

Introdução

Messenger, webcam, fotolog, Orkut. Estas palavras, desconhecidas por quem não transita com desenvoltura e frequência no ciberespaço, traduzem importantes mudanças no paradigma da comunicação. Neste cenário, o sujeito não é mais um texto a ser lido, mas um hipertexto, aberto a interações e múltiplas leituras pelo olhar do outro. Olhar que não apenas assiste passivamente à cena do privado tornado público, mas interfere e interroga.

Por esta perspectiva, talvez seja lícito afirmar que a escritura individual da subjetividade apresenta traços peculiares e está indelevelmente pontuada pelas normas da gramática social do nosso tempo. Gramática marcada pelas idiossincrasias da sociedade contemporânea, apontando para o reconhecimento de uma outra formação do sujeito que não mais se limita ao confronto da sua visão com o Outro enquanto diferença. Mas exige visibilidade. Imediata.

Por esta ótica, existir no mundo real – da desapareção elocutória do eu, das identidades fluidas, da fragmentação do sujeito, do consumismo desenfreado, dos referenciais concretos perdidos, da historicidade subvertida – tornou-se uma tarefa cada vez mais difícil. Principalmente, se considerarmos uma questão perturbadora: onde e como construir uma identidade numa sociedade em que a existência está ligada à projeção da imagem no espelho da cultura? Não é de se estranhar, pois, que estejamos sendo atravessados por um novo mal-estar que traz consigo a idéia de que a realidade deixou de ser uma só ou deixou mesmo de ser. Escassearam-se as referências.

Holofotes e luzes. Hoje, existir é aparecer, estar na mídia. Os meios de comunicação de massa vêm fazendo inúmeras investidas para ficcionalizar a vida prosaica e torná-la produto a ser consumido. Como a “máquina de Narciso” – a televisão – não comporta tantos egos, o espaço virtual parece erigir-se como terreno fértil para abrigar uma nova fábrica de identidades, que é aberta para atender às demandas sociais por diferenciação e alteridade. No ciberespaço, as identidades não são mercadorias serializadas. Mas “produto” da construção do próprio sujeito, que não opera mais como simples engrenagem da sociedade de

consumo. Agora, encarrega-se até mesmo da sua própria publicidade. Vide a profusão de páginas pessoais no *Orkut*, de *blogs* e *fotologs*.

Ao inserir-se nesse espaço, o sujeito pode valer-se da sintaxe do espetáculo para construir o seu próprio discurso. Ou, quem sabe, a sua retórica. Na linguagem digital, códigos e signos comuns são partilhados. Mas é o agrupamento idiossincrático, criado por cada um, que vai determinar a alteridade. É na contingência do ciberespaço que o indivíduo encontra um lugar para forjar sua subjetividade. No mundo virtual, também reivindica outro papel que, muitas vezes, lhe é negado na esfera pública: o de cidadão.

A estabilidade dos ambientes pré-formatados, a plataforma doutrinária, o sistema de códigos e linguagens inteligíveis, as barras de rolagem fixas, as caixas e ferramentas de programas, os *sites* e suas representações icônicas padronizadas: a familiaridade preservada no mundo virtual é reconfortante para o usuário, cada vez mais atônito diante da fragmentação do real. Ironicamente, o ciberespaço, que antes abrigava crenças em torno da imaginação ilimitada, passa a hospedar signos e códigos partilhados, tornando-se reduto de laços estáveis e aporte de identidades à deriva.

Como um meio que instaura a simultaneidade e a virtualidade nas relações, pode servir de porto-seguro identitário diante da náusea hodierna? A tentativa de fixar signos e significados da cultura do etéreo no ciberespaço expõe a crise das identidades abstratas na contemporaneidade. A verdade fabricada pelo sujeito e a criação de seu próprio palco – um mundo virtual onde ele é ator social – são formas encontradas para dar voz às suas inquietações. Sob a proteção da tela do computador, as pessoas assumem suas identidades da diferença. Marcas da subjetividade impressas no virtual que deixam rastros no real.

O sujeito do século XXI procura no ciberespaço uma certeza que está cada vez mais distante do mundo real. E encontra um lugar aparentemente inóspito e impalpável para fixar suas identidades – o etéreo universo virtual.

Se, há poucos anos, a Internet focava-se como meio de mediação do espaço público, agora expande seus domínios e passa a descortinar desertos privados. Estes territórios, vistos como áridos e recônditos, ganham dimensões inimagináveis quando convertidos em esferas públicas. Novas formas e contornos para a geografia das identidades.

Desbravar esta geografia exige uma nova engenharia para a construção do sujeito. Dispensa cálculos precisos e desafia a lei da Física: dois ou mais corpos podem ocupar o mesmo lugar no espaço. O lugar agora é virtual; o espaço, simbólico. De um significante eclodem múltiplos significados.

Mundos privados são povoados por outros atores sociais, que não apenas coabitam, mas interferem na arquitetura do espaço, antes isolados por muros erguidos para proteger a intimidade. Agentes estranhos? Estranhos até se tornarem familiares: “O olhar concede reconhecimento do outro como agente e como um conhecido em potencial.”¹

A Internet avizinha a diferença. O olhar para o Outro não se estabelece mais, necessariamente, no contato face a face. A visão pode ser tacitamente firmada por uma imagem transmitida pela *webcam*. Ou simplesmente por um simulacro de imagem forjado pelo sujeito. “Quanto mais um estranho se torna familiar, o familiar se torna desconhecido.”²

No *design* da interface, a própria subjetividade é configurada enquanto dimensão espacial. E é neste lugar que *sites*, como o *Orkut*, demarcam territórios identitários. Com o desmoronamento das “estruturas” modernas, novos pilares – nem tão concretos – balizam a construção do sujeito do século XXI.

O ciberespaço, apesar de movediço, constitui-se como terreno para construção e afirmação da identidade pós-moderna. Mesmo com suas topografias extensas e fragmentadas, forma um território estável em que raízes – ainda que virtuais – sedimentam relações com o real. E com a mobilidade do pertencimento, em vez da fixidez da adesão permanente, serve como suporte para o sujeito que vive no mar de incertezas e instabilidades da vida pós-moderna.

As próprias interfaces resultam dos avatares do nosso tempo. O ciberespaço não é uma esfera autônoma, emancipada das realidades sócio-culturais. Ao contrário, está em permanente confluência com a realidade objetiva. As interações sociais oriundas do meio virtual mantêm relações dialéticas com o real. Buscam – não enquanto meio, mas como fim – a conexão humana.

Este trabalho se propõe a pensar os cenários e condições pós-modernas que propiciaram a emergência das novas interfaces digitais como fenômenos de comunicação. Seu foco é o *Orkut*, suas ferramentas identitárias e as apropriações

¹GIDDENS, 1991: 85.

²MORIN, 1997: 179.

idiossincráticas que cada sujeito realiza para se auto-representar. É a partir deste site de relacionamento que serão investigadas as novas formas de sociabilidade e de vida comunal na rede.

Para observar como o sujeito demarca seus lugares identitários e constrói sua subjetividade no ciberespaço, serão analisadas as “comunidades metalingüísticas” – ou seja, as que falam do próprio *Orkut*, seus usos, propósitos, invenções e apropriações do sujeito. Como o *Orkut* é constituído por um mosaico social amplo, optamos por este recorte para melhor delinear o corpus de análise deste estudo, que não pretende evocar generalizações, mas apenas contribuir para o debate em torno das implicações sociais da interatividade no mundo virtual.

Além de focalizar o *Orkut* como espaço para encontro, um outro ponto norteia este estudo: mostrar como o site de relacionamentos também se tornou um diário virtual, apesar de não ter essa finalidade definida como o *blog*. Seguindo a lógica do culto à auto-referência dos *blogs*, o *Orkut* tem se tornado um palco narcísico, onde o sujeito se expõe a comentários, inferências e interferências do público.

Na obra de Zygmunt Bauman, serão buscados subsídios para a reflexão sobre a Internet como um canal capaz de fortalecer as relações e os sentimentos do nosso tempo de referentes líquidos. A base teórica retoma, então, os percursos do velho mundo analógico, analisando, a partir da obra de Richard Sennett, as causas do declínio do homem público que levariam, mais tarde, ao transbordamento da esfera privada nos novos canais digitais. Da teoria de Erving Goffman, foram transpostos os conceitos de representação e de papéis sociais de ator e personagem – ambos hoje incorporados por quem transita no ciberespaço em busca de afirmação de identidade.

Pretende-se também investigar como o ciberespaço passou a se revelar como um espelho de identidades, um lugar em que o sujeito tenta projetar não apenas a aparência, mas sua existência. Pelo próprio encaminhamento, outra questão tornou-se objeto desse estudo: a transformação das novas mídias em meios agregadores, para atender às necessidades de contato em tempo real e de resgate da proximidade, hoje apartada pela rotina frenética da vida pós-moderna.

Neste sentido, serão considerados os efeitos de todo o aparato tecnológico – de programas de mensagens instantâneas à *webcam* – na construção da identidade. Construção que exige do indivíduo, o tempo todo, ver-se e reconhecer-

se. E mais ainda, ser reconhecido. Para tanto, ele é instado a buscar formas mais precisas para delinear suas identidades, recorrendo a signos, ícones e imagens. É nesse movimento de auto-definição do usuário – agora sujeito – que quer ampliar seus espaços de afirmação identitária, que vamos buscar compreender o destino da representação e a direção que lhe imprimirá esse novo lócus chamado *Orkut*. É nos ambientes virtuais, onde “o espaço passa a servir como conteúdo, não como contexto”³, que se pretende assinalar a mudança na percepção de espacialidade propalada pelas novas interfaces digitais: do espaço-informação para o espaço-produção. De usuário para agente que agrega funções de emissor e receptor.

Nessa perspectiva, observa-se que a questão do “onde” desloca-se para a interrogação do “quem”. É neste deslocamento que vamos buscar o aprofundamento de questões acerca do sujeito que forja sua identidade em um espaço virtual. E faz dos dispositivos tecnológicos artifícios para chegar ao real, que parece estar cada vez mais intangível.

Com sua rede de conexões sociais tecidas por fios espetaculares, o ciberespaço parece tornar as linhas entre o público e o privado ainda mais tênues. Na Internet, as relações do mundo real, dominadas pela fugacidade e pela frivolidade, passam a ser recheadas por um novo conteúdo. Este recheio não é necessariamente mais denso nem menos perecível, todavia contém ingredientes que ativam laços sociais. Um dos temperos é a possibilidade de contatos diários – ainda que virtuais –, oferecendo novas experiências de relacionamento.

Assim, o ingresso no ciberespaço não se mostra como opção por ser um lugar mais atraente do que a realidade física, mas um caminho para aproximar distâncias criadas pela vida pós-moderna. Neste sentido, *sites* como o *Orkut* apontam os destinos erráticos do desejo do sujeito e a própria condição da subjetividade na atualidade.

Em uma abordagem transdisciplinar, este trabalho transita por diversos campos do saber: teorias da comunicação, da sociologia, da literatura e da psicologia. Busca uma trilha na psicanálise para investigar as novas formas de subjetivação forjadas pelo sujeito no ciberespaço. Percorre os caminhos da identidade pós-moderna, veredas em que os meios de comunicação virtual são atalhos para destinos reais.

³JOHNSON, 2001: 57.

Trata-se, enfim, de uma proposta de análise das implicações socioculturais das novas interfaces digitais na vida prosaica a partir de cruzamento de teorias que buscam dar conta da realidade destas mídias, inseridas em seu próprio tempo de re-criação. Assim como propõe McLuhan, este trabalho se aventura a fazer um estudo do meio (no caso, o *Orkut*) como mensagem para abrir as portas da percepção. E tenta ouvir as diferentes vozes presentes na dinâmica da comunicação, que produzem novas dissonâncias a partir dos ecos tecnológicos.