

## 5

### Conclusão

#### Territorialização de identidades em tempo e espaço móveis

*Passado e presente partilham da mesma dimensão. A desterritorialização prolonga o presente nos espaços mundializados. Ao nos movimentarmos, percebemos que nos encontramos no mesmo lugar.*<sup>170</sup>

(Renato Ortiz)

Espaço e tempo, coordenadas do nosso sistema de representação. Uma vez não definidas, o sujeito pode se fragmentar. É preciso territorializar as identidades, mas os horizontes que nos circundam são cada vez mais cambiantes, como preconizou Renato Ortiz, na obra “Mundialização e Cultura”: “nossa contemporaneidade faz do próximo o distante, separando-nos daquilo que nos cerca, ao nos avizinhar em lugares remotos.”<sup>171</sup>

As identidades têm “geografias imaginárias”<sup>172</sup>, o próprio senso de lugar, localizações idiossincráticas no tempo. Segundo Stuart Hall, que estudou a identidade cultural na pós-modernidade, “todas as identidades estão localizadas em espaço e tempo simbólicos.” Mas em um mundo de não-lugares (ORTIZ, 1994), qual seria o lugar da identidade?

Novos relevos, depressões e sinuosidades. É no ciberespaço que se delinea a composição móvel da informação, que circula independentemente de seus espaços e condições de produção. Este cenário desprovido de concretude física tornou-se terreno para o aporte de identidades. O *Orkut* é um dos *sites* que oferecem moradas para o sujeito, a partir de contratos sociais simbólicos – conjuntos de regras de uso que não exigem tempo de permanência. Locam-se espaços livres para reuniões e discussões, onde os usuários podem encontrar interlocutores e amigos em grande mapa de comunidades virtuais.

---

<sup>170</sup>ORTIZ, 1994: 133.

<sup>171</sup>ORTIZ, 1994: 220.

<sup>172</sup>SAID, Edward. Op. cit. HALL, 2001: 71.

A cartografia do *Orkut* permite ao sujeito fixar suas identidades, sem ter de se deter em um determinado lugar. Para explicar a tensão entre o conceito de espaço cambiante e de fixação, recorreremos à ficção de Bernardo Carvalho: os comentários do narrador do romance sobre os povos nômades podem servir para tornar mais claro o que se pretende destacar no fenômeno do nomadismo digital, modo de vida ao qual o usuário *orkutiano* é adepto.

A repetição é a condição de sobrevivência. É essa também a cultura dos nômades. Apesar da aparência de deslocamento e de uma vida em movimento, fazem sempre os mesmos percursos, voltam sempre aos mesmos lugares, repetem sempre os mesmos hábitos.<sup>173</sup>

Como mostra a passagem acima, o autor desmistifica o nomadismo como aventura, já que os deslocamentos estão atrelados à cultura do mesmo e à manutenção de condições semelhantes para fixação. Apesar da liberdade para desbravar diferentes roteiros, a repetição também é uma questão de sobrevivência no *Orkut*.

Para não se perder pelos inúmeros destinos virtuais, o indivíduo precisa balizar-se por um referente e sempre retornar ao mesmo lugar – à página inicial, ou seja, ao seu próprio perfil. Como as viagens neste *site* sempre redundam em torno do eu, podemos considerar os movimentos no ciberespaço como deslocamentos aparentes.

Entre os nômades, o interessante não é o sistema e os costumes, que são sempre os mesmos, mas os indivíduos. (...) O nomadismo em si não tem nenhuma graça. A mobilidade é apenas aparente, obedece a regras imutáveis e a um sistema e a uma estrutura fixos.<sup>174</sup>

No ciberespaço, o indivíduo pode transitar por diversos mundos, prescindindo de um passaporte único. Até sua nacionalidade pode ser deturpada. O nomadismo digital não é um sistema fadado à mesmidade, pois o sujeito passa a se confrontar com a sensação labiríntica de transitar por desertos privados e de parecer ter se tornado seu próprio refém.

No entanto, apesar do *Orkut* ser constituído por um emaranhado de textos, passagens e veredas, sua interface amigável orienta o sujeito a transitar por canais

<sup>173</sup> CARVALHO, 2003: 138.

<sup>174</sup> CARVALHO, 2003: 138.

que se comunicam entre si. Transfigurando a repetição da navegabilidade simplificada, o usuário subverte o sistema social a partir das ferramentas básicas do *site*. Assim, transmuta regras e até a própria estrutura do *Orkut*. Nesse sentido, a viagem do usuário espelha a contradição entre trilhas mapeadas – como no nomadismo – e caminhos rumo ao abismo, que levam à aventura pelas dobras dos discursos que se sobrepõem uns aos outros. Seria um falso deslocamento?

Estabelecendo-se um paralelo entre as premissas sobre o nomadismo encontradas na literatura de Carvalho e a releitura da metáfora do turista elaborada por Bauman, o trânsito no ciberespaço pode ser interpretado como uma viagem do sujeito pós-moderno, que realiza a “façanha de não pertencer a nenhum lugar”<sup>175</sup> visitado. Façanha?

Questionamentos devem ser propostos acerca dos percursos identitários no ciberespaço, que podem levar o sujeito à condição de “turista” no mundo. Será que os infindáveis lócus da Internet são meros pontos turísticos? Depois de tanto transitar pelo ciberespaço, estará o indivíduo exaurido e consciente de que é apenas uma viagem passageira? De volta ao mundo real, será que as novas moradas virtuais da identidade são mais acampamentos do que domicílios? A longo prazo, revelar-se-ão precárias estas instalações?

Nos territórios nômades do *Orkut*, as identidades tornam-se movediças diante das múltiplas formas de pertencimento oferecidas por esta nova interface. Para não recair no abismo da desterritorialização, o sujeito impele uma busca por espaços para produção de subjetividade. Mas, assim como no nomadismo, o objetivo último não é encontrar simplesmente um lugar: “Os lugares são as pessoas. Você não está procurando um lugar. Está procurando uma pessoa.”<sup>176</sup>

No romance *Mongólia*, os trajetos errantes do diplomata que se aventura em um país desconhecido em busca de um fotógrafo desaparecido podem representar alegoricamente as trilhas percorridas pelo sujeito pós-moderno no ciberespaço, na tentativa de construir sua identidade. Assim como o personagem principal orienta sua viagem a partir de relatos de diários e também cria sua escritura, os usuários do *Orkut* procuram tecer suas próprias narrativas, apesar de saber, mesmo inconscientemente, que “a literatura quem faz são os outros.”<sup>177</sup>

---

<sup>175</sup> BAUMAN, 1998: 114.

<sup>176</sup> CARVALHO, 2003: 115.

<sup>177</sup> CARVALHO, 2003: 182.

Assim como no livro, a escrita eletrônica no *Orkut* é entrelaçada por falas de narradores e fragmentos de diários, explorando recursos visuais e semânticos da língua.

Nesta rede de discursos produzidos gerando uma multiplicidade de caminhos, os usuários têm a possibilidade de visitar os mesmos perfis e comunidades, na tentativa de estabelecer referentes no ciberespaço. O sentimento de ânsia que esta viagem virtual desperta pode corresponder à mesma sensação vivida na ficção pelo diplomata do romance “Mongólia”, em suas incursões por um país incógnito. Nas palavras do próprio personagem: “Fico com a impressão de estar avançando numa rede de mentiras que se auto-reproduz. Tenho a sensação de estar me perdendo a cada passo.”<sup>178</sup>

Ao mesmo tempo em que experimenta o desnorte, o sujeito no *Orkut* pode explorar novas rotas e se deparar com descobertas inusitadas – a cada clique – em seus percursos de observação. No entanto, não é possível registrar tudo o que se vê: “A paisagem não se entrega. O que você vê não se fotografa.”<sup>179</sup> Ainda que seus campos visuais estejam alargados pelas vias digitais, nosso olhar está condicionado às lentes da percepção erigidas pela Cultura: “A gente só enxerga o que está preparado para ver.”<sup>180</sup>

Os sistemas de representação criados no *Orkut* são construções espaciais, que territorializam o sujeito sem estabelecer esquemas fixos, já que mobilidade e flexibilidade são as principais premissas desta ocupação simbólica. As construções dos projetos de identidade no *Orkut* sedimentam-se em instituições básicas como família e comunidade, além de se alicerçarem em raízes locais e históricas.

Desde a busca por origens familiares, lembranças da infância até a reunião em torno de temas banais, as comunidades que se formam no *site* de relacionamentos refletem a procura por bases mais seguras em um mundo cambiante. No *Orkut*, encontramos inúmeros grupos que se agregam por conta de um sobrenome em comum. Também é possível verificar uma miríade de comunidades que cultuam o saudosismo, partilhando hábitos e brincadeiras do

---

<sup>178</sup> CARVALHO, 2003: 147.

<sup>179</sup> CARVALHO, 2003: 148.

<sup>180</sup> CARVALHO, 2003: 184

passado e de tempos remotos. Para exprimir claramente este recorte, ressaltam-se comunidades ligadas a essa tendência, como:

#### [Família Lima](#)

43.187 membros

LIMA? Somos 42 mil só no Orkut!

Para quem é LIMA no sobrenome ou no coração.

Conheça as origens, outros pereiras, a história e o brasão de nossa família!

#### [Vc se lembra?](#)

65.519 membros

De...

- Ficar deitado no sofá assistindo Chaves e Chapolin e quase chorou quando o Chaves ficou sozinho na Vila depois que todos vão para Acapulco?
- Odiava ou adorava as provas com cheiro de álcool, recém copiadas no mimeógrafo (usando papel extencil)?
- Não ia pra escola no dia do seu aniversário com medo de levar um ovo (ou vários) na cabeça?
- Brincava de 'Estátua', 'Queimada', 'Pega-pega', 'Pique-esconde', 'Estrela Nova Celta', 'Forca', 'Cabra-cega', 'Passa Anel', 'Boca de Forno', 'Amarelinha' e 'STOP' (Uééééstopêêêê!!!)?
- Dançava lambada do Sidney Magal ou do Beto Barbosa? Ou corria pra dançar quando escutava a música "Chorando se foi, quem um dia só me fez choraaaar..."?
- Pulava corda com aquela musiquinha: 'Um homem bateu em minha porta e eu abri, senhoras e senhores, ponham a mão no chão'?
- Fazia a brincadeira do copo ou do compasso e depois ficava morrendo de medo?

Se você ainda se lembra então, entre aqui e compartilhe com a gente!

#### [Que saudades da minha infância](#)

295.063 membros

Era simples, era como deixar o tempo passar sem perceber. Nunca acreditei que um dia seria adulto, que o mundo me tornaria incerto e que a partir desse momento o tempo passou a ser concreto, medido através de lembranças

#### [Sim, eu tive infância!](#)

131.847 membros

Quem não gosta de lembrar dos velhos tempos?? Esconde-esconde, pega-pega, roba-bandeira, mãe da rua, amarelinha, Alerta, Queimada, Volei...

Ahh...sem descartar as bolas no telhado, as fugas noturnas, A cambada de pirralho na rua fazendo barulho até 1 hora da manhã.. Claro!! Sem esquecer: Pogobol, Comandos em Ação, Lego, Supermassa, Geleca, War, Genius, Jogo da Vida, Banco Imobiliário, Pense Bem, Papel de Carta, Barbie, Futebol de Botão, Lango-Lango, Batalha Naval, Fofão, Família Dinossauros, Carrossel, Os Trapalhões, Caverna do Dragão, A Turma do Balão Mágico, Mara Maravilha, Chacrinha, Super Amigos, O Incrível Hulk, Chaves, Chapolim, Sítio do Pica Pau Amarelo e a Xuxa chegando na nave cor de rosa..

Pois eh... Velhos tempos...

Se vc um dia se identificou com algumas dessas coisas citadas acima... Então entre pra nossa comunidade!!! Essa comunidade é para aquele que por mais que o tempo passe, sempre possa dizer esta frase com tanto orgulho:

\*SIM EU TIVE INFANCIA!\*

### Infância 80

111.866 membros

Você... Colecionava as figurinhas de bichinhos que vinham no chocolate surpresa? Pulava elástico? Brincava com o Pense Bem? Teve um pogobol? Conhecia alguém que usasse cabelo Chitãozinho? Assistia "Caverna do Dragão", na TV. E o "Cavalo de Fogo"??? E os jogos? Jogo da Vida, Banco Imobiliário, Detetive....

Se você respondeu afirmativamente a maioria dos itens acima ou teve um ataque de risos durante este teste, você é privilegiado.

Fala sério... E no futuro, do que as crianças vão lembrar? Da bunda da Carla Perez, da Feiticeira e da Tiazinha? Bate-papos virtuais, internet e games online? Do Pokemon?

A NOSSA FOI A ÚLTIMA INFÂNCIA FELIZ !!!

Se vc fez parte dessa época tão gostosa... Entre para lembrarmos os velhos tempos...

Após essa pequena amostra dos conteúdos presentes em comunidades do *Orkut*, podemos, partindo da análise do conceito de David Harvey de “identidade de lugar”, sublinhar que a escolha do ciberespaço como palco da construção do sujeito pós-moderno não foi arbitrária. Nas palavras do próprio Harvey: “A identidade do lugar se torna uma questão importante nessas colagens de imagens espaciais superpostas que implodem em nós, porque cada um ocupa um espaço de individuação (...) e o modo como nos individualizamos molda a identidade.”<sup>181</sup>

Na passagem acima, o autor enfatiza a segurança que o lugar proporciona em meio a todas as transformações geradas pela acumulação flexível e pelo vasto fluxo de imagens efêmeras. Diante da “permanência da transitoriedade”<sup>182</sup>, estudada por Bauman, verifica-se o resgate da memória e a necessidade de se assentar no ciberespaço, um conjunto vivo de significações em que cada ator inscreve sua identidade na medida em que se envolve com as diversas áreas de sentido na rede.

<sup>181</sup> HARVEY, 2000: 272.

<sup>182</sup> BAUMAN, 2004: 170.

Com a desarticulação das formas tradicionais de coesão, a comunicação digital transforma as estruturas sociais. O real torna-se mediado e o ambiente virtual criado é uma “realidade” mais tangível do que a fantasia. Sites como *Orkut* tornam-se mediações necessárias para o estabelecimento de contatos entre as pessoas, cada vez mais apartadas e isoladas em seus mundos privados, em decorrência do frenético ritmo da vida hodierna.

Neste sentido, o território digital erige-se como nova via de sociabilidade para concretizar encontros que dificilmente aconteceriam nas ruas. Os laços digitais formados no *site* de relacionamentos, apesar da tibieza, permitem a ampliação da rede de contatos e a projeção do sujeito. Formas fluidas de interação social que tentam prolongar sua duração. Os novos veículos de comunicação digital tornam-se mediadores e aglutinadores de elos sociais que se esvanecem na celeridade do nosso tempo. Tempo que cultua valores de descartabilidade no mundo dos objetos. E também na dimensão humana.

Sentir que existem vínculos comuns sem uma experiência comum ocorre, em primeiro lugar, porque os homens têm medo da participação, dos perigos e desafios que ela traz, de sua dor.<sup>183</sup>

Além de mitigar o medo da participação, estas interfaces também minimizam as assimetrias geradas pela eclosão de “novas temporalidades privadas”<sup>184</sup> que, de acordo com Jameson, decorrem do enfraquecimento da historicidade numa cultura dominada por imagens e simulacros: “O sujeito perdeu sua capacidade de estender de forma ativa suas pretensões e retenções em um complexo temporal e organizar seu passado e seu futuro como uma experiência coerente.”<sup>185</sup>. As formas individuais – e esquizofrênicas – de se relacionar com o tempo são unificadas pelo tempo real criado no mundo virtual.

Se o tempo não é mais a instância universalizante, o sujeito recorre ao espaço como via de construção de sua identidade pessoal. A interface, a confluência de várias realidades, restabelece um novo tempo na comunicação. Tempo espacializado, que busca registro e território frente à evanescência do tempo real.

<sup>183</sup> SENETT, Richard. Op. cit. BAUMAN, 2004: 134.

<sup>184</sup> JAMESON, 2000: 52.

<sup>185</sup> JAMESON, 2000: 32.

Em vez da compressão tempo-espaço (Harvey, 2001), as novas mídias possibilitam uma expansão digital dos espaços de construção da identidade que redimensiona as próprias configurações do real. A estrutura da mídia digital provoca a subversão das temporalidades e o alargamento do espaço público, alterando a percepção do sujeito e os sistemas de comunicação.

A interface do *Orkut* permite pontos de vista múltiplos num espaço em que o tempo é presentificado na tela. Apesar de tudo ser reduzido à dimensão do presente, o usuário pode vivenciar múltiplas temporalidades, de acordo com as formas de relação que estabelece no *site*. “Embora todos estejam conectados ao mesmo tempo, cada um vivencia uma experiência comunicativa radicalmente diferente.”<sup>186</sup>

Cada sujeito traça o seu percurso nas vias digitais, que agora territorializam os atos comunicacionais. O *Orkut* tenta resgatar a inserção no espaço, ao promover “o aumento do valor do lugar.”<sup>187</sup> Mas, por conta do seu terreno etéreo e de seus deslocamentos aparentes, o *site* pode ser visto como um não-lugar?

Na concepção de Augé (1994: 95), o espaço do não-lugar não cria identidade singular nem relação, mas sim solidão e similitude. Já que o conceito pressupõe a não-relação, o *Orkut* não pode ser considerado um não-lugar, mas um outro lugar. Apesar de ser um espaço de viagem, que é um arquétipo do não-lugar, o *site* cria um novo modo de se relacionar com o Outro, construindo um campo aberto a novas sociabilidades e experiências comunicacionais.

O *Orkut* possibilita a fixação de identidades em espaços digitais, que se tornam territórios abertos à construção de novos relacionamentos na rede. O terreno *orkutiano* é um espaço que permite mobilidade e registro, apesar de suas ferramentas fixas de construção de identidades e comunidades.

Hoje, o espaço tornou-se um elemento co-estruturante da subjetividade: “a velocidade das transformações contemporâneas faz com que cada vez mais o espaço não seja visto como algo de exterior ao sujeito, seu cenário, coisa extensa, passando a elemento constitutivo de sua estruturação.”<sup>188</sup> No *Orkut*, o espaço não

<sup>186</sup> MACHADO, Irene. *Mídias como expansão dos códigos culturais: a história da cultura segundo Mc Luhan*. In: CONTRACAMPO: Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação, p. 56.

<sup>187</sup> BAUMAN, 2003: 100.

<sup>188</sup> VILLAÇA; GÓES, 1998: 73.

é mero cenário, mas serve como conteúdo. É referente, mas não base para fixação: “Ninguém está sozinho, todos se deslocam juntos no mesmo espaço, mas têm autonomia de se cruzarem em direções diferenciadas.”<sup>189</sup> Neste sentido, as comunidades virtuais possibilitam uma inserção social mais ampla, que atende às necessidades hodiernas de visibilidade e interação.

Desta forma, o espaço da identidade é expandido em horizontes planetários, agregando novas dimensões que transcendem os limites das esferas pública e privada. No *Orkut*, o usuário transita em uma nova espacialidade: avenidas virtuais de interação que recaem em ruelas locais e reais.

Por suas contigüidades e tensões entre local e global, o passeio pelas trilhas do ciberespaço revela as inquietações do sujeito hodierno. Este indivíduo, fragmentado pela esquizofrenia da vida pós-moderna, cultiva um desejo latente de unidade, recalcado por pulsões de alteridade e multiplicidade.

Esses territórios virtuais criam condições para a existência de uma cultura **do** devir – do sujeito vir a ser – frente à homogeneidade e à estandardização identitária destinadas às massas na “cultura **no** devir”.<sup>190</sup> Neste mundo cambiante, o *Orkut* se alimenta da tensão entre o escapismo e a necessidade de ancoragem. Para muitas pessoas, o *site* não é visto como um refúgio escapista, reduto de indivíduos soterrados em subjetividades escamoteadas atrás das telas.

Apesar da existência de identidades imaginárias, prevalece no *Orkut* a tentativa de buscar representações verossímeis de si mesmo. Estereótipos do usuário – como o “nerd” – soam anacrônicos diante do perfil do ciber-cidadão, que não busca somente a evasão e sim ampliar sua inclusão naquele espaço social..

O sujeito parece buscar no ciberespaço uma rede de amigos para compensar seu déficit de relações reais. Por serem mediadas pelo computador, as novas formas de sociabilidade revelam-se mais seguras. Com o *Orkut*, os contatos e as redes de amigos não mais ficam circunscritos a encontros rotineiros. Em muitos casos, as relações estabelecidas via mediação tecnológica se transformam em contatos face a face. E os encontros virtuais se tornam reais.

---

<sup>189</sup> MACHADO, Irene. *Mídias como expansão dos códigos culturais: a história da cultura segundo Mc Luhan*. In: CONTRACAMPO: Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação, p. 56.

<sup>190</sup> MORIN, 1997: 178.

Segundo Edgar Morin, a ausência de uma “promessa de imortalidade” gerou uma das neuroses da cultura de massa, que a impossibilita de se fundar como “religião da vida privada”<sup>191</sup>. No limiar do fosso niilista, cavado pelas incertezas pós-modernas, encontram-se solapadas as grandes transcendências e o desterro do sujeito. Neste interstício, o ciberespaço surge como promessa de abrigo para o corpo e a alma.

O âmbito virtual torna-se noético que, ao contrário do mundo físico, tem como princípio a ausência de limites. O ciberespaço resgata a dimensão sublime do espaço, secularizado pela era moderna e sua ótica mecanicista. Engloba, agora, a questão da transcendência, que não foi resolvida pelo imanentismo da cultura de massa. O mundo virtual inaugura uma nova metáfora: a do sujeito.

O ciberespaço retoma uma concepção dualista de mundo, mas reveste a transcendência de imanência. Isto implica que o real, em diálogo com o virtual, ultrapassa o mundo físico e suas concepções materialistas.

Enquanto Newton realizou a união do espaço celeste com o terrestre no domínio físico, depois cindido pela pós-modernidade, o ciberespaço tenta equacionar lugares para o corpo e a alma, com variáveis digitais e simbólicas ainda mais complexas. Será que o mundo virtual conseguirá encontrar novas fórmulas para essa incógnita ontológica?

Desde que foi despejada pela visão fiscalista da sociedade moderna, a alma não encontra morada. A racionalização do mundo pela ciência produziu desencanto e esvaziamento dos deuses. A visão apolínea da realidade sufocou expressões perturbadoras e dionisíacas do sujeito que, mais tarde, não poderiam ser represadas.

A história do espaço, contada por Margareth Wertheim, pavimenta teorias na tentativa de definir o lugar do ciberespaço. Mais do que viagem, uma passagem – seria o “purgatório”? Diante do mal-estar e da insegurança que permeiam a pós-modernidade, o ciberespaço invoca um lugar capaz de abrigar um eu à deriva numa sociedade em que não há nenhuma identidade de reconhecimento vitalício.

Segundo o psicanalista Joel Birman, “o problema da identidade resulta principalmente na dificuldade de se manter fiel a qualquer identidade por muito

---

<sup>191</sup> MORIN, 1997: 167.

tempo.” Diante da ausência de referenciais sólidos e seguros, a identidade estável torna-se uma fantasia de difícil concretização.

Se Freud estava certo e a saída para o mal-estar é a via da criatividade, o sujeito encontra, no mundo digital, novos caminhos para a produção de subjetividade, buscando superar esta patologia cada vez mais pós-moderna. O sujeito, que antes estava à deriva, agora encontra um porto seguro para sedimentar sua identidade – o ciberespaço.

Agora, *sites* como *Orkut* nos oferecem um palco digital com novas estruturas cênicas e formas de representação. Som, texto e imagem convergem em elementos potenciais de construção de identidade. No universo *orkutiano*, o discurso construído a partir da palavra é legitimado pela força do registro contra a evanescência da imagem.

Como prenunciou o autor Steven Johnson, a civilização da imagem volta a valorizar ainda mais uma das suas formas de comunicação mais primitiva – a escrita. “A revolução textual poderá certamente ser o Grande Salto à Frente do design da interface do século XXI.”<sup>192</sup> Seria o fim da tirania da imagem sobre o texto?

Um dos maiores emblemas do *Orkut* é possibilidade do usuário gerar o seu próprio conteúdo. As redes virtuais constituem um fenômeno de produção de conteúdos descentralizados. Para sobreviver na civilização da imagem, utiliza-se todo o potencial heurístico, sua capacidade de criar narrativas e simulacros de identidade para o próprio eu.

Apesar da ficcionalidade, muitas vezes, imperar nos perfis, os usuários buscam criar ilusões factíveis de identidades. Ao mesmo tempo, as inúmeras possibilidades cognitivas que o meio oferece permitem ao usuário criar meta-imagens de si mesmo, que vão além do concreto. No virtual, ele pode se destacar mais do que no real. Na maioria das páginas pessoais do *Orkut*, percebe-se que não há intenção de esconder a personalidade ou inventar uma nova personalidade, mas de desenvolvê-la.

Nos processos de construção de significados engendrados no *Orkut*, o sujeito encontra bases de atributos e fontes de sentido em uma vasta gama de comunidades virtuais. Na rede, não é exigida coerência no papel representado.

---

<sup>192</sup> JOHNSON, 2001: 110.

Toda a ambigüidade do sujeito se revela nas imagens contraditórias que ele constrói sobre si mesmo. A pluralidade de temas e as formas viscosas de pertencimento possibilitam a representação de múltiplas identidades no ciberespaço.

Nestes espaços imateriais, a fluidez das identidades líquidas é intensificada. O *Orkut* oferece ao sujeito projetos de identidade que se propõem a serem sempre incompletos. Este tipo de projeto de identidade se coaduna com a visão de Bauman (2003, 61): a construção da identidade é um processo sem fim e para sempre incompleto, e assim deve permanecer para cumprir sua promessa.

Segundo o autor, a identidade deve continuar flexível e passível de experimentação e mudança, até que uma “nova ordem” seja decretada pelo sujeito. No *Orkut*, o usuário encontra facilidades para se desfazer de uma identidade no momento em que ela deixa de ser satisfatória ou atraente. Para Bauman, não importa o “realismo” da identidade buscada ou momentaneamente apropriada, já que vivemos sob exigências de mobilidade.

No mundo virtual, as identidades estão em movimento e não gravitam em torno de um único pólo, mas encontram-se descentralizadas e estabelecem conexões transversais entre si. Para Stuart Hall (2001: 21), na pós-modernidade, a estrutura da identidade permanece sempre aberta, suscetível às diferentes articulações escolhidas pelo indivíduo: Uma vez que a identidade muda de acordo com a forma como o sujeito é interpelado ou representado, a identificação não é automática, mas pode ser ganha ou pode ser perdida.

Apesar de estar continuamente perturbado pela diferença, o sujeito no *Orkut* pode vivenciar sua própria identidade como se ela estivesse reunida e resolvida. É o que o autor denomina de fantasia da unidade, considerada por ele a “origem contraditória” da identidade. Nas páginas pessoais do *Orkut*, esta fantasia é concretizada, já que o usuário pode organizar suas representações a partir de dispositivos discursivos.

Neste cenário, as identidades têm formas híbridas e estão suspensas em transição entre diferentes posições, já que – como sugere Hall (2001: 84) – são produtos das “novas diásporas”, transitando tanto em torno da tradição (esfera das certezas perdidas) quanto da tradução das contingências dos planos da história, da política, da representação e da diferença. No *Orkut*, o fato das identidades

encontrarem um espaço para reterritorialização não impede o trânsito. O *site* reúne ferramentas que possibilitam a busca de identidades em diáspora.

O Outro, agora, é móvel; o eu, dialógico. Como podemos verificar em outra obra do mesmo autor, “Da diáspora – Identidades e Mediações Culturais” (HALL, 2003: 116): O Outro deixou de ser um termo fixo no espaço e no tempo externo ao sistema de identificação e se tornou uma ‘exterioridade constitutiva’ simbolicamente marcada, uma posição marcada de forma diferencial dentro da cadeia discursiva.<sup>193</sup> O *Orkut* coloca o sujeito em nova posição discursiva, em que ele pode negociar sua subjetividade.

Em um fluxo intermitente de trocas simbólicas, os usuários se despem da privacidade. A introspecção cede lugar a uma interação frenética e frívola, em que são expostas as dimensões mais recônditas da intimidade. Ao exibir seu “eu” para o mundo, o sujeito se torna uma “ilha” mediatizada, aberta a visitas que tentam preencher o vazio criado pela falta de diálogo.

No *Orkut*, a superexposição é consentida. Todos têm consciência dos fluxos de comunicação e da existência de um olhar ubíquo, que tudo vê. É a visão do Outro. A representação, neste cenário, é um processo consciente. O espetáculo é coletivo e socialmente construído.

Mesmo conscientes acerca do processo de simulação, os usuários do *Orkut* eliminam as possibilidades de ameaça à representação e tentam manter sua própria diegese. Como um filme editado diariamente, os sujeitos selecionam as mensagens convenientes postadas por seus interlocutores em seus perfis e criam uma impressão de realidade. Com isso, constroem suas imagens a partir das falas do Outro e da crença no papel em que estão representando.

Nem sempre o sujeito se propõe a ser inteligível. Ele também pode optar por apagar parcialmente seus recados (*scraps*), gerando uma comunicação subterrânea, que se perde no ciberespaço. Linguagens cifradas e declarações ambíguas criam códigos de reconhecimento e significações secretas.

É um jogo de informações potencialmente infinito de descobertas, atos de manipulação, situações intencionalmente arquitetadas, revelações falsas, anedotas inventadas e encobrimentos. Neste sentido, verificamos que a exposição na

---

<sup>193</sup> HALL, 2003: 116.

Internet não impede a possibilidade de se criar segredos, mas cria novas formas de compartilhá-los.

No jogo virtual, são inseridos dispositivos estratégicos que determinam a informação que o público pode receber. Estas estratégias de comunicação podem ser ardilosas sem serem necessariamente falsas. As técnicas de comunicação, tais como a insinuação, a ambigüidade estratégica e omissões essenciais permitem ao informante enganador aproveitar-se da mentira sem tecnicamente dizer nenhuma.

A partir dos dispositivos digitais potencializados pela reinvenção da linguagem pelo sujeito, assistimos à representação teatralizada da vida. Mas, no *Orkut*, o público não é mero espectador, mas interroga e é questionado.

Nas novas mídias, o sujeito fica mais exposto ao Outro e às suas possíveis intervenções. Em uma sociedade tão individualista, a conexão eletrônica não seria o último elo que nos resta frente à desintegração iminente?

Quem entra no *Orkut* não busca necessariamente o imediatismo da comunicação instantânea e pode encontrar um lugar para servir de referente. Para si mesmo e, sobretudo, para o Outro. A busca pelo auto-reconhecimento também pode ser vista como uma reação ao isolamento. No *Orkut*, ninguém está sozinho. Há sempre um Outro.

Retomando novamente o romance de Bernardo Carvalho, a descrição ficcional que o autor faz da Mongólia se assemelha ao mundo *orkutiano*, em que “há curiosos por toda a parte. (...) Haverá sempre alguém querendo saber quem você é, de onde veio, o que quer, o que tem a oferecer.”<sup>194</sup> Assim como no *site* de relacionamentos, Carvalho ressalta que não há privacidade nesse país, cuja natureza é habitada, “por mais rarefeita que seja essa ocupação.”<sup>195</sup>

Em nosso tempo, a vida real tem se despido no âmbito público, despertando mais curiosidade do que a ficção. Transformada em espetáculo a ser consumido, a própria vida tem se tornado um veículo de comunicação. “O espetáculo confundiu-se com toda a realidade, ao irradiá-la.”<sup>196</sup> Como descreveu Debord (2003: 15) em sua obra clássica, “a realidade surge no espetáculo, e o espetáculo é real.”

---

<sup>194</sup> CARVALHO, 2003: 164.

<sup>195</sup> CARVALHO, 2003: 165.

<sup>196</sup> DEBORD, 1997: 173.

Na concepção do autor, “o espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, medidas por imagens.”<sup>197</sup> Estabelecendo um paralelo desta teoria – a despeito de sua forte carga ideológica – com o universo do *Orkut*, verificamos que lá os contatos também são firmados a partir de imagens construída pelos usuários via mediação tecnológica.

Para Debord, os meios de comunicação suprimem a distância geográfica e a recolhem interiormente, como “separação espetacular.”<sup>198</sup> Assim, o sujeito encontra um canal para fabricar seus “pseudo-acontecimentos”<sup>199</sup>, o que faz, paradoxalmente, com que ele não viva os acontecimentos: “quanto mais sua vida se torna seu produto, tanto mais ele se separa da vida.”<sup>200</sup>

Na visão desencantada do autor, o espetáculo submete toda a realidade à aparência. Mas, no estudo do *Orkut*, vimos que a imagem – ainda que espetacularizada – também pode desvelar a identidade contraditória do sujeito. Afinal, recorrer aos signos feéricos do espetáculo e dos dispositivos tecnológicos para se auto-representar é um sintoma de que nossa sociedade se alimenta das próprias imagens que forja de si mesma.

Antes do advento das novas mídias, a espetacularização da vida ficava restrita aos personagens fabricados pelos meios de comunicação de massa. Hoje, com as novas mídias, qualquer indivíduo passa a dispor de um aparato tecnológico para recriar sua identidade e torná-la midiaticizada. Todos podem se apropriar do “invólucro da celebridade”<sup>201</sup>

Estes recursos constroem um “mundo onde a fantasia é mais real que a realidade.”<sup>202</sup> A vida cotidiana se potencializa como espaço de produção de sentido e de troca de sentimentos. Numa cultura que transforma tudo em discurso, o sujeito torna-se mais um texto a ser lido. E interpretado.

Cada um de nós torna-se autor do seu mundo, escrevendo os próprios enredos, encenando personagens e vestindo máscaras sociais. “Escrever é tornar-se outro, é deslocar-se de uma aparente estabilidade identitária para assumir o

---

<sup>197</sup> DEBORD, 1997: 14.

<sup>198</sup> DEBORD, 1997: 112.

<sup>199</sup> DEBORD, 1997: 130.

<sup>200</sup> DEBORD, 1997: 25.

<sup>201</sup> GABLER, 2000: 15.

<sup>202</sup> GABLER, 2000: 11.

lugar sempre movente da alteridade.”<sup>203</sup> Assim, vivemos fantasias e construímos imagens para nós mesmos. Eis o teatro – ou filme – da vida.

Hoje, a autoria de própria história pode representar uma última e desesperada tentativa de buscar a identidade, em um mundo permeado por uma multiplicidade de signos, interpretações, versões e relatos. Em montagens criativas, o sujeito pode encontrar, no *Orkut*, espaços para negar roteiros prontos e estandardizados pelos discursos midiáticos. Exalta-se a encenação idiossincrática da vida contra o padronizado filme-vida e reivindica-se a questão da autoria, direito antes negado pelos veículos massivos. Mas, no *site*, a maioria dos discursos é perpassada pelas referências da “Grande Mídia.”

Apesar da mídia de massa ser um solo referencial para criação de comunidades e personagens, no *Orkut*, são alargadas as possibilidades de experimentação identitária e da vivência do devir-outro. Por trás de cada identidade criada no *site*, há sempre outras. É a exploração da alteridade, que transborda os limites do mesmo e do diverso, a ponto de confundir a linha de demarcação entre o eu e o Outro.

À procura de sentido no ciberespaço, o sujeito afirma sua movência e incompletude em metamorfoses identitárias. Seriam alucinações de identidades em luta por reconhecimento? Pode este tráfego de biografias se tornar convulsivo?

Para se constituir, o indivíduo no *Orkut* encontra referentes essencialmente discursivos, que se baseiam em discurso sobre discurso. As conexões rizomáticas da rede nos trazem a oportunidade de desejar em outros lugares extraterritoriais. Mas a ancoragem identitária precisa de sustentação no real. Daí a necessidade de encontro, do face a face que os próprios discursos que circulam no *Orkut*, por vezes, sugerem.

Diante do exposto, afinal, o que é estar no *Orkut*? É perder-se na vertigem de discursos ou encontrar-se em suas moradas identitárias? Se o *Orkut* pode levar a identidade ao abismo, qual é o estatuto criado pelo *site* para a subjetividade?

Após a análise das diversas comunidades que compõem o *site*, conclui-se que o *Orkut* é a própria tensão destes caminhos. Esta nova interface de comunicação digital une o mundo real ao virtual, dirimindo suas fronteiras.

---

<sup>203</sup> PORTO, Maria Bernardette. *A escrita e a representação do Outro*. In: PERES (org), 2006: 21.

Assim, os dois mundos se interpenetram. Sujeito, objeto e imagem também se hibridizam.

O sujeito não se mantém à distância da imagem, no face a face dramático da representação; ele aí mergulha; ele se desfoca, se translocaliza, se expande ou se condensa, se projeta de órbita em órbita, navega em um labirinto de bifurcações, de cruzamentos, de contatos, através da parede osmótica das interfaces e das malhas sem fronteiras das inter-redes. O sujeito transpassado pela interface é, de agora em diante, muito mais trajeto do que sujeito.<sup>204</sup>

Com o deslocamento da subjetividade nas fronteiras da interface, surgem as possibilidades de duplicação do sujeito, que pode se revestir de múltiplas identidades na rede. Mais do que ser um duplo, a imagem se autonomiza do indivíduo. E passa a ter vida própria no ciberespaço.

No *Orkut*, há o risco da autonomização de representação, já que sua ambiência estruturada com códigos próprios complexifica o desejo de ambigüidade entre representação e representado, entre sujeito e objeto, entre virtual e real. Neste cenário, o sujeito adquire uma “ubiquidade dialógica”<sup>205</sup>, segundo Edmond Couchot. Para o autor, é criado um novo estatuto para a subjetividade, norteado pela lógica comutacional. É a afirmação de uma subjetividade descentrada e fraturada, constituída sob rasura.

A multiplicação de referentes que se materializa no *Orkut* expõe que o descentramento não é apenas da sociedade, mas também do sujeito. Mas a técnica não transformou o homem – mesmo com sua identidade em cacos – em coisa. A mediação tecnológica revelou-se como ponte e não como instância de separação. Se, por um lado, o *site* poderia ser uma via para o escapismo, vimos que o *Orkut* aponta para o real mediado e suas tensões.

Neste sentido, pode-se concluir que as relações humanas estabelecidas nas redes digitais, em um novo espaço-tempo, não tendem à virtualização. Isto porque, *sites* como o *Orkut*, em seus horizontes planetários, despertam desejos ambivalentes e atendem a uma necessidade antropológica que é dupla e contraditória: “a afirmação individual e a participação cósmica.”<sup>206</sup> Talvez aí resida uma das respostas para o *Orkut* ter se tornado um fenômeno de comunicação do nosso tempo.

---

<sup>204</sup> COUCHOT, 2003: 273.

<sup>205</sup> COUCHOT, 2003 276.

<sup>206</sup> MORIN, 1997: 180.