVA, Tarcísio T. Blogs e o crescimento das trocas simbólicas na rede. *Revista Caligrama*. n. 2. maio-agosto 2005. Disponível em: < [http://www.eca.usp.br/caligrama/n\\_2/10%20TarcisioSilva.pdf](http://www.eca.usp.br/caligrama/n_2/10%20TarcisioSilva.pdf)>. Acesso em: 22 fev. 2007.

VASTA, Sameer. *Technology and the Construction of Identity*. Universidade de Toronto. Disponível em: <[http://vasta.typepad.com/main/files/technology\\_and\\_the\\_construction\\_of\\_identity.pdf](http://vasta.typepad.com/main/files/technology_and_the_construction_of_identity.pdf)> Acesso em: 01 fev. 2007.

### 7.3. Artigos de jornais, revistas e sites

BENNETT, Jessica; BEITH, Malcolm. Alternarte Universe. *Newsweek*. 30 jul. 2007. Disponível em: < <http://www.newsweek.com/id/32824>>. Acesso em: 22 jan. 2008.

BARRETO, Juliano. Políticos, Executivos e Socialites aderem aos blogs. *Folha de S. Paulo*, São Paulo, 18 mai. 2005, Informática, p.1.

BARRETO, Juliano. Nova mania leva vídeo a diários virtuais. *Folha de S. Paulo*, São Paulo, 24 nov. 2004, Informática, p.2.

BLOOD, Rebecca. *Weblog: a history and perspective*. 7 set. 2000. Disponível em: < [http://www.rebeccablood.net/essays/weblog\\_history.html#content](http://www.rebeccablood.net/essays/weblog_history.html#content) >. Acesso em: 22 jun. 2005.

BROCANELLI, Rodney. *Uma aposta de cinco anos*. 2002. Disponível em: <<http://www.observatoriodaimprensa.com.br/artigos/eno030720021.htm>>. Acesso em: 05 ago. 2005.

COLOMBO, Sylvia. *Através do Espelho*. Folha de S. Paulo, São Paulo, 31 de maio. 2004, Folhateen, p.6.

DOCTOROW, Cory. My blog, my outboard brain. 2002. Disponível em: <<http://www.oreillynet.com/pub/au/778>>. Acesso em: 27 jul. 2005.

DORIA, Pedro. Novas Comunidades. *Revista da Folha*. São Paulo, 27 de fev. 2005, p.18.

\_\_\_\_\_. As lições de Lonelygirl15. Navegar Impreciso. Link. *Estadao.com*. São Paulo, 25 set. 2006. Disponível em: < [http://www.link.estadao.com.br/index.cfm?id\\_conteudo=8777](http://www.link.estadao.com.br/index.cfm?id_conteudo=8777)>. Acesso em: 14 fev. 2007.

ESTRAVIZ, M. *Linkania e o religare*. 2001. Disponível em: < <http://br.geocities.com/estrav/linkania.html>>. Acesso em: 10 dez. 2007.

GROHOL, John M. *Psychology of Weblog*. 2002. Disponível em: <<http://psychcentral.com/blogs>>. Acesso em: 18 jun. 2005.

KELLY, Liz. He Oughta Be in Pictures. Celebritology. *The Washington Post.com*. 2006. Disponível em: < [http://blog.washingtonpost.com/celebritology/2006/12/he\\_oughta\\_be\\_in\\_pictures.html](http://blog.washingtonpost.com/celebritology/2006/12/he_oughta_be_in_pictures.html)>. Acesso: em 22 fev. 2006.

LEITE, Paula. Google compra site de vídeo Youtube por US\$ 1,65 bi. *Folha de S. Paulo*, São Paulo, 10 out. 2006, Dinheiro, p.1.

LIMA, Alessandro Barbosa. *Diga-me teus links e te direi quem és*. [200-]. Disponível em: <<http://informatica.terra.com.br/interna/0,,O1308329-EI1684,00.html>>. Acesso em: 09 dez. 2005.

LONGMAN, Gabriela. Confissões Eletrônicas. *Folha de S. Paulo*, São Paulo, 17 set. 2006, Ilustrada, p.1

MACHADO, Cassiano Elek. Blogs em Conserva. *Folha de S. Paulo*, 3 jul. 2004. Ilustrada, p. 1.

MAILMAN We know. Mensagem de e-mail anônima. Germantown, 04 jun. 2006. Disponível em: <<http://www.postsecret.blogspot.com>>. Acesso em: 07 jun. 2006.

MATIAS, Alexandre. Histórias do outro mundo. *Folha de S. Paulo*, São Paulo, 5 nov. 2006. Ilustrada, p. 4.

MEU querido blog. *Revista Veja – Edição Especial Jovens*. São Paulo, ano 36, nº 24, p. 40. Ago. 2003.

PEPPER, Tara. Making their own breaks. *Newsweek*. New York, 28 set. - 03 out. 2005, p. 70-75.

RESENDE, Emerson. *Brasileiros já aderem ao podcasting*. 2005. Disponível em: <<http://www.tecnologia.terra.com.br/interna/0,,O1504461-EI4795,,00.html>>. Acesso em: 21 jun. 2004.

SAYÃO, Rosely. Bendita mal dita juventude. *Folha de S. Paulo*, São Paulo, 26 out. 2004, Mais, p. 22-24.

SECRET service. *The Observer on line*. 2005. Disponível em: <<http://arts.guardian.co.uk/features/story/0,11710,1548560,00.html>>. Acesso em: 08 jun. 2006.

SILVA, Adriana Ferreira. Arte na Blogosfera. *Folha de S. Paulo*, São Paulo, 19 abr. 2006, Ilustrada, p.1

---

\* Baseadas na norma NBR 6023, de 2002, da Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT).