

Da identidade-perfil ao perfil-sujeito: circunscrição e (re)apresentação de *personas* no *Orkut*¹

Cíntia Dal Bello²

Resumo

Em meio aos fluxos informacionais do *cyberspace*, as comunidades virtuais de relacionamento constituem plataformas hiperespetaculares de apresentação do eu. Nelas, os sujeitos-usuários podem circunscrever suas identidades, experimentar outros arranjos de ordem subjetiva (*personas*) e manifestar-se em tempo real. Neste sentido, o presente estudo busca verificar [1] a congruência entre identidade e perfil, no *Orkut*, sinalizando a problemática relativa aos *fake profiles*, e [2] a convergência entre perfil e sujeito, na fundamentação da teleexistência (VIRILIO, 2005; TRIVINHO, 2007b).

Palavras-chave: Cibercultura, Subjetividade, Identidade, Visibilidade mediática, Hiper-espetáculo, Teleexistência.

Introdução

Este estudo parte da constatação de que as comunidades virtuais de relacionamento configuram plataformas hiperespetaculares de publicação de sujeitos: em meio ao “nada” dos fluxos informacionais no qual os usuários da rede se diluem quando adentram o *cyberspace*, as comunidades surgem como territórios espectrais, base de apresentação pessoal, vivência tecno-imaginária e encontro do outro. Nelas, os usuários dispõem de condições tecnológicas para construção e promoção de um lugar de fala a partir do qual podem se reconhecer e serem reconhecidos como sujeitos. Por essa razão, diz-se que o perfil circunscreve o sujeito e equivale ao corpo como instrumento

¹ Resumo expandido submetido ao II Simpósio Nacional de Cibercultura promovido pela ABCiber (Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura).

² A autora é mestranda do Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PEPGCOS-PUC/SP) e bolsista CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior). Sua pesquisa é orientada pelo Prof. Dr. Eugênio Trivinho sob o título de *Cibercultura e subjetividade: uma investigação sobre a identidade em comunidades virtuais de relacionamento*. E-mails: pubcintia@yahoo.com.br; cbello@uninove.br.

dinâmico de individuação, pois ao passo que o diferencia dos demais, identifica-o. Por afirmar as fronteiras entre o eu, o outro e o meio ciber-circundante, o conjunto dinâmico e espectral de informações sobre si dispostas em páginas *hiperlinkadas* (por meio do qual o sujeito-usuário procura incansavelmente responder à questão “Quem sou eu?”) é denominado, neste estudo, de identidade-perfil.

É sabido, entretanto, que nem todos os perfis descrevem pessoas reais e nem todos os perfis relativos a pessoas reais foram criados por aquelas que ali estão representadas – ressalvado o fato de que o conceito de Real, na pós-modernidade, encontra-se em “metástase”, pois como explica Baudrillard (2001, p. 69),

a realidade é apenas um conceito, ou um princípio, e por realidade quero dizer todo o sistema de valores conectado com este princípio. O Real enquanto tal implica uma origem, um fim, um passado e um futuro, uma cadeia de causas e efeitos, uma continuidade e uma racionalidade. Não há real sem estes elementos, sem uma configuração objetiva do discurso. E o seu desaparecimento é o deslocamento de toda essa constelação.

Ao expor as fronteiras movediças e embaralhadas que, em vão, tentam demarcar o que é real e o que é ficcional na virtualidade, a epidemia dos *fake profiles* coloca em cheque a pretensa convergência entre a identidade-perfil e o sujeito-usuário sem deixar de ser manifestação de uma subjetividade operante representada e/ou presentificada pelo perfil, *fake* ou não. Neste sentido, o conceito de duplo e seus desdobramentos metafóricos (do reflexo ao fantasma) permitem que [1] se compreenda a problemática da circunscrição e da (re)apresentação do eu no *Orkut*³ na confluência das culturas mediática, dromocrática e pós-moderna que, hibridizadas, configuram a era da visibilidade mediática (TRIVINHO, 2007a, 2008) e [2] se assinale o fenômeno de transformação da identidade-perfil na pele fantasmagórica com a qual o usuário se reveste para se manifestar, em tempo real, nas comunidades virtuais de relacionamento, engendrando uma nova fenomenologia da aparência – a da *apresentação* de subjetividades na *estética do desaparecimento trans-aparente* (conceitos de Virilio, 2005): a aparição-presença do sujeito confere à identidade-perfil status de perfil-sujeito; o sujeito não apenas está circunscrito e representado como torna-se presente literalmente por meio de seu espectro⁴.

³ Escolhido como exemplar das comunidades virtuais de relacionamento dada a sua popularidade no Brasil: em maio de 2008, 69,8% dos internautas domésticos brasileiros acessaram o *Orkut*. “Em segundo lugar fica o *Sonico* (7,9%), seguido por *MySpace* (4,8%), *Via6* (4,1%), *hi5* (2,8%), *Haboo* (1,7%) e *Facebook* (1,6%)” (CARPANEZ, 2008).

⁴ O termo é utilizado de acordo com a concepção de Guillaume (1989 apud TRIVINHO, 1998).

Os referenciais para o empreendimento da análise proposta foram extraídos da bibliografia levantada e revisada para a pesquisa sobre cibercultura e subjetividade⁵ à qual este estudo se filia. Por meio dela, é possível: (a) compreender o caráter provisório e ficcional da(s) identidade(s) (LACAN, 1977); (b) conceber o perfil como duplo fantasmático-virtual (ou espectro), de acordo com os aportes teóricos de Morin (1997), Guillaume (1989 apud TRIVINHO, 1998) e Trivinho (1998, 2007a, 2007b); (c) compreender a desenfreada produção de simulacros de representação e simulação de uma realidade hiper-espetacularizada (BAUDRILLARD, 1991, 1996; MACHADO DA SILVA, 2007), sintomática da cultura narcisista (LASCH, 1983, 1990; LIPOVETSKY, 1989) e reveladora da mentalidade-*bunker* característica da configuração sócio-histórica atual (TRIVINHO, 2007a).

O potencial de representação da identidade-perfil

No *Orkut*, que se define como uma rede social cujo objetivo é “incentivar interações abertas entre pessoas reais”, há alguns requisitos básicos de identidade que devem ser observados pelos usuários que desejam ingressar na rede: “Contas somente deverão ser criadas pela pessoa descrita e retratada na foto, e todos os usuários deverão estar vivos e ter, no mínimo, 18 anos de idade” (SOBRE..., 2007), do que se infere que a identidade-perfil é representativa da subjetividade que se manifesta no *cyberspace*. Ou seja: no ambiente virtual, cada perfil deve representar um sujeito real, vivo e maior de 18 anos; por essa razão, sua construção pressupõe a auto-exposição do eu. De outra forma, não é possível encontrar amigos ou ser encontrado por eles para estabelecer a necessária conexão.

A necessária (ou desejada) congruência entre identidade e perfil fica patente quando se faz uso do sistema de busca de usuários do *Orkut* para encontrar um conhecido em meio à miríade de perfis. A pesquisa parte de palavras-chave e elenca todos os perfis que as contém. Como, ainda assim, o número de resultados pode ser grande, o *Orkut* possibilita o uso de filtros (tais como sexo, faixa etária, estado civil, orientação sexual e filhos, nacionalidade e idioma) para que o usuário refine sua busca. Ao responder às enquetes do *Orkut* no processo de construção e atualização do perfil, o

⁵ Desta pesquisa também derivam os artigos já publicados sobre espectralização da existência e indexação sógnica (DAL BELLO, 2007a), a construção de corpos sógnicos em comunidades virtuais de relacionamento e as dimensões do “aparecer” (DAL BELLO, 2007b, 2008a).

sujeito-usuário circunscreve-se *in-formando-se*⁶ nas respectivas páginas, ao mesmo tempo em que, como conjunto de informações, torna-se parte do conteúdo da plataforma e por isso, pode ser por ela identificado, indexado e classificado a qualquer tempo. Eis a relação imediata entre identificação e indexação. No exemplo (figura 1), os mais de mil perfis inicialmente correlatos à busca por “Vagner de Araújo” foram reduzidos a apenas treze graças aos filtros aplicados. A listagem traz foto, nome e algumas informações adicionais (como estado e país), por meio das quais é possível identificar a pessoa originalmente procurada.



Figura 1. Relação entre identificação e indexação: busca realizada em 20 de set. 2008.

O potencial de representação – e, portanto, identificação e indexação – é tão flagrante que o usuário, quando sabedor da vulnerabilidade a que se sujeita no *cyberspace*, pode lançar mão de subterfúgios para dissimular sua identidade. As operações de “camuflagem”⁷ do perfil envolvem omissão (quando o usuário não preenche determinados campos das enquetes de construção/atualização) e “despistamento” (quando, por exemplo, o usuário escreve seu nome com caracteres especiais, o que dificulta a busca, ou o troca por um apelido ou *nickname*). Nesse

⁶ Deve-se compreender por *in-formar-se* o processo de transformar-se (ou transpor-se) em informação, essa não-coisa impalpável, intangível e inapreensível, embora decodificável (FLUSSER, 2007, p. 54-55). De acordo com a concepção flusseriana para a qual “a forma é o *como* da matéria, e a matéria é o *o quê* da forma” (FLUSSER, 2007, p. 27), é possível falar de *in-formação* do sujeito, ou seja, transposição da substância subjetiva (amorfa) como preenchimento transitório de formas atemporais.

⁷ Compreende-se camuflar como dissimular, disfarçar, por sob falsas aparências.

sentido, embora o sistema de busca do *Orkut* tenha reduzido o número de resultados de mil para treze, nenhum dos perfis indexados são o do “verdadeiro” Vagner de Araújo buscado na figura 1: seu nome, no perfil, é *Patacuri ile* (figura 2), e utiliza como foto de identificação a imagem do personagem Sr. Madruga (Programa do Chaves), embora as demais informações, bem como o álbum de fotos, sejam suficientes para que os amigos íntimos o reconheçam. “Na época, optei por um apelido para não ser encontrado pelo RH da empresa que estava me contratando; disseram que um rapaz perdeu a oportunidade de emprego só porque estava no *Orkut*”⁸.



Figura 2. Página inicial de Patacuri ile: busca realizada em 13 de set. 2008.

Dessa forma, o sujeito-usuário procura fazer-se encontrar apenas por pessoas de sua confiança e com estas se relaciona dentro de um sentido de realidade que se resguarda na dissimulação de que aquele perfil corresponde àquele sujeito. É assim que *Golden Boy* (figura 3), embora possa parecer um *fake profile*, não o é, e nem assim se considera: seu *nickname*, importado da esfera presencial, guarda relação direta (icônica e indicial) com seu sobrenome (Dourado).

Na percepção de Dourado, todas as comunidades escolhidas fornecem pistas sobre sua identidade (em especial, a comunidade “Família Dourado”); depoimentos e recados testemunham que os amigos vinculados sabem exatamente quem está por trás de *Golden Boy*.

O *fake* pressupõe o engano; no meu perfil, as pessoas não chegam enganadas, elas sabem que sou eu. Quando alguém me descobre, fico surpreso e pergunto como me encontrou; geralmente foi por indicação

⁸ Depoimento colhido pessoalmente em 13 de setembro de 2008.

de alguém. Não quero ser achado, só achar. (...) As pessoas chegam buscando informações o tempo todo: como você está, onde está, o que está fazendo? Toda resposta é simulada para garantir a dissimulação. (...) Não quero revelar minha identidade, só causar confusão. (...) *Golden Boy* virou uma brincadeira conceitual.⁹



Figura 3. Página inicial de Golden Boy: busca realizada em 10 de out. 2008.

Na dissimulação, o perfil é construído para parecer que não é aquilo que é. Finge, mas deixa “intacto o princípio da realidade: a diferença continua a ser clara, está apenas disfarçada” (BAUDRILLARD, 1991, p. 9-10). Neste caso, por temer os desdobramentos da auto-exposição, o sujeito-usuário busca dissimular o índice de realidade de sua identidade-perfil disfarçando-se de não-eu; protege-se no anonimato e só se revela a quem considera confiável – põe-se como *sombra* de si mesmo.

Há, entretanto, um outro desdobramento possível: por compreender que está inserido em um espaço de alta visibilidade mediática, sob a chancela do olhar do outro, que o legitima, o sujeito-usuário tende à ficcionalização do eu na simulação de si, configurando o seu *reflexo* de acordo com o que deseja projetar. A simulação, diferentemente da dissimulação, “põe em causa a diferença do ‘verdadeiro’ e do ‘falso’, do real e do imaginário” (BAUDRILLARD, 1991, p. 9-10). Ela inflaciona a realidade até libertá-la da mediocridade cotidiana do sujeito representado, em um processo que, embora não rompa com o parâmetro da representação, leva à hiperespetacularização do eu graças ao excesso de zelo pela imagem própria, cuidadosamente projetada para “aparecer” nas janelas ciber-mediáticas. Por excesso de realidade, a identidade-perfil

⁹ Depoimento dado por W. P. Dourado em 7 de out. de 2008, presencialmente.

torna-se mais real do que o real que deveria representar, embora não se desprenda totalmente deste, tomando-o como esboço sobre o qual se constrói.

Sejamos claros quanto a isto: se o Real está desaparecendo, não é por causa de sua ausência – ao contrário, é porque existe realidade demais. Este excesso de realidade provoca o fim da realidade, da mesma forma que o excesso de informação põe um fim na comunicação. (...) Acontecimentos, acontecimentos reais, sequer terão tempo para se realizar. Tudo será precedido de sua realização virtual. Estamos lidando com uma tentativa de construir um mundo inteiramente positivo, um mundo perfeito, expurgado de toda ilusão, de toda espécie de mal e negatividade, isento da própria morte. (BAUDRILLARD, 2001, p. 72-73).

Ao participar do tópico de discussão “O que mais você não gosta no Orkut?”¹⁰, a usuária M. elenca o fato de se sentir obrigada a “fazer *social* respondendo a *scraps* chatos” e de constatar que “as pessoas insistem em parecer coisas que estão longe de ser”¹¹.

A anomalia dos *fake profiles*

Ilusão é a regra geral do universo; a realidade não é mais que uma exceção. (BAUDRILLARD, 2001, p. 77-78).

Qualquer jogo supõe a aceitação temporária ou de uma ilusão (ainda que esta palavra signifique apenas entrada em jogo: *in-lusio*), ou, pelo menos, de um universo fechado, convencional e, sob alguns aspectos, imaginário. (CAILLOIS, 1990, P. 39-41).

Pode-se pensar o fenômeno dos *fake profiles* como uma assustadora anomalia na plataforma que promete promover o contato entre pessoas reais, vivas, maiores de 18 anos e correspondentes à descrição verbo-imagética disposta no perfil. Pode-se considerá-lo, também, uma verdadeira epidemia: a expansão do universo *fake* põe sob suspeita a quantificação exata de membros ativos. Observe-se a dificuldade de apresentar uma estimativa segura:

(...) dos cerca de 40 milhões de participantes em todo o mundo, mais de 20 milhões (56%) são pessoas que nasceram no Brasil. (...) Como temos cerca de 43 milhões de internautas no Brasil, **pode-se dizer** que quase metade disso já tem uma página no Orkut, **mesmo**

¹⁰ Tópico presente no fórum da comunidade “*Não gosto do Orkut, mas uso*” (374 membros ativos em 10 de out. de 2008).

¹¹ Resposta publicada em out. de 2006.

considerando uma boa quantidade de perfis falsos ou repetidos”
(METADE..., 2007, p. 7, grifo nosso).

Paralelamente ao desejo de reconhecimento e celebração do eu nos espaços de alta visibilidade mediática, os *fake profiles* dão margem à criatividade, à ludicidade e ao anonimato. Ora como *máscaras*, recobrem as subjetividades que se fazem presentes sem se dar a conhecer¹²; ora como *fantasias*, desprendem-se por completo de qualquer realidade exterior à virtualidade para dão vida a uma outra *persona*¹³. Em ambos os sentidos, a manifestação heterônima constitui uma forma de resistência ao potencial de indexação e identificação da plataforma: os *fake* possibilitam que o sujeito-usuário espione e se manifeste sem revelar sua identidade (DAL BELLO, 2007b). Assim, ora revestem o anonimato de bom humor, ironia ou sarcasmo; ora constituem verdadeiros fantasmas sem rosto que assombram os demais, praticando uma espécie de covarde terrorismo virtual: “Eu sei quem é você, mas você não sabe quem sou eu”¹⁴.



Figura 4. Perfil de Osama Bin Laden acessado em 18 de set. 2008.

Pode-se pensar uma “estética do *fake*” em contraposição à estética dos perfis que desejam espelhar seus sujeitos-usuários, identificando-os. Mas, nem todos os *fake*

¹² A esse propósito, Caillois (1990, p. 42) lembra que a máscara, no carnaval, “não pretende fazer crer que se é um verdadeiro marquês”, mas sim “meter medo e tirar proveito da desordem ambiental, ela mesma resultante do facto de a máscara dissimular o personagem social e libertar a verdadeira personalidade”. É instrumento lúdico. “O espião e o fugitivo é que se disfarçam para enganar, já que esses não jogam”.

¹³ Neste caso, o prazer é o “de ser um outro ou de se fazer passar por outro”, mas não essencialmente “ludibriar o espectador” (CAILLOIS, 1990, p. 41).

¹⁴ O disfarce implica a modificação da aparência de quem usa para “meter medo aos outros” (CAILLOIS, 1990, p. 40).

profiles são tão óbvios quanto o de *Osama Bin Laden* (figura 4), associado a 233 amigos (dentre eles Leão Lobo, Ronald Mc Donald's e Michael Jackson) e 8 comunidades (“Quero jogar war com o Bin Laden”, “Eu ajudei o tio Bin Laden”, “O Papa Bento XVI é o Hannibal” e “TV Al Jazeera”, entre outras), cujo texto de apresentação no tópico “Quem sou eu” está em terceira pessoa e é pretensamente informativo (“Osama Bin Laden era um menino rico, mas sem objetivos na vida...”), embora sua definição de *status* busque conotar uma personalidade intolerante: “Ao add [adicionar], favor deixar scrap... detesto viados, gays, lésbicas e simpatizantes”.

O perfil *Dani Prado* (figura 5) foi criado por um grupo de quatro amigas com o propósito de parecer real, e não um *fake*, de modo que possam descobrir os segredos de seus “desafetos”. A estratégia de aproximação é simples:

Entramos no perfil de quem não gostamos e pedimos para adicionar como amigo. Usamos as próprias informações disponíveis no perfil para elaborar a melhor abordagem, do tipo *Estudamos na mesma escola... Lembra de mim?* A pessoa fica sem graça e diz que lembra, e adiciona. Depois, é só ir conversando para descobrir os segredos dela!¹⁵











Figura 5. Perfil de Dani Prado, acessado em 28 de set. 2008.

Enquanto o perfil de *Osama Bin Laden*, que obviamente não pertence e nem foi criado pelo verdadeiro, simula sê-lo dentro de uma lógica própria, a parte do real, o

¹⁵ Depoimento dado por J. em 28 de set. de 2008, pelo próprio Orkut.

perfil de *Dani Prado* dissimula sua ilusão: finge não ser falso, mas é. As diferenças entre as páginas iniciais de cada um são claras: o primeiro associa-se a *fakes* notórios; o segundo, procura vincular-se a perfis que parecem pertencer às pessoas ali descritas e retratadas; as comunidades do primeiro acentuam, com ironia, o caráter do extraordinário perfil e as do segundo procuram sustentar a caracterização de uma pessoa ordinária, comum e, portanto, pretensamente real. Ambos, entretanto, consistem na “encarnação de um personagem ilusório e na adoção do respectivo comportamento” (CAILLOIS, 1990, p. 39).

Que referências podem ser tomadas para considerar um perfil *fake*? Se puder ser considerado *fake* todo perfil que não atenda aos requisitos básicos de identidade do *Orkut*, pode-se propor o seguinte quadro de classificação (com as devidas considerações):

	Bebês e crianças	Crianças e adolescentes menores de 18 anos	Animais domésticos reais	Personagens de ficção	Personalidades históricas (falecidas)	Celebridades ou pessoas comuns (reais e vivas)	Usuários reais (falecidos)	Empresas, marcas, produtos e mascotes
“Contas somente poderão ser criadas pela pessoa descrita e retratada na foto,	 ***O bebe + toto e mamãe*** feminino, solteiro(a) RJ, Brasil	 Taty e Doreto feminino Brasil	 Chopp, o cachorro do Wilker masculino, solteiro (a) Jataí, Brasil	 clarke superhomem masculino colombio, Brasil	 Dom Pedro I . masculino Brasil	 Presidente Lula . masculino, casado (a) Brasília, Brasil	 Gueth "Meu Filho, Minha Vida" feminino, solteiro(a) Feira de Santana, Brasil	 Pró Dia Lapa feminino Brasil
e todos os usuários deverão estar vivos	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	SIM	NÃO
e ter, no mínimo, 18 anos de idade”	SIM	SIM	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	NÃO
	NÃO	NÃO	---	---	---	---	---	---

Quadro 1. Perfis que não se enquadram nos requisitos de identidade do Orkut.

a) perfis de bebês e crianças, mesmo quando correspondem a bebês e crianças reais, são *fakes*, pois a pessoa representada no perfil não foi diretamente responsável pela criação da conta;

b) crianças e adolescentes menores de 18 anos podem criar perfis que efetivamente os identifique; entretanto, a plataforma não permite que estes apontem sua idade verdadeira, levando-os a comparecer como maiores de idade;

c) o fator limítrofe entre os perfis de animais domésticos e de animais-personagens (como o “Loro José”, presente na figura 1) está no fato dos primeiros

corresponderem a animais reais vivos. Entretanto, a ficcionalização de suas personalidades os aproximam dos animais-personagens;

d) os personagens de ficção (onipresentes na indústria cultural ou criados pelos próprios usuários) podem ganhar vida no *Orkut* e se relacionar com desenvoltura na virtualidade. Os sujeitos procuram encená-los de acordo com as referências obtidas em livros, filmes e canções ou podem subverter completamente sua imagem oficial, interpretando-os às avessas;

e) empresas, marcas, produtos e mascotes também têm perfis, integrantes de uma elaborada estratégia de marketing ou criados por consumidores como manifestação de afeto ou de repúdio;

f) perfis de personalidades históricas, celebridades e pessoas comuns reais também são criados e encenados por terceiros; entretanto, apenas quando as pessoas estão vivas o caso configura “roubo de identidade”;

g) há, ainda, a situação *sui generis* dos perfis que permanecem ativos após a morte de seus usuários (DAL BELLO, 2008b), encetando (à revelia do autor original) a ilusão de que o sujeito-usuário está vivo ou que é possível comunicar-se com “o morto” por meio do *Orkut*.

Representação e apresentação dos personagens do eu

Ora, eu creio que, devido às tecnologias, estamos a perder tanto o corpo próprio, em benefício do corpo espectral, como o mundo próprio, em benefício de um mundo virtual. (VIRILIO, 2000, p. 53).

A problemática da circunscrição do eu nos fluxos informacionais do *cyberspace*, observado o caso particular de sua inscrição nas comunidades virtuais de relacionamento, leva a pensar sobre a categoria da representação, no sentido apresentado por Wolff (2005, p. 20-21):

Uma imagem representa, no sentido bem simples de que ela torna presente qualquer coisa ausente. (...) Não representamos aquilo que está presente, *representamos* o que está ausente, o que ainda não está, o que não está mais, o que não pode estar presente, e que se encontra então *representado*: representado, quer dizer, presente *na* imagem (e não na realidade) e tornado presente *pela* imagem”.

Em verdade, e apesar de constituir uma obviedade, é preciso que se reafirme a impossibilidade de se adentrar o *cyberspace* a não ser como espectro, e aquilo que impede a transposição da alteridade física é o que, graças à ausência original do corpo, possibilita (e requer) que se reconstrua e encene o eu.

Indiferente a toda verdade, a realidade torna-se uma espécie de esfinge, enigmática em sua hiperconformidade, simulando a si própria como virtualidade ou espetáculo de realidade. A realidade torna-se hiper-realidade – paroxismo e paródia ao mesmo tempo. (BAUDRILLARD, 2001, p. 83-84).

Isso leva a uma reflexão sobre si e põe em tensão auto-imagem e imagem social; na hiper-realidade espetacular da simulação, dá margem à experimentação do eu como um personagem e também à criação de personagens diversos, desgarrados da realidade ordinária cotidiana sem deixar de emanar de uma mesma subjetividade. Essas manifestações irmanam-se no fato do sujeito “jogar a crer, a fazer crer a si próprio ou a fazer crer aos outros que é outra pessoa. Esquece, disfarça, despoja-se temporariamente da sua personalidade para fingir uma outra” (CAILLOIS, 1990, P. 39-41). O caráter lúdico da representação no *cyberspace*, categorizado como *mimicry*, de acordo com o aporte teórico de Caillois (1990, p. 43), pressupõe o fascínio da “dissimulação da realidade e a simulação de uma realidade outra” que convida o espectador a acreditar em “um real mais real do que o real”.

Entretanto, a representação, no *cyberspace*, se resignifica com a possibilidade da teleexistência. O conceito de existência em tempo real “nomeia o processo comunicacional pelo qual algo se põe e se expõe, isto é, existe e se faz visível ou pode ser sentido na luz da velocidade da luz” (TRIVINHO, 2007b, p. 5) e subverte a representação como mediação, já que naquilo que deveria representar o ausente se apresenta (e se faz presente) exatamente aquilo que não deveria poder estar. Eis a fantástica sobreposição do retrato e do fantasma; o espectro alça, efetivamente, *status* de corpo (virtual) próprio e é nesse sentido que se pode falar da ascensão da identidade-perfil, que representa a subjetividade operante, ao perfil-sujeito, subjetividade presentificada nas intermitências catódicas do tempo real (conforme acepção de Virilio, 2005).

A existência em tempo real se funda, *necessariamente*, não na mediatização de referentes no mundo, mas na própria conversão mediática do real numa profusão de “*presentantes*” *sígnicos simulacionais*, capazes, como tais, de vigorarem como realidade

primeira, aparo fenomênico absoluto de referência para a relação com o outro e com o si-próprio, com o social, com a história e com a natureza. (TRIVINHO, 2007b, p. 6).

Do fenômeno da *apresentação* derivam as aparições-presenças que efetivamente, ainda que de forma intermitente, povoam as comunidades virtuais de relacionamento. Daí resulta a compreensão de que a corriqueira exclamação “Te achei no *Orkut!*”, mais que testemunhar a congruência entre identidade e perfil, atesta a percepção generalizada de que encontrar o perfil é encontrar o outro. Estar no *Orkut*, ainda que por “simples” passatempo, é aceitar o convite para participar do processo de colonização do tempo real – este mesmo em cujo horizonte *trans-aparente* a “transparência das aparências transmitidas instantaneamente à distância” se realiza uma “espécie de duplicação estereoscópica das aparências sensíveis, da representação do mundo e, portanto, indiretamente, da própria estética” (VIRILIO, 2005, p. 102).

Espera-se que o estudo, ao analisar esta dimensão das práticas relativas à construção e projeção de imagens do eu em comunidades virtuais de relacionamento (“cenários” de hiperespetacularização e espectralização da existência) possa contribuir para o desdobramento da compreensão do significado de “teleexistir” (TRIVINHO, 2007b) na visibilidade mediática ciberespacial.

Referências

- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. São Paulo: Relógio D'Água, 1991.
- _____. **As estratégias fatais**. Rio de Janeiro: Rocco, 1996.
- _____. **A ilusão vital**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CARPANEZ, Juliana. Ibope passa a usar *Orkut* para entender consumidor brasileiro. **G1**. 19 jun. 2008. Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL607126-6174,00.html>>. 2008. Acesso em: 13 set. 2008.
- DAL BELLO, Cíntia. A espectralização da existência: indexação signica em comunidades virtuais de relacionamento. In: **IX SEMINÁRIO INTERNACIONAL DA COMUNICAÇÃO**, 9., 2007, Porto Alegre. Simulacros e (dis)simulações na sociedade hiperespetacular. Porto Alegre: PUCRS, 2007(a). p. 47 – 64. Disponível em: <<http://www.pucrs.br/eventos/sicom/textos/gt03.pdf>>. Acesso em: 10 nov. 2007.
- _____. Espectros virtuais: a construção de corpos-sígnicos em comunidades virtuais de relacionamento. **E-Compós**. Brasília: Compós, v. 10, dez-2007(b). Disponível em: <<http://www.e-compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/view/208/209>>. Acesso em: 10 set. 2008.

_____. Espectros virtuais: as dimensões do “aparecer” em comunidades virtuais de relacionamento. **Cadernos de Semiótica Aplicada**. Araraquara: FCLAR-UNESP, v.6, n.1, 2008(a). Disponível em: <<http://www.fclar.unesp.br/seer/index.php?journal=casa&page=article&op=view&path%5B%5D=924&path%5B%5D=793>>. Acesso em: 10 set. 2008.

_____. Imagos virtuais: imagem, morte e eternidade em plataformas ciberespaciais de relacionamento. In: **Conferência Mídia, Religião e Cultura**, 6., 2008(b). São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2008. CD-ROM (ISBN 978-85-7814-048-9).

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Hucitec, 1985.

LACAN, Jacques. O estádio do espelho como formador da função do eu tal como nos é revelada na experiência psicanalítica. In: LACAN, Jacques et al. **O sujeito, o corpo e a letra**: ensaios de escrita psicanalítica. Lisboa: Arcádia, 1977.

LASCH, Christopher. **Cultura do narcisismo**. Rio de Janeiro: Imago, 1983.

_____. **O mínimo eu**: sobrevivência psíquica em dias difíceis. São Paulo: Brasiliense, 1990.

LYPOVETSKY, Gilles. **A era do vazio**. Lisboa: Relógio D'Água, 1989.

MACHADO DA SILVA, Juremir. Depois do espetáculo (reflexões sobre a tese 4 de Guy Debord). In: GUTFREIND, Cristiane Freitas; MACHADO DA SILVA, Juremir. **Guy Debord**: antes e depois do espetáculo. Porto Alegre: EDPUCRS, 2007.

METADE do Brasil tem Orkut. **Folha de São Paulo**, Folhateen, 9 de abril de 2007, p.7.

MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário**. Tradução: António-Pedro Vasconcelos. São Paulo: Relógio d'Água, 1997.

SOBRE o *Orkut*. Disponível em: <<http://www.Orkut.com/About.aspx>>. Acesso em: 12 set. 2007.

TRIVINHO, Eugênio. **Redes**: obliterações no fim de século. São Paulo: Annablume, 1998.

_____. **A dromocracia cibercultural**: lógica da vida humana na civilização mediática avançada. São Paulo: Paulus, 2007a.

_____. Cibercultura e existência em tempo real: contribuição para a crítica do *modus operandi* de reprodução cultural da civilização mediática avançada. In: **e-compós** - Revista da COMPÓS – Associação Brasileira de Programas de Pós-Graduação em Comunicação, São Paulo, n. 9, ago. 2007b. Disponível em: http://www.compos.org.br/data/biblioteca_173.pdf Acesso em: 25 jun. 2008.

_____. Visibilidade mediática e violência transpolítica na cibercultura: condição atual da repercussão social-histórica do fenômeno glocal na civilização mediática avançada. In: **XVII Encontro Nacional da COMPÓS**, 17., 2008, São Paulo. Disponível em: www.compos.org.br/data/biblioteca_287.pdf. Acesso em: 25 jun. 2008.

VIRILIO, Paul. **Cibermundo**: a política do pior. Lisboa: Teorema, 2000.

_____. **O espaço crítico**: e as perspectivas do tempo real. São Paulo: Ed. 34, 2005.

WOLFF, Francis. Por trás do espetáculo: o poder das imagens. In: NOVAES, Adauto (Org). **Muito além do espetáculo**. São Paulo: Senac, 2005.

