



ESPECTROS VIRTUAIS

As dimensões do “apareSer” em comunidades virtuais de relacionamento

VIRTUAL SPECTRUM

The dimensions of “showing to be” in virtual communities of relationship

Cíntia Dal Bello

PUC - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Resumo: Sob a ludicidade das práticas culturais associadas ao *cyberspace* e ao tempo real que rege os *media* terciários, observa-se a crescente transposição do mundo em imagens, inaugurando uma produção desenfreada de simulacros (BAUDRILLARD, 1996). À desmaterialização do espaço segue-se a do corpo (VIRILIO, 2000, 2005), adensando o fenômeno da espectralização da existência. É oportuno, portanto, que se reflita sobre o estatuto da imagem nos processos de codificação e *in-formação* (FLUSSER, 2007) da identidade nos espaços virtuais, observando particularmente a condição fantasmagórica (KAMPER, 2002) de *ser/estar* em plataformas ciberespaciais de alta visibilidade midiática, tais como o *orkut*.

Palavras-chave: cibercultura; identidade; imagem; representação; simulação; visibilidade midiática.

Abstract: As for the enjoyment of cultural practices associated to the cyberspace and the real time that manages the tertiary media, an increasing transposal of the world in images is observed, opening an uncontrolled production of simulacrum (Baudrillard, 1996). To the desmaterialization of the space, the body is followed (Virilio, 2000, 2005), densifying the phenomenon of existence spectrology. It is time, however, to think over the statute of image in the processes of codification and *in-formation* (Flusser, 2007) of identity in the virtual spaces, observing especially the spooky condition (Kamper, 2002) of being in cyberspace platforms of high media visibility, such as the *orkut*.

Keywords: cyberculture; identity; image; representation; simulation; media visibility.

Introdução

As comunidades virtuais de relacionamento constituem plataformas de auto-apresentação, convivência e teleinteração na espectralidade do *cyberspace*. Irrompem, no desértico anonimato dos códigos binários, como lugares povoados por pessoas, e a reconfortante sensação de ter encontrado alguém na virtualidade acaba por reforçar a ilusão

que põe a imagem no lugar do corpo e capilariza o sujeito na ubiqüidade da rede. São miragens, não lugares: desprovidas de territorialidade, anulam o espaço físico no campo perceptivo de seus usuários. Pulsão de tempo na presentidade de um eterno em efígie¹, não abrigam pessoas, mas imagens evanescentes (múltiplas, várias) que se pretendem identitárias das subjetividades que representam.

A produção desenfreada de simulacros (BAUDRILLARD, 1996) e a intensidade das trocas subjetivas nessas *plataformas sobre o nada* testemunham o caráter transmutador da cibercultura, realidade tecno-imaginária que concorre alucinadamente para a codificação do mundo (FLUSSER, 2007) e a espectralização dos sujeitos na crescente abstração (KAMPER, 2003) que sucateia o corpo, suplanta o espaço sem diminuir as distâncias e instaura no medo o palco para a hiperespetacularização da vida.

Na arqueologia etimológica, tal como Debray (1994), Kamper (2002) e Baitello Jr. (2005) já assinalaram, verifica-se a profunda intimidade entre imagem e morte², de onde se pode pensar o *cyberspace* e suas comunidades como uma rede de visibilidade midiática que exhibe fantasmas, isto é, espectros virtuais. A partir desse pressuposto, este estudo procura distinguir os processos de espectralização da existência, relacionando-os às categorias de representação, simulação e aparição-presença que compõem as três dimensões da imagem (KAMPER, 2002), articuladas na lógica do “apareSer”. Assim, filia-se à perspectiva teórico-crítica de Virilio (2000, 2005), Trivinho (2001, 2007) e calca sua base na semiótica da cultura (BYSTRINA, 1995; KAMPER, 2002, 2003; BAITELLO Jr., 1999, 2001, 2005, 2007).

Plataformas ciberespaciais da *segunda realidade virtual*

O *cyberspace* constitui um sofisticado ambiente tecno-cultural, cuja vocação para a vigilância e o controle remonta, de acordo com Virilio (2000), às experiências militares norte-americanas que culminaram na “civilizada” internet. Como todo *media* terciário, esse meio eletrônico de comunicação apresenta como principais características a anulação do espaço, a aceleração do tempo, a oralização da mídia escrita, a conservação da presença virtual e a exigência de disponibilidade tecnológica tanto para o emissor quanto para o receptor³. Esse ambiente de fluxos informacionais opera sob o regime da velocidade tecnológica⁴ e da comunicação em tempo real, e é sustentado por uma rede flexível e descentrada, composta por máquinas computacionais capazes de conexão e acesso que, segundo Trivinho (2007, p. 249-50), obliteram e aprofundam, na intermitência catódica das telas, a fissura entre a dimensão dos lugares, onde se assenta a experiência corporal, e a dimensão comunicacional dos não-lugares, povoada de entidades humano-sígnicas.

Na liquidez da instantaneidade dos fluxos, é possível vislumbrar algumas plataformas de convivência comunitária (*chats*, *weblogs* ou comunidades virtuais de relacionamento, tais como o *orkut*) que, apesar da aparente consistência, são igualmente

¹. Cf. Baitello Jr. (2005).

². Para Debray (1994, p. 23), “se a etimologia não constitui uma prova, dá indicações. Em primeiro lugar, o latim. *Simulacrum*? O espectro. *Imago*? O molde em cera do rosto dos mortos que o magistrado transportava no funeral e colocava em casa nos nichos do átrio, a salvo, na prateleira. Uma religião fundada sobre o culto dos antepassados exigia que eles sobrevivessem pela imagem”.

³. A classificação é de Pross (apud BAITELLO Jr., 2001, p. 236-7).

⁴. Regime que instaura a cultura dromocrática (cf. TRIVINHO, 2007).

abstratas, conceituais, projetos formais que modelizam um mundo tecno-imaginário (FLUSSER, 2007, p. 136). Essas “colônias” transitórias formadas por vinculações fluidas, efêmeras, múltiplas e/ou acidentais, com base em interesses e afinidades não necessariamente fixadas no território, constituem um interessante desdobramento cultural sobre a realidade físico-biológica, uma dimensão de sobrevivência psíquica (BYSTRINA, 1995, p. 05) cujos textos mostram a faceta socializante da cibercultura (LEMOS, 2002): surgem novas formas de sociabilidade, trocas e experiências subjetivas, ou seja, novas formas de ser, estar e perceber o outro nas fronteiras cada vez mais tênues entre real (presencial) e virtual. A segunda realidade vivenciada nos “espaços” virtuais propicia, como todo fenômeno cultural, “aquele momento em que a autoconsciência se manifesta, ou seja, quando o homem é objeto do cultivo do próprio homem” (BAITELLO Jr., 1999, p. 28) e aprofunda, de maneira ímpar, a problemática da relação entre *subjetividade*, *representação* e *simulação*, acabando por implodir as conjunturas modernas de *sujeito* e *identidade*.

O caráter lúdico⁵ e performático⁶ que tangencia as práticas culturais na rede, naturalizando-as, faz com que pareçam desprovidas de conseqüências no plano concreto da realidade, ao mesmo tempo em que alargam seus tentáculos para além do virtual. Nesse sentido, Trivinho (2007) lembra que o conceito de cibercultura não se restringe ao *cyberspace*, pois envolve a virtualização de processos e relações sociais que levam à experimentação da subjetividade no tempo real, anulando as distâncias e possibilitando o alcance instantâneo por meio de interfaces interativas. Sob os imperativos da velocidade tecnológica, a humanidade sincroniza seu tempo de produtividade e de lazer, submetendo-se ao risco sempre iminente da exclusão digital, de acordo com a lógica capitalista que programa a obsolescência de *hardwares* e *softwares*⁷. Com a imanência dos novos *media*, “uma curiosa eternidade surge. Tudo vira construção para sempre, dizem os construtores; os usuários (*users*) precisam acreditar nisso” (KAMPER, 2003, p. 03).

A experiência humana torna-se volátil, efêmera, esgotando-se no presente instantâneo, fugaz e descontínuo que marca o modo de vida dromocrático⁸. O processo conduz inevitavelmente à despilitização dos sujeitos (VIRILIO, 2000) e ao aniquilamento do tempo lento da leitura, da reflexão e da contemplação (BAITELLO Jr., 2001) em favor do agir reativo, presentificado, imediato e ubíquo. A despeito do referendo positivo ao acoplamento corpo/máquina, mente/rede, a teoria crítica vem sinalizando a tendência para

⁵. Ser/estar nas plataformas ciberespaciais apresenta-se invariavelmente como uma forma de entretenimento, passatempo. Para Bystrina (1995, p. 16), “quando se joga, o mundo em torno é concebido de maneira diferente. Objetos da primeira realidade são colocados na segunda, sob a influência da imaginação”. Portanto o jogo, ao lado dos sonhos, da loucura e dos estados alterados de consciência, é considerado uma das raízes fundantes da cultura humana.

⁶. Para Debray (1994), o conceito de performance, interligado ao de espetáculo, comparece como referência legítima da videosfera, regime visual instituído a partir dos *media* audiovisuais. Implica a exibição como vetor de influência e o visível, ou verossímil, como autoridade no regime simbólico. Nesse regime, o virtual é experienciado como modalidade de existência, enquanto o corpo assume o centro de gravidade do subjetivo.

⁷. Para Trivinho (2007), é assim que a dromocracia cibercultural constitui um fenômeno transpólitico invisível e violento, que perpassa todas as instâncias do cotidiano e todas as dimensões da realidade, promovendo o agenciamento da existência na promiscuidade entre homem (corpo, psiquismo, imaginário) e tecnologia (plataformas midiáticas, redes interativas). Surge assim a necessidade de considerar os desdobramentos de ser/estar em rede sob a lente da crítica teórica.

⁸. Na fase cibercultural do capitalismo, esse fenômeno antropológico e sociotranspólitico é, segundo Trivinho (2007), oriundo da conjunção entre aceleração, excesso e produção de simulacros (cf. BAUDRILLARD, 1991), e desnuda a tirania da velocidade.

a desintegração da comunidade dos presentes em benefício dos ausentes – ausentes abandonados à Internet ou ao *multimedia*. É um acontecimento sem igual. É um dos aspectos do acidente geral. O fato de estar mais próximo daquele que está longe que daquele que se encontra ao seu lado é um fenômeno de dissolução política da espécie humana. Vê-se que a perda do corpo próprio implica a perda do corpo do outro, em benefício de uma espécie de espectralidade do longínquo, daquele que está no espaço virtual da Internet ou na lucarna da televisão. (VIRILIO, 2000, p. 50).

A in-formação do sujeito na desescalada dimensional rumo à espectralidade

Kamper (2003) chama a atenção para o caráter totalitário da transposição do mundo em imagens, revestindo-o de uma natureza fantasmagórica. À desmaterialização do espaço segue-se o sucateamento do corpo e o desnudamento do eu na obscenidade do excesso informacional que caracteriza plataformas ciberculturais como o *orkut*. Para ser/estar em rede, é preciso abandonar o espaço corpóreo multissensorial e privilegiar os sentidos da distância⁹: a complexidade do sujeito se superficializa em imagens, textos e *hiperlinks*, uma verdadeira desescalada dimensional¹⁰ que, segundo Kamper (apud VIVIANI, 2007), implica a crescente abstração do mundo.

Nesse sentido, a semiótica da cultura tem apontado os contornos eólicos de um novo tipo de catástrofe: o nomadismo virtual (BAITELLO Jr., 2007). As informações, capilarizadas pela rede virtual, tal como o vento que a tudo permeia, invadem cada casa, escritório ou santuário, arrastando consigo o olhar de um corpo que permanece sentado, sedado, atrofiado em seu acoplamento à máquina. Deste, apenas as pontas dos dedos parecem ainda ter vida.

Esse novo homem que nasce ao nosso redor e em nosso próprio interior de fato carece de mãos. Ele não lida mais com as coisas, e por isso não se pode mais falar de suas ações concretas, de sua práxis ou mesmo de seu trabalho. O que lhe resta das mãos são apenas as pontas dos dedos, que pressionam o teclado para operar com os símbolos. O novo homem não é mais uma pessoa de ações concretas, mas sim um *performer: Homo ludens*, e não *Homo faber*. Para ele, a vida deixou de ser um drama e passou a ser um espetáculo. (FLUSSER, 2007, p. 58).

Sob a coerção da codificação generalizada do mundo e da virtualização dos espaços de convivência no agora-nulo¹¹ do ser/estar em rede, resta ao sujeito empreender a “desescalada dimensional” (cf. Kamper, apud VIVIANI, 2007) rumo à abstração, transformando-se em *informação*, essa não-coisa, impalpável, intangível e inapreensível, embora decodificável (FLUSSER, 2007, p. 54-5). 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,

⁹. Referência à audição e, sobretudo, à visão.

¹⁰. O quadrado antropológico proposto por Kamper (apud VIVIANI, 2007) como modelo de compreensão das relações entre corpo (espaço tridimensional), imagem (registro bidimensional: superfície), escrita (registro unidimensional: linha) e instante (registro nulodimensional: ponto) dialoga com os conceitos de pensamento-em-superfície e pensamento-em-linha, de Flusser (2007, p. 102-25). Flusser também chama de “escalada da abstração” o “processo irresistível de escalada descendente da materialidade pelos *media*” (cf. BAITELLO Jr., 2007, p. 127, tradução nossa).

¹¹. Licença poética referente à presentificação do tempo real (“agora”) que anula o espaço geográfico (“nulo”).

p. 27), é possível falar de *in-formação* do sujeito, ou seja, transposição da substância subjetiva (amorfa) como preenchimento transitório de formas atemporais. Na ordem vigente, os processos de espectralização¹² da existência são indispensáveis para que se tenha acesso às redes sociais interativas e se possa fazer uso delas. Entretanto a codificação de si em imagem/informação cede à hiper-varredura das grandes plataformas, tornando o sujeito passível de ser rastreado, perscrutado, analisado, catalogado, recuperado e indexado (DAL BELLO, 2007).

Medo, imagem e visibilidade: uma rede hiperespetacular de fantasmas

Paradoxalmente, as tecnologias que suplantam a distância geográfica, transformando o espaço em “ciberespaço”, não servem à aproximação fraternal e à criação de “vínculos mais sadios, reais, de carne e osso, que nos alimentem a necessidade humana de fazer parte de um tempo e um espaço de vida” (BAITELLO Jr., 2005, p. 29), pois mediatizam as relações com barricadas imagéticas que mantêm o outro à distância, sob a vigilância do olhar. Resguardados o corpo físico no *bunker*¹³ tecnológico e a identidade sob a carapaça sígnica, mantém-se a ilusão de estar a salvo da violência do outro, no território, em uma aparente proximidade. Empreende-se uma hipertrofia da visão em detrimento dos outros sentidos, e a produção de mais e mais imagens só faz acentuar o medo vigente que tangencia a espectralização do mundo.

O mundo da visibilidade é o mundo da visão exacerbada e a visão é um sentido de distância, ao contrário dos sentidos do olfato, do paladar e do tato. Dessa forma, a visão não requer a presença, possibilitando as substituições pelas imagens, enquanto que os sentidos de proximidade exigem a presença física, a corporeidade. E quando se privilegiam a distância e as imagens visuais, só o que pode ser visto assume o *status* de valor. (BAITELLO Jr., 2005, p. 30).

A cultura da virtualidade fomenta o hiperespetáculo e este, de certa forma, instala-se confortavelmente sobre as possibilidades de vigilância e controle inerentes ao *cyberspace*. Em grande parte, a popularidade do *orkut* se deve ao fato do indivíduo teleinteragente¹⁴ se divertir em poder ver, perscrutar, espiar o outro, presente-ausente no conjunto de páginas que constituem o seu *profile* (perfil). Neste ponto, deve-se chamar a atenção para a palavra ‘especular’, que comparece como sinônimo dos verbos ver, olhar

¹². Guillaume (apud TRIVINHO, 2007) utiliza o termo “espectralidade” para apontar novas formas de sociabilidade no anonimato propiciado pelas teletecnologias. O deslocamento de grande parte das relações entre os sujeitos para os fluxos comunicacionais instaura como novo hábito cultural a apropriação não do outro, mas de seu espectro. Eis, portanto, que ao fenômeno da espectralização segue-se o da indexação sígnica (DAL BELLO, 2007).

¹³. Embora o termo faça referência direta à concepção de “microcinturão tecnológico” (TRIVINHO, 2007, p. 310), a atuação na rede por meio do anonimato revela a crescente *bunkerização* da mentalidade e do imaginário, concernente a “um *éthos* específico, no sentido etimológico: forma de estar e de agir no mundo, em compatibilidade com as necessidades de reprodução social-histórica da cibercultura” (TRIVINHO, 2007, p. 312).

¹⁴. Trivinho (2001, p. 124-27) funde nesta expressão as categorias analíticas de emissor, receptor e mensagem, dado que para adentrar, navegar, existir e interagir no *cyberspace* o usuário precisa, necessariamente, transformar-se em um conjunto de signos verbo-imagético-sonoros.

atentamente, observar, vigiar e, como adjetivo, diz respeito ao que é diáfano ou relativo a espelho. Aliás, a relação entre *espelho*, *espectro*, *espetáculo* e *especular*¹⁵ permite que se conceba o *orkut* como uma plataforma ciberespacial de alta visibilidade, povoada por espectros (imagens) que se dão a ver e a especular (espiar). Tal como um imenso “espelho interativo”, o *orkut* permite que seus usuários construam e prestem manutenção à imagem que permanece mesmo quando não estão conectados, alternando-se entre as condições de olhar e ser imagem.

Com a supressão do corpo (no território) em prol do espectro (no ambiente telecomunicacional), engendram-se os processos de espectralização da existência que levam os homens a viver “nas imagens do mundo, de si próprios e dos outros homens” (KAMPER, 2002, p. 07), uma permanência imaginária que se reveste da lógica paradoxal da presentificação do ausente. Os corpos-sígnicos, elementos híbridos de imagem, texto e som, atualizáveis em tempo real, não necessariamente remetem ao reflexo de uma alteridade física. A presentificação e a celebração do “eu”, por meio de imagens virtuais, trazem consigo a ilusão de eternidade quando, de fato, testemunham a “dissipação do sujeito corporal, de sua identidade concreta” (CONTRERA, 2002, p. 54). Para Kamper (2003, p. 07), trata-se verdadeiramente de uma história de assassinato. Assassinato do corpo no “culto telemático da imagem” e redução do corpo a “sucata e lixo”. Clama, portanto, pelo abandono imediato desse palco.

Contra o medo da morte os homens só têm a possibilidade de fazer uma imagem dela. Por isso às imagens se prendem os desejos de imortalidade. Por isso a órbita do imaginário é regida sobre o “eterno”, e por isso os homens sofrem hoje o destino de já serem mortos em vida. (KAMPER, 2002, p. 09).

A construção dos *profiles*, lidos intimamente como a mitologização do sujeito, compreende uma auto-imagem, ou imagem mental tecnologicamente exteriorizada. Por isso são significativos para aqueles que os produziram, para colonizar e se manifestar em ambientes como o *orkut*, resultando em transferência ou implicação das qualidades dessa imagem mental no espectro virtual, ainda que, no ecrã, imagem e realidade não coincidam. Para Epstein (apud MORIN, 1997, p. 57-8), o que realmente perturba é “essa profunda e contraditória sensação da nossa parença e da nossa diferença”, com o que é possível cada um surgir diante de si como exterior e, ao mesmo tempo, idêntico. Transmutado em imagem, o sujeito percebe-se como uma “personalidade segunda, cujo aspecto pode perturbar a consciência ao ponto de esta perguntar a si própria: quem sou eu? Qual a minha verdadeira identidade?”.

Se, conforme Debord (2003, p. 09), “o espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas mediatizada por imagens”, essa mediatização se radicaliza no hiperespetáculo: tudo é imagem, tudo é visibilidade¹⁶, de tal forma que as relações sociais se dão para além da imagem que cada um tem do outro ou da projeção da

¹⁵. Cf. Chauí (2006, p. 81-2), *espetáculo* “vem dos verbos latinos *specio* e *specto*. *Specio*: ver, observar, olhar, perceber. *Specto*: ver, olhar, examinar, ver com reflexão, olhar, ajuizar, acautelar, esperar. *Species* é a forma visível da coisa real, sua essência ou sua verdade – na ciência da óptica, a *species* era estudada como imagem visual. *Spectabilis* é o visível; *speculum* é o espelho; *spectator*, o que vê, observa, espectador; *spectrum* é aparição irreal, visão ilusória; *speculare* é ver com os olhos do espírito e *spetaculum* é a festa pública. Espetáculo pertence ao campo da visão”.

¹⁶. Cabe ressaltar que se toma o conceito de “visibilidade” como relativo à faculdade de se fazer perceptível ao outro, recorrendo ao conceito de *imagem* em seu sentido mais amplo, em distintas configurações, “em diferentes linguagens: acústicas, olfativas, gustativas, táteis, proprioceptivas ou visuais” (BAITELLO Jr., 2005, p. 45).

imagem de si no outro: envolvem a “imagem de nós mesmos que desejamos transmitir” e a “imagem da imagem que idealizamos como imagem padrão” (SILVA, 2007, p. 37). E, se tudo é imagem, é tela, não há mais real a ser refletido. Daí Silva (idem, p. 33) referir-se ao hiperespetáculo não como um conjunto de imagens, mas como uma única imagem, irrefletida, apresentada sob a aparência da diversidade.

As dimensões da imagem e os processos de spectralização da existência

Para Flusser (1985, p. 15), os signos exercem tanto a função de mapas quanto de biombo: por um lado, remetem à realidade; por outro, não mostram todos os traços do real, ocultando-o em parte. Essa constatação ilustra, ou denuncia, o fato de que o corpo-sígnico é uma realidade em si, que reflete ou obscurece uma realidade fora dele.

O propósito das imagens é dar significados ao mundo, mas elas podem se tornar opacas para ele, encobri-lo e até mesmo substituí-lo. Podem constituir um universo imaginário que não mais faz mediação entre o homem e o mundo, mas, ao contrário, aprisiona o homem. A imaginação não mais supera a alienação, mas torna-se alucinação, alienação dupla. (FLUSSER, 2007, p. 143).

Assim, podemos supor que os processos de spectralização da existência nas plataformas ciberespaciais hiperespetaculares implicam seleção e uso de simulacros¹⁷ de representação e/ou de simulação.

Na dimensão da representação, relativa ao domínio da aparência, lidamos com o simulacro no sentido platônico, sempre insuficiente para estabelecer um padrão de equivalência com o original que substitui; é cópia secundária que guarda alguma verossimilhança com o real, e por meio da qual o real pode ser reconhecido. Para Platão (apud WOLFF, 2005, p. 21), não convém que a imagem reproduza “todos os traços do objeto imitado”, para que ambos não se confundam: enquanto a realidade é única, as imagens que se possam fazer dela são múltiplas e fadadas à reprodução mecanizada. Imitação do verdadeiro ser, a imagem não contém “a realidade daquilo que representa”. Kamper (2002) associa a imagem / representação ao campo da lembrança e da ficção.

Na simulação, o simulacro se apresenta no sentido epicuriano: não é cópia, não guarda relação com um referente distante, externo a si. Por essa razão, “oblitera a distinção verdadeiro/falso, real/imaginário, verdade/mentira”, transformando-se em seu próprio valor de uso na simultaneidade do momento (SFEZ, 1994, p. 274). Por ser mais que suficiente, é mais que real, presidindo o esvaziamento da realidade em prol de uma hiper-realidade. Suprime-se, assim,

a imemorial maldição que acoplava *imagem* e *imitação*. Ela estava acorrentada ao seu estatuto especular de reflexo, decalque ou engodo, na melhor hipótese, substituto e, na pior, embuste, mas sempre ilusão. Seria, então, o fim do milenar processo das sombras, a reabilitação do olhar no campo do saber platônico. Com a concepção assistida por computador, a imagem produzida deixa de ser cópia secundária de um objeto anterior: é o inverso. Contornando a oposição entre ser e parecer, semelhante e real, a imagem graficamente computadorizada já não tem de imitar um real

¹⁷. Chauí (2006) vem recordar que *simulacrum* é oriundo da palavra latina *similis*, de onde derivam *similitudo* (semelhança, analogia, comparação) e o verbo *simulare* (representar exatamente, copiar, tomar a aparência de, fingir, simular), do que se depreende que simulacro relaciona-se com ambos os conceitos.

exterior, já que é o produto real que deverá imitá-la para existir. Toda relação ontológica que, desde os gregos, desvalorizava e, ao mesmo tempo, dramatizava nosso diálogo com as aparências se encontra invertida. (DEBRAY, 1994, p. 277).

A simulação apresenta-se, portanto, como o êxtase do real, “essa qualidade própria a todos os corpos que giram sobre si mesmos até a perda de consciência e que resplandecem então em suas formas puras e vazias” (BAUDRILLARD, 1996, p. 09). É a auto-referência presente no simulacro torna-o vazio de referências exteriores, ao passo que também lhe permite ser mais verdadeiro que o verdadeiro, conferindo ao sistema integrado dos circuitos uma vertiginosa sensação de realidade. Kamper (2002) relaciona essa dimensão da imagem à simulação técnica, sem referência, que permite a construção de um jogo de ilusões.

Com base no entendimento dos conceitos de representação e simulação, podemos propor um modelo de classificação para análise de *profiles*, estabelecendo dois parâmetros: o primeiro calca-se na representação e conforma um espectro virtual que se revela tentativa de reflexo e o segundo, nascido da simulação, apresenta a natureza do espectro como sombra.

No primeiro processo, o espectro é reflexo de um “espelho interativo” que permite a melhoria de alguns aspectos de acordo com a impressão que se deseja passar. O usuário não perde de vista o fato de que está em um ambiente de alta visibilidade e por isso, apesar dos indícios-icônicos que se reportam à corporeidade física de identidade publicamente conhecida, procura publicizar a melhor imagem de si – situação em que se hiper-realiza.

No segundo processo, os *profiles* construídos sem qualquer relação com a categoria da representação constituem perfis *fakes*, simulacros epicurianos, forjados para que seja possível usufruir o *orkut* sem que a atuação acarrete danos à imagem pessoal do sujeito por trás da “máscara”. Não deixam de constituir emanações de uma subjetividade concreta que opera a partir de um anonimato-*bunker*.

Em ambos os casos, graças à interatividade tecnológica, os usuários podem revestir-se de suas imagens para, como fantasmas, perambular pelas comunidades e fazer-se reconhecer (em seu reflexo) ou assombrar (em seu obscuro anonimato) nas raias do *voyeurismo*. Chegamos à dimensão mágica da imagem: para Kamper (2002), a imagem não representa nem simula, e tal como uma aparição-presença, ela simplesmente é. Segundo Sodré (2002, p. 153), “nas ilusões ou ficções que engendram, o midiático e o virtual demandam outros véus, peles, *personas*, máscaras que, multiplicadas, podem atribuir uma realidade fantasmática ou spectral aos sujeitos”.

O enredamento mental e emocional no turbilhão de imagens do *orkut*, possível graças aos corpos-sígnicos projetados nos parâmetros da representação ou da simulação, esconde “a real imobilidade corpórea” (SODRÉ, 2002, p. 162), que resulta na crescente perda do sentido da propriocepção¹⁸. Para Kamper (2002, p. 11), já que às imagens se prendem os desejos de imortalidade, fazer uma imagem do corpo humano “significa alinhá-lo na falange dos mortos-vivos, dos espectros e fantasmas”.

A ilusão criada pelas imagens é a ilusão do fantasma ou do ícone. Ela não consiste de forma alguma em atribuir às imagens aquilo que se atribui à própria realidade. É até exatamente o contrário: *ela consiste em atribuir à própria realidade o poder que é das imagens, o poder de representar*. A ilusão imaginária consiste em crer que a realidade tem o poder de sua

¹⁸. Segundo Baitello Jr. (2005, p. 42), “a propriocepção é o sentido do próprio corpo. Descoberta por Sherrington na década de 1890, constitui o outro sentido, além de visão, olfato, tato, paladar e audição”.

própria representação, em atribuir à realidade ausente representada pela imagem o poder de se apresentar ela mesma em imagem. (WOLFF, 2005, p. 38).

A publicização, encenação e hiperespetacularização de identidades, nesse contexto, levam à crescente espectralização da existência: a lógica do hiperespetáculo é a da apropriação pelo olhar, já que “deixar-se olhar significa deixar-se apropriar” (BAITELLO Jr., 2005, p. 20), o que incide na indexação sógnica de tudo o que constitui a pele dos espectros. Eis a lógica coercitiva do “apareSer” na crescente escalada rumo à abstração do espaço e do corpo em prol do ciberespaço e do corpo-sígnico.

Referências Bibliográficas

- BAITELLO Jr., Norval. **O animal que parou os relógios**. São Paulo: Annablume, 1999.
- _____. O tempo lento e o espaço nulo: mídia primária, secundária e terciária. In: FAUSTO Neto, Antônio et al. (Org.). **Interação e sentidos no ciberespaço e na sociedade**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2001. (Coleção Comunicação, 11. Compôs; volume 2).
- _____. **A era da iconofagia**: ensaios de comunicação e cultura. São Paulo: Hackers Editores, 2005.
- _____. **Las capilaridades de la comunicación**. In: SARTORI, R.B. (Ed.), MUÑOZ, B.O. (Ed.); VALENZUELA, V. H. (Ed.). **Diálogos culturales**. São Paulo: Annablume, 2007.
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. São Paulo: Relógio D'Água, 1991.
- _____. **As estratégias fatais**. Rio de Janeiro: Rocco, 1996.
- BYSTRINA, Ivan. **Tópicos da semiótica da cultura**. São Paulo: Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia, PUC-SP, 1995. Cópia reprográfica.
- CHAUÍ, Marilena. **Simulacro e poder**: uma análise da mídia. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2006.
- CONTRERA, Malena Segura. **Mídia e pânico**: saturação da informação, violência e crise cultural na mídia. São Paulo: Annablume: Fapesp, 2002.
- DAL BELLO, Cíntia. A espectralização da existência: indexação sógnica 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. Pg. 47 – 64. Disponível em: <http://www.pucrs.br/eventos/sicom/textos/gt03.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2007.
- DEBORD, Guy. **Sociedade do espetáculo**. 2003. Disponível em: <http://www.cisc.org.br/portal/biblioteca/socespetaculo.pdf>. Acesso em: 10 ago. 2007.
- DEBRAY, Régis. **Vida e morte da imagem**. Petrópolis: Vozes, 1994.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Hucitec, 1985.
- _____. **O mundo codificado**: por uma filosofia do *design* e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- KAMPER, Dietmar. **Imagem**. 2002.

Disponível em: <http://www.cisc.org.br/portal/biblioteca/imagemkamper.pdf>.

Acesso em: 10 set. 2006.

_____. Imanência dos *media* e corporeidade transcendental. 2003.

Disponível em: <http://www.cisc.org.br/portal/biblioteca/imanencia.pdf>.

Acesso em: 20 nov. 2007.

LEMOS, André. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre, Sulinas, 2002.

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

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

SFEZ, Lucien. **Crítica da comunicação**. São Paulo: Loyola, 1994.

SODRÉ, Muniz. **Antropológica do espelho**: uma teoria da comunicação linear e em rede. Petrópolis: Vozes, 2002.

TRIVINHO, Eugênio. **O mal-estar da teoria**: a condição da crítica na sociedade tecnológica atual. Rio de Janeiro: Quartet, 2001.

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

VIVIANI, Ana Elisa Antunes. **O salto de volta à multidimensionalidade**: perspectivas de compreensão do corpo na cibersociedade. 2007. 165 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.

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

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

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