

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo PUC-SP

Gustavo Augusto Tavares Cavalleiro

**A Sociedade do Avatar:
do eu heteronímico ao cibercultural**

Programa de Estudos Pós-Graduados em
Comunicação e Semiótica

São Paulo
2010

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo PUC-SP

Gustavo Augusto Tavares Cavalheiro

**A Sociedade do Avatar:
do eu heteronímico ao cibercultural**

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de MESTRE em Comunicação e Semiótica, sob a orientação da Professora Doutora Lucrécia D'Alessio Ferrara

São Paulo
2010

Banca Examinadora

Agradecimentos

Agradeço aos professores do Programa de Estudos Pós-graduados em Comunicação e Semiótica a possibilidade de transformar minhas dúvidas e inquietações em um trabalho acadêmico.

À CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior pela bolsa empenhada neste projeto.

Aos grupos de pesquisa:

ESPACC - Espaço-Visualidade/Comunicação-Cultura

CENCIB - Centro Interdisciplinar de Pesquisas em Comunicação e Cibercultura.

Aos alunos do curso, que me deram a oportunidade de representá-los junto à coordenação do COS e seu colegiado docente, bem como à APG – Associação dos Pós-Graduandos pelo apoio no trabalho de representação discente da FAFICLA – Faculdade de Filosofia, Comunicação, Letras e Artes.

À multifuncional e parceira dos docentes e discentes Cida Bueno.

Ao Professor Eugênio Trivinho e aos demais colegas da ABCiber - Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura.

e principalmente à Professora Lucrécia D'Alessio Ferrara pela enorme paciência e visão na condução, com maestria, dos trabalhos de desenvolvimento deste projeto.

Dedico este trabalho aos meus verdadeiros amigos, à minha família e ao meu grande amor, Vivian.

RESUMO

Ante a análise da relação histórico-cultural que, situada na heteronímia literária, se desenvolve até a atual propensão à alteridade digital, o trabalho aponta as semelhanças, diferenças e similitudes, entre a *persona* civil, o espectro cibercultural e as imagens de um “eu-outro”.

A apresentação do tema e do problema tem sob foco o questionamento da construção e aceitação cotidiana do real/verdadeiro no seu confronto com outras identificações forjadas, que podem ser amplamente encontradas e analisadas desde o período pré-cibercultural.

Trazendo para a comunicação, elementos e conceitos de “(di/e)star-se” sobre a forma como as estruturas mediáticas constroem e/ou traduzem a sociedade civil em (re/a)apresentações imagéticas de si, estuda-se sua expansão no espaço digital do novo tempo-destemporalizado das redes digitais, até a formação da imagem de um “eu-outro” (ou *persona*-hábil) e sua sedução, construídas sob a lógica do “*design* da aparência/gestão/poder” de um Avatar.

Palavras-chave: alteridade; avatar; heteronímia; mediatização

ABSTRACT

Based on the analysis of the historical and cultural relationship that, in the literary heteronomy, is developed by the current propensity to the digital alterity, this study points out the similarities, differences and similitudes between the civil person, the cybercultural spectrum and images of "self-other".

The presentation of the subject and the problem focus on questioning the construction and acceptance of the real/true in his overlaps of forged identification, which can be widely discussed in the pre-cybercultural period.

Bringing to the communication, the elements and concepts of "being (far/close) yourself" as much as the mediatic structures builds and/or translates the civil society as an imagery (re/a)presentation of yourself; is it studied the expansion of yourself in the digital space in a digital nets' new time-untimed, from the image to the formation of an "other" (or *persona*-skilled) and its seduction built under the logic of "appearance design construction /management/power" of an Avatar.

Keywords: alterity; avatar; heteronomy, mediatization

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 . Os dez avatares de Visnu

<http://ssubbanna.sulekha.com/mstore/ssubbanna/albums/default/avatars7.jpg> (junho 2010)

Figura 2 . Moises e os Dez Mandamentos, de Guido Reni

http://1.bp.blogspot.com/_K_i7t9i5bp8/SNEaEifjvkI/AAAAAAAAAIE/HQMLyih6aEM/s320/Guido+Reni,+c.1624.+Mois%C3%A9s+e+as+T%C3%A1buas+da+Lei.jpg (maio 2010)

Figura 3 . Antônio Fagundes se esgueirando dos fotógrafos ao passear com a namorada Alexandra Martins

<http://ego.globo.com/Gente/foto/0,,21581402-EXH,01.jpg> (último acesso em agosto de 2010)

Figura 4 . Susana Vieira transformada em “estrela brasileira”

http://oglobo.globo.com/blogs/arquivos_upload/2009/05/146_55-site-susana.jpg (último acesso em agosto de 2010)

Figura 5 . Susana Vieira na praia, mas ainda sem ser a antiga Sônia

http://ofuxico.terra.com.br/admin/smarty/templates/img_upload/2009/02/SusanaVieira-600x400-270209.jpg (último acesso em agosto de 2010)

Figura 6 . Cédulas de documentos cadastrais do Estado que utilizam padrões numéricos para identificação

<http://www.cdilituiutaba.com.br/wp-content/uploads/2009/10/Documentos.jpg> (último acesso em agosto de 2010)

Figura 7 . Jason Rowe e Rurouni Kenshin

Imagem digitalizada do livro AlterEgo

Figura 8 . Cantor Jason Rowe, também conhecido como Jai

<http://www.myspace.com/jasonrowe88> (último acesso em agosto de 2010)

Figura 9 . Kimberly Rufer-Bach e Kim Anúbis

Imagem digitalizada do livro AlterEgo

Figura 10 . Elizabeth Brown e Thalia

Imagem digitalizada do livro AlterEgo

Figura 11 . David Pollard e Amy Taylor

<http://www.thesun.co.uk/sol/homepage/news/article1929886.ece> (último acesso em agosto de 2010)

Figura 12 . Os avatares Dave Barmy e Laura Skye

<http://www.thesun.co.uk/sol/homepage/news/article1929886.ece> (último acesso em agosto de 2010)

Figura 13 . Cena do casamento dos avatares no Second Life

<http://www.thesun.co.uk/sol/homepage/news/article1929886.ece> (último acesso em agosto de 2010)

Figura 14 . Linda Brinkley e o avatar Modesty McDonnell

<http://www.dailymail.co.uk/news/article-1085412/Revealed-The-woman-Second-Life-divorce--whos-engaged-web-cheat-shes-met.html> (último acesso em agosto de 2010)

Figura 15 . Modesty McDonnell no clube noturno Holodeck, no Second Life.

<http://www.thesun.co.uk/sol/homepage/news/article1929886.ece> (último acesso em agosto de 2010)

Figura 16 . Cópia da matéria do portal globo.com do dia 20/10/2008

http://oglobo.globo.com/sp/mat/2008/10/20/lindemberg_queria_obrigar_elo_a_confessar_qu_e_tinha_outro_namorado-586022226.asp (último acesso em agosto de 2010)

Figura 17 . Imagem do perfil do Orkut de Eloá

<http://www.orkut.com.br/Main#Profile.aspx?uid=6378834505363002726> (último acesso em novembro de 2008)

Figura 18 . Imagem do perfil do Orkut de Nayara

<http://www.orkut.com.br/Main#Profile.aspx?uid=13084729059006923702> (último acesso em novembro de 2008)

Figura 19 . Haris Pilton e Paris Hilton

<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/foto/0,,14926725,00.jpg> (julho 2010)

http://3.bp.blogspot.com/_nC3pdAOSBog/SWieQA8Yw2I/AAAAAAAAAC20/14FMGzLy4og/s1600-h/paris+gypsy+05+dress.axd (último acesso em agosto de 2010)

Figura 20 . Um avatar desenhado como um homem com cabeça de touro (minotauro) que pode se relacionar sexualmente pelo jogo com um avatar desenhado como um ser humano.

<http://tecnologia.terra.com.br/interna/0,,OI1784360-EI4802,00.html> (último acesso em agosto de 2010)

Figura 21 . Um avatar híbrido entre homem e lobo/cão (lobisomem), praticando sexo com avatares desenhados como mulheres

http://kingofng.com/media/20081209_second_bestiality.jpg (último acesso em agosto de 2010)

Figura 22 . Um avatar desenhado como um unicórnio rosa, praticando sexo com um avatar desenhado como mulher

<http://www.shelleytherepublican.com/wp-content/uploads/2007/09/unicorn.jpg> (último acesso em agosto de 2010)

Figura 23 . Chen Xiao

<http://blogs.wsj.com/chinarealtime/2009/02/10/beijing-woman-lets-her-life-be-arranged-by-strangers> (último acesso em agosto de 2010)

Figura 24 . Zoe Pemberton e sua avó Marian Goodall

http://img.thesun.co.uk/multimedia/archive/00899/Zoe-Pemberton_682_899530a.jpg
(último acesso em agosto de 2010)

Figura 25 . Lucas Shaw e Gaenank

Imagem digitalizada do livro *AlterEgo*

Figura 26 . Cópia da notícia do portal G1 da globo.com de 22/07/2008

<http://g1.globo.com/Noticias/Brasil/0,,MUL687782-5598,00-SINTO+MUITA+FALTA+DA+INTERNET+DIZ+MENINA+QUE+SOBREVIVEU+A+ACIDENTE.html> (último acesso em agosto de 2010)

Figura 27 . Hamanda Pereira, então com 8 anos

<http://g1.globo.com/Noticias/Brasil/0,,MUL687782-5598,00-SINTO+MUITA+FALTA+DA+INTERNET+DIZ+MENINA+QUE+SOBREVIVEU+A+ACIDENTE.html> (último acesso em agosto de 2010)

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
I - ERAM OS DEUSES AVATARES?	9
I.I A Descida Encarnada	9
I.II O Bom-Demônio Pitagórico	14
I.III A Subida do <i>Homo Imago Daimon</i>	17
I.IV Nem estar/nem distar, do moderno ao pós-moderno da <i>velox</i>	23
CAPÍTULO 1 – O Eu em busca de (S/T)er Outros	28
1.1. As Agruras do Eu	28
1.2. Máscaras designadoras do Eu	36
CAPÍTULO 2 - O AVATAR ENQUANTO DESIGN DA LINGUAGEM.....	40
2.1. Fernando Pessoa, ele(s) mesmo(s)	40
2.2. Outros audiovisuais e eletrotécnicos	49
CAPÍTULO 3 - CIBERAVATARIZANDO-SE.....	52
3.1 <i>Modus operandi</i> dos Avatares Ciberculturais	52
3.1.1 Eu-(e)-Outro ciberavatarizado	54
3.1.2 Amor e Ódio ciberavatarizados	64
3.1.3 Certezas e incertezas ciberavatarizadas	76
CONCLUSÃO: A solidão do Eu incomunicável.....	87
BIBLIOGRAFIA	95
ANEXOS	104

INTRODUÇÃO

Ser ou não ser, eis a questão: será mais nobre
em nosso espírito sofrer pedras e setas
com que a Fortuna, enfurecida, nos alveja,
ou insurgir-nos contra um mar de provações
e em luta pôr-lhes fim? Morrer.. dormir: não mais.
Dizer que rematamos com um sono a angústia
e as mil pelejas naturais-herança do homem:
morrer para dormir... é uma consumação
que bem merece e desejamos com fervor.
Dormir... Talvez sonhar: eis onde surge o obstáculo:
pois quando livres do tumulto da existência,
no repouso da morte o sonho que tenhamos
devem fazer-nos hesitar: eis a suspeita
que impõe tão longa vida aos nossos infortúnios.
Quem sofreria os relhos e a irrisão do mundo,
o agravo do opressor, a afronta do orgulhoso,
toda a lancinação do malnhezado amor,
a insolência oficial, as dilações da lei,
os doestos que dos nulos têm de suportar
o mérito paciente, quem o sofreria,
quando alcançasse a mais perfeita quitação
com a ponta de um punhal? Quem levaria fardos,
gemendo e suando sob a vida fatigante,
se o receio de alguma coisa após a morte,
– essa região desconhecida cujas raias
jamais viajante algum atravessou de volta –
não nos pusesse a voar para outros, não sabidos?
O pensamento assim nos acovarda, e assim
é que se cobre a tez normal da decisão
com o tom pálido e enfermo da melancolia;
e desde que nos prendam tais cogitações,
empresas de alto escopo e que bem alto planam
desviam-se de rumo e cessam até mesmo
de se chamar ação.

SHAKESPEARE, W. *A tragédia de Hamlet, príncipe da Dinamarca (Ato III, Cena I)*:1603;
Tradução de SILVA RAMOS, P.E. *Hamlet*: Editora Abril, 1976

Nos últimos anos, o grande acesso aos equipamentos tecnológicos possibilitou, a muitos usuários, uma nova gama de elementos de sociabilidade simulados por meio de imagens. Em pouco menos de uma década, a cibercultura atingiu tal nível de penetração na sociedade, que podemos notar uma alteração, quase completa, da relação da humanidade com a alteridade.

A principal alteração se dá no tocante às formas de representação do sujeito na rede social (*on* ou *offline*) até sua expansão no espaço/digital, formatada e aceita como uma imagem de “outro” ou *persona*-hábil a um relacionamento. Uma imagem veraz que seduz, concretiza laços, constrói sentido, enquanto é dupla mão desse Outro gestado pela potencialidade de um avatar.

Partimos de alguns pontos como:

- I. a proposição (reconhecimento) de uma comunicação histórica, porém ampla, que construiu e definiu a sociedade e o mundo com o qual nos relacionamos;
- II. a definição do ambiente e dos objetos como elementos comunicantes e expansivos das relações mediativas,
- III. a consequente expansão/(re)definição do Eu e do Outro, como variáveis deste novo ambiente que toma forma de presença em rede.

Este trabalho pretende estudar, a forma como se deflagram as origens e consequências deste processo comunicativo, ainda mais quando aponta para uma construção de forças

diferenciadas, ou, quem sabe, uma nova forma de enxergar os papéis dos participantes do processo comunicativo no seu conjunto.

O ponto de interesse em questão, é fazer-se mais atento, até quem sabe mais crítico, às mudanças apresentadas por uma profunda ruptura das estruturas do conhecimento sócio-cultural, situada no advento da técnica em seu estágio da lógica cibercultural, que aponta para novas visões do mundo e, por que não dizer, para algumas revisões de conceitos anteriormente usados para explicar a comunicação.

Com essa base, proponho o seguinte problema de pesquisa: de que maneira a cibercultura mediática, ao estabelecer relações sociais ricas em fíducia, pode traduzir os processos comunicativos de mediatização dessubjetivadas pré-existentes na sociedade civil?

A dessubjetivação tem base no trabalho de Giorgio Agamben em *O que resta de Auschwitz – Homo Sacer III*: 2008, no percurso (p. 93-137) do capítulo *A vergonha, ou do sujeito*, quando este aponta para um após a culpa/vergonha (que Levinas esboçou em 1935 e Heidegger dedicou um curso de um semestre entre 1942-43) e a resignação das testemunhas dos campos de concentração nazistas, para um estado diferente entre a subjetividade do Eu e a alteridade do Outro. A dessubjetividade é oriunda da passividade do Eu em uma enunciação que não se refere ao texto enunciado e sim ao fato de Ter Lugar, “pondo em funcionamento a língua sob a condição de identificar-se no próprio acontecimento do dizer, e não no que, nele, é dito.” (Agamben, p.120)

Este trabalho utiliza o conceito da mediatização, que é apresentada por Muniz Sodré em *Antropológica do Espelho: 2002*, onde se toma conhecimento de um quarto *bios*, atestando o regime de visibilidade mediática tecnológica como um paradigma da virtualização contemporânea.

“a virtualização ou telerrealização das relações humanas, presente na articulação do múltiplo funcionamento institucional e de determinadas pautas individuais de conduta com as tecnologias da comunicação.”
Sodré p.21

Com este norte pautado na pergunta base, o estudo tem como objetivo, formalizar uma gama de propostas investigativas que correlacionem a estruturação da sociedade mediática cibercultural com a construção, aceitação e afetação de um terceiro ponto entre a alteridade e a subjetividade, sob a lógica do novo tempo-destemporalizado e da convivência do *neo-lugar* repleto por imagens de avatares em contato uns com os outros, em mundos paralelos e/ou complementares ao físico, com um determinado circuito habilitador de convivência, totalmente rico em *fidúcia*.

Nesse ângulo de análise, apontam-se as semelhanças, diferenças e similitudes, entre a *persona* civil e o espectro¹ idealizado, construído² e gestado sob a lógica da avatarização da sociedade. Ante a análise da relação histórico-cultural que é trazida a este estudo como uma hipótese, apresenta-se a possibilidade da origem das condições de desenvolvimento da

¹ Os espectros virtuais são mais do que representações, constituem uma nova fenomenologia da aparência. (Trivinho, 2007b)

² Construído por meio do *Design* da Aparência, conforme será explicado no Capítulo 1 – O Eu em busca de (S/T)er Outros em 1.1. As agruras do Eu

propensão à dessubjetividade veraz e autorreferencial, tanto na escrita da heteronímia literária, como nas designativas numéricas do Estado para os sujeitos, na técnica da *media* áudio-visual em propagar a pulsão pelo outrar-se.

Na tentativa de responder a essa questão central, o estudo apresenta, de início, uma reflexão sobre a definição do que é avatar, sua historicidade etimológica e conceitual, embasando um novo movimento de compreensão e metaforização do termo, mediante os atuais fenômenos presenciados na sociedade cada vez mais atemporal e (re/des)territorializada, bem como suas novas possíveis significações.

Esse movimento proporciona uma condição estruturante para todo estudo, que conta com uma análise da forma como os avatares traduzem, por meio dos processos de heteronímia e pseudonímia, elementos designativos da sociedade civil, transformados em valores ciberculturais .

Além de estudar como as relações sociais são mediadas por avatares na cibercultura, o estudo está diretamente relacionado ao conceito de dromocracia cibercultural (Trivinho, 2007)³, no momento em que credito a este arcabouço de conceitos, os elementos mais consistentes da crítica que vislumbra a transformação da sociedade física, em uma

³ Esta obra apresenta, no curso de 5 capítulos (p.89-235), a modulação do processo civilizatório da humanidade, em adaptar-se à questão cibercultural e pós-moderna. Neste compêndio, são tratados assuntos, como os vetores Velocidade e Violência, além das consequências da implementação da teoria da Dromocracia. Por sua vez, Trivinho traz em sua obra uma visão da dromocracia de forma mais tensional aos elementos concretizados no tempo atual, que apontam para o signo, gerando o terror e a morte do simbólico, além de articular a iconocracia (d/n) o hipertexto, a sociosemiose do vazio, a condição transpolítica da cibercultura e, por fim, a estética da cibercultura.

sociedade da “incessante mais-valia pela velocidade”⁴ e pelo capital cognitivo cibercultural⁵ *ad infinitum*, por meio da dromoaptidão⁶ dos meios técnicos, como os atributos necessários para a construção veraz, habilitadora e capaz de obter a manutenção de uma vida em paralelo (muitas vezes uma vida plena por si, ou simplesmente uma vida em lugar de) do ser avatarizado no mundo cibercultural.

A dromocracia apresenta elementos elucidatórios dos tipos de ocorrências atuais como a solidão do *bunker* glocal (Trivinho, 2007, p. 305-317), que subdimensiona o indivíduo a um ato de desafiar o mundo sem sair da segurança de sua “toca”, preservando seu corpo material, mas mantendo o contato com um vasto universo de possibilidades que o capacita a disparar bombas no formato de *e-mails* e ritmar seu “viver” sob o barulho do teclado, como se esse fosse uma longa rajada de metralhadora.

Todo o investimento do indivíduo está centrado em uma tática de fazer-se em uma confortável presença-ausente, até em relações sociais consideradas intensas na cibercultura.

Proponho que procuremos, na cibercultura, os aspectos culturais diferentes e/ou complementares à identificação dos sujeitos na sociedade civil: um olhar para além da

⁴ Esta teoria tem sua origem em Paul Virilio, 1977 (Velocidade e política), quando o autor constata o efeito do *dromo* (velocidade em grego, tal qual nos sufixos das palavras autódromo e velódromo) na concepção da *urbis* e da sociedade nela instalada.

⁵ Capital este, inspirado em Bourdieu (apud. Trivinho, 2007) e é um conjunto de saberes desde o pleno conhecimento/uso da língua inglesa na instalação/manutenção dos *softwares*, como o pleno conhecimento da linguagem de usuário da rede e dos aparatos tecnológicos. (Trivinho, 2007 p.143-144)

⁶ A dromoaptidão pode ser resumida como: a luta por acesso às senhas infotécnicas, desde a pose e/ou uso de objetos tecnológicos privados e plenos, aliados ao acesso ao ciberespaço com a obtenção e manutenção sempre atualizada do capital cognitivo cibercultural. (Trivinho, 2007 p.103-104)

simples identificação de procedência das personagens sociais, por meio de certificação de existência matérica ou comprobatória de veracidade e pela recomendação passível de confiança de um Outro, que também seja estável e participe de uma relação material situada em tempo e espaço de convívio com este receptor.

O primeiro capítulo (O Eu em busca de [S/T]er Outros) traz os elementos da procura do fazer-se um Outro e/ou Ter a capacidade de gestar um Outro, primeiramente por meio de máscaras pseudonímicas e posteriormente pelo design da aparência heteronímico, que nos leva ao segundo capítulo (O Avatar Enquanto *Design* da Linguagem), que apresenta a teorização do *design* da linguagem no impresso e no áudio-visual como alicerces para o surgimento de um Avatar Pleno, que é abordado no terceiro capítulo (Ciberavatarizando-se).

É no terceiro capítulo que se aponta para uma análise da personagem-imagética do discurso dentro da comunicação virtual cotidiana, estudando as características sintáticas dessas personagens com base no papel sociocultural da visibilidade digital⁷ do Eu e do Outro, por meio de casos, que apontam para a problemática da imbricação entre a *persona* e o avatar (as vivências civil e virtual), que foram noticiados nos principais portais brasileiros de *internet* (globo.com, uol e terra) a partir de julho de 2008, além dos demais casos do gênero, retratados na obra *Alter Ego: Avatars and their creators* de Robbie Cooper⁸ para suscitar a análise da lógica dos avatares, bem como uma crítica à rendição da avatarização.

⁷ “a elaboração reflexiva do dado visual, transformando-o em fluxo cognitivo” (Ferrara, 2002: p.105) Também o “corresponde à elaboração perceptiva e reflexiva das marcas visuais que ultrapassam o recorte icônico para serem flagradas em sutis indícios que, ao se tornarem visíveis, cobram a taxa de uma reação ativa adequada à sua complexa e cambiante materialidade.” (Ferrara, 2002: p. 120-121)

⁸ Editado pela Chris Boot de Londres em 2007.

Estes casos servem como fonte exemplificativa ou pista investigativa para o esclarecimento de como se dão os processos da dessubjetivação e como eles podem ser tidos como os fios-condutores para o andamento da análise empírica dos usos, diferenças, designações e utilização de recursos dos vários tipos de avatares, além de servirem como índices de investigação para a hipótese de que a avatarização também é proposta e difundida pela sociedade civil o que concorre para a sua aceitação, independente da questão tecnológica e dos avanços técnicos da cibercultura.

Aponto como os principais eixos teóricos desta dissertação, o estudo do Simulacro de Baudrillard, o processo de Dessubjetivação apontado por Agamben, a formação do quarto *bios* na Mediatização de Sodr e e a quest o da Velocidade de Paul Virilio, com o vi es atento   viol ncia da supress o cibercultural do eu-do-discurso, aliado   cr tica de Eug nio Trivinho em Dromocracia Cibercultural.

Esta disserta o n o pretende promover nem concordar com o conceito da oposi o entre corpo e m quina, tampouco visa celebrar essa fus o e/ou introje o sem a devida resist ncia cr tica, mas o foco   situar o Eu-outro como um novo ator do discurso sob a constru o do *design* da apar ncia como l gica da linguagem que aponta para as diferen as com o Eu e o Outro no tocante aos usos atuais, al m de observar os conceitos do Outro, sob a  tica da Multid o de Negri e Hardt.

I - ERAM OS DEUSES AVATARES?

Antes de adentrar ao estudo propriamente dito, é necessário percorrer um mapeamento da manifestação do termo avatar, suas diferenças e a proposição de uma nova metáfora, no campo das personagens-imagéticas do discurso da atual condição social da cibercultura, que aceita a presença verossímil de espectros e suas diversas projeções como seres plenos e capazes de relacionamento.

I.I A Descida Encarnada

Observando uma nova forma de apresentação da personagem e/ou ator de um discurso no meio cibercultural, podemos acompanhar o abandono semântico presente na origem etimológica⁹ da palavra avatar¹⁰, que originalmente representava o conceito teológico da “descida encarnada do divino ao terrestre” (Eliade, Coliano e Wiesner, 1999: p. 259), a manifestação terrestre de um Deus hindu, que geralmente era Visnu, sob a forma de homem ou de animal.

⁹ Avatāra : Manifestação terrestre de um Deus sob a forma de homem ou animal. Teoria da cultura Hindu/Sâncrita, exposta nas epopéias compostas de 300 a 1200 d.C. das enciclopédias dos 18 Grandes e 18 Pequenos Purānas.

¹⁰ O filme “Avatar” de James Cameron, 2009 também apresenta esta ideia de avatar como um alguém encarnado. A personagem principal é um humano (veterano de guerra e deficiente físico) que encarna em um corpo de um alienígena feito em laboratório com a fusão dos DNAs de humanos, a fim de relacionar-se com entes habitantes da lua Pandora. tornando a interface aceitável para o indivíduo daquela etnia.

Essa imagem de um deus terreno e materializado, começou a ser descrita na literatura épica na época das correntes do hinduismo, vaishnavismo, saivismo, quando o culto do grande Deus começava a se difundir pelo oriente. A teoria dos dez avatares de Visnu que está exposta no Harivamśa ou “Genealogia de Visnu” (século IV d.C.) aceita as seguintes encarnações terrestres: a forma de peixe de Matsya, a tartaruga Kūrma, o javali Vāraha, o meio homem-leão Nārasimha, o anão Vāmana, a rama com o machado, os humanos Rāma, Krsna, Buda e o avatar Kalki que virá para apontar o fim dos tempos. Posteriormente, nos livros dos Purānas e em outras coletâneas filosóficas, como o Yogavasistha (séc X – XII d.C.) podem ser encontradas a elaboração das teorias complexas dos avatares em relação aos ciclos cósmicos do universo, mas sempre como a metaforização ou tradução de um Ser supremo e etéreo em contato com o real e físico.



Figura 25 . Os dez avatares de Visnu

Parece curioso observar que em religiões ocidentais, como orientais, a categoria do avatar, como aquela de um Deus encarnado¹¹ e disponível ao contato com humanos a fim de guiá-los e interagir com eles, é apontada nos exemplos de Jesus de Nazaré¹² no Novo Testamento da Bíblia Católica e no Buda¹³ no escrito sagrado denominado "Lankavatara Sutra", título que significa: "Discurso proferido pelo Buda em sua descida ou manifestação em Lanka - Srilanka ou Ceilão".

Outras personagens religiosas de diferentes credos, também são comumente apontados por estudiosos da teologia e fiéis como avatares, neste sentido de Deus encarnado e descido, mas observando alguns pontos de seus trajetos épicos, temos condições iniciais de observar que não se trata do mesmo movimento, pois estes mitos retratam pessoas que não encarnam um Deus, mas são apenas os Seus intermediários, emissários e veículos de contato com os humanos.

Por exemplo, no Islã, Maomé¹⁴ não é considerado como “O Deus na Terra” e sim como o mais perfeito dos humanos, capacitado a ser o intérprete oficial da vontade da “voz de Alá¹⁵” por meio do Alcorão¹⁶. Desta mesma forma, no Judaísmo, Moisés¹⁷ é apenas um “servo em

¹¹ *in carne* - latim ou τη σαρκι / *en sarki* – grego: na carne

¹² משיח / *Māšīḥ* / *Mashiach* / *Mashiyach* - hebraico: Messias, posteriormente traduzido para o grego Χριστός : Cristo

¹³ बुद्ध / *Buddha* - sânscrito-devanagari: Iluminado

¹⁴ مُحَمَّد / *Muhammad* ou *Mohammed* – árabe

¹⁵ الله / *allāh* – árabe: Deus

¹⁶ قُرْآن / *al-qur'ān* - árabe: a recitação

nome do Deus Judeu¹⁸ que guia o seu povo à Terra Prometida e também recebe as Tábuas dos Dez Mandamentos, que posteriormente foram ampliadas para quase 600, no texto sagrado conhecido como Torá¹⁹. Nesses textos, o próprio profeta judeu diz ter recebido Tábuas que foram escritas pelo “dedo de Deus”.



Figura 26 . Moises e os Dez Mandamentos de Guido Reni

¹⁷ מֹשֶׁה / *Moshe* – hebraico

¹⁸ הוּה / *tetragrama YHWH* - hebraico: 3ª pessoa do imperfeito do verbo *ser* no singular ou também אֲדֹנָי / *Adonai* - hebraico: Amo, Senhor.

¹⁹ תּוֹרָה / *Torat* - hebraico: Apontamento, Instrução, Lei ou também, תּוֹרַת־מֹשֶׁה / *Torat Moshê* - hebraico: Leis de Moisés

Poderíamos perguntar se estas tábuas não seriam fruto de uma “ação do Divino encarnado no profeta”, mas o mito transmitido tanto no Cristianismo, quanto no Judaísmo, sugere que estas tábuas foram “entregues” já escritas e prontas para Moisés. Esta atuação de Maomé e Moisés aponta para uma construção metafórica muito semelhante ao que veremos no item seguinte.

I.II O Bom-Demônio Pitagórico

Mantendo vistas no processo teológico nas origens das palavras que explicam as relações de humanos com seres imatéricos e/ou divinos, encontramos outro exemplo no Bom-Demônio ou o Demônico²⁰ do Pitagorismo, que nada tem que ver com o que é tido, na tradição judaico-cristã, como o demoníaco, este sim como uma síntese do malévolos. Por isto a necessária distinção entre Bom-Demônio e simplesmente Demônio, onde o Bom-Demônio tenderia a estar mais facilmente ligado à idéia como compreendemos o Anjo das religiões judaica e cristã.

O Bom-Demônio é um ser apontado por Pitágoras²¹ de Samos²² como o intermeio entre o Olimpo dos astros e a Terra, ou entre os Deuses e os humanos. Na obra de Platão, em O Banquete²³, vemos a definição deste *daimon* na fala de Diotima:

Tudo o que é demônico é intermediário entre deus e os mortais”; tem o duplo papel de “interpretar e transmitir aos deuses algumas coisas dos homens, aos homens algumas coisas dos deuses e as recompensas dos sacrifícios. Ocupando o meio entre os dois, o demônico *ocupa o vazio, de modo a que todo se una a si próprio. Através dele passa toda a mântica e a arte sacerdotal referente ao sacrifício, às iniciações e aos encantamentos, assim como toda a espécie de adivinhação e magia. A divindade não se mistura com os homens, mas é pelo demônico que os deuses fazem o comércio com a espécie humana, se lhe dirigem, quer durante o sono, quer em estado de vigília*”.

²⁰ Algumas traduções apontam *daimon* como sinônimo grego para gênio, mas utilizo a nomenclatura apresentada pelo historiador belga e especialista no estudo da Grécia Antiga, Marcel Detienne, no 12º volume da Enciclopédia Einaudi - Mitos/Logos Sagrado/Profano impresso pela Imprensa Nacional / Casa da Moeda: 1985, no texto intitulado Demônios p.45-57 como fonte inicial e central sobre o pitagorismo e o demônico.

²¹ Πυθαγόρας – grego

²² Σάμος – grego Samos é uma Ilha Grega no leste do mar Egeu, entre a ilha de Quios e o arquipélago do Dodecaneso.

²³ apud. Detienne : p. 54

Diferentemente da origem etimológica da palavra avatar, anteriormente citada, o bom-demônio está para o homem e para deus, como um intermediário, um canal ou caminho. Mesmo sendo virtual, ele exerce um papel idêntico ao que outrora exerceram Maomé e Moisés, ou seja, uma ponte entre o Supremo e o terreno.

Existem outros detalhes que podemos observar no demônico, que lançarão bases para analogias e semelhanças com os avatares ciberculturais imagéticos do estudo. Como exemplo lembramos que, para os pitagóricos, os Deuses e homens (heróis ou não) se diferenciavam dos bons-demônios por possuírem nomes (mesmo funcionais), enquanto a coletividade demônica se caracterizava por um anonimato quase constante, onde a falta de individualidade não podia referenciar nem diferenciar um do outro, nem mesmo em suas modalidades de ação.

“A única expressão plástica que os demônicos poderiam adquirir, e que os Gregos lhes destinaram de forma implícita, foi a máscara, a figura do equívoco, o signo da aparência polimorfa”
(Marcel Detienne, 1985 : 47)

Ao contrário dos avatares encarnados, os bons-demônios não habitavam a Terra, tampouco habitavam o céu dos Deuses, viviam em um terceiro lugar: a Lua. Os pitagóricos acreditavam que a Lua era um ambiente paralelo à Terra, onde as vidas dos bons-demônios seguiam rotinas diferentes dos homens, mas com lógicas muito definidas. Detienne²⁴ cita que Aristóteles, em suas obras da juventude assim como na Antiga Academia, ocupou-se de estudar estes seres:

²⁴ Ibid : p. 54

“Dotados de razão, etéreos, apresentam estranhas particularidades: não comem nem bebem, e a sua única atividade é de ordem visual e contemplativa; .nem efêmeros, nem imortais; a sua alimentação é insólita: não se alimentam à maneira dos mortais; bastam-lhe os odores, ou o orvalho ou os raios do sol.

Sobre a Lua, Detienne diz “mais do que o ar ou o éter, a Lua que os pitagóricos imaginavam como Terra diferente das dos homens, contribuiu para espacializar o estatuto intermédio da espécie demônica”. Importante ressaltar que esta Lua imaginada, serve como um local de ambiência, um espaço de presença e vivência do ser etérico.

O Pitagorismo tem outra questão, que também vale destaque: para os seus pensadores e seguidores toma-se como certeza que o Universo pode ser sintetizado em números²⁵ que precederiam a palavra e constituiriam o Todo, como princípio fundamental das coisas das quais não se distinguem formas, leis ou substâncias.

²⁵ A palavra Número vem do grego *Nomos*: regra, lei, mas o sentido de número vem de *Arithmós*: fluxo da criação, originária de termo *Rythmós*: fluxo, em Pitágoras e o Tema do Número - Mario Ferreira dos Santos. Editora IBRASA. 2000: 110-111)

I.III A Subida do *Homo Imago Daimon*

Após o movimento de descida de Deus na Terra e da análise do (inter/entre)meio entre os dois planos, precisamos entender o terceiro movimento que considero o mais importante na lógica do avatar atual. Compreende-se que a palavra adquire um deslocamento da lógica original (de movimento de cima para baixo), produzindo um movimento ascendente e gerando outra forma de analogia metafórica. Desse modo, supre-se uma demanda de síntese de um evento que trata de um movimento diferente daquele que deu origem à palavra.

Explica-se o conceito de avatar atual no mundo cibercultural, como “a projeção desencarnada/descorporificada” da pessoa como um espectro dentro dos “zeros e uns²⁶”, contrapondo totalmente a descida encarnada do termo hindu.

Em vez de descer à Terra, os avatares ciberculturais processam um movimento contrário. Digo isto, independentemente de qualquer intenção de sancionar positiva ou negativamente uma provável posição metafísica de divindades e humanidades no Universo, mas simplesmente num sentido de “desencarnar” o avatar do corpo-social-físico. Na cibercultura, o avatar movimenta-se contrariamente à descida sugerida pela palavra hindu e preenche e/ou gerencia a manipulação de bonecos imateriais, feito imagens.

²⁶ Descrição do sistema de numeração posicional em que todas as quantidades se representam com base em dois números: **zero e um** (0 e 1). Nos computadores digitais que operam por tensão, 1 é a presença plena de energia/luz e 0 é a ausência total de energia/luz formando um código binário (aceso e apagado)

Observando-se a origem da palavra Avatar como o movimento de descida, queda de um Deus encarnado no plano terreno e em contato com os seres humanos, é necessário buscar o uso da expressão avatar, como é utilizado no contexto cibercultural. O movimento ascendente tem como base o romance *ciberpunk* de Neal Stephensen, *Snow Crash* : 1992²⁷ (Nevasca: 2008), no qual se conta as aventuras do *hacker* Hiro dentro de um ambiente simulado de computador chamado Metaverso.

Quando Hiro vai se aproximando da Rua, vê dois jovens casais, provavelmente usando computadores dos pais para um encontro duplo no Metaverso, desembarcando do Porto Zero, que é a porta local de entrada e parada do monotrilha.

Ele não está vendo pessoas de verdade, claro. Isso é tudo parte da ilustração em movimento desenhada por seu computador, segundo especificações transmitidas pelo cabo de fibra óptica. As pessoas são programas de software chamados avatares. Elas são os corpos audiovisuais que as pessoas utilizam para se comunicarem umas com as outras no Metaverso. O avatar de Hiro está agora na Rua.
(Neal Stephensen, 2008: p. 38)

Podemos, também, levar em consideração a hipótese de que a apropriação do termo passou pela consolidação dos quadrinhos japoneses na cultura ocidental, mais especificamente o estilo Mangá²⁸, além da solidificação do Japão como país líder em tecnologia.

Com a derrota na 2ª Guerra Mundial, o Japão sofreu grandes dificuldades, mas o povo buscava reerguer sua nação e a si mesmo.

²⁷ Neal Stephensen, 1992 e traduzido por Fábio Fernandes, São Paulo: Aleph, 2008

²⁸ 漫画 / *Manga* – japonês: história em quadrinho. No Japão, *esta palavra* significa História em Quadrinhos no geral, porém quando estes quadrinhos chegaram ao Ocidente, convencionou-se chamar de Manga os quadrinhos nipônicos.

Segundo Sonia B. Luyten (2000: p.122)

as pessoas estavam querendo reconstruir suas próprias vidas, vencer a fome e a miséria, cuidar dos órfãos de guerra, dos veteranos mutilados e dos sobreviventes das duas bombas em Hiroshima e Nagasaki. O poder aquisitivo estava baixo e a busca de entretenimento barato era uma necessidade.

O desenvolvimento eletrônico inicia-se no período de ocupação e reconstrução do pós-2ª Grande Guerra e se estende por toda Guerra Fria, onde o Japão, bem como os outros Tigres Asiáticos são financiados pelo bloco ocidental capitalista, capitaneado pelos Estados Unidos, que desloca boa parte de seu parque fabril e investe fortemente na pesquisa de objetos eletrônicos de consumo miniaturizados “*Made in Japan*”.

a cultura norte-americana pode até ter dominado o mundo durante a maior parte do século XX, mas o século XXI está mostrando uma explosão fenomenal na exportação dos produtos culturais japoneses, a ponto de competirem em pé de igualdade com os norte-americanos.
Gravett (2006, p. 156)²⁹

A cultura japonesa já aplicava o uso da palavra avatar, designando-a como a descida ou a encarnação desde a origem de seus produtos culturais como os HQs³⁰, que conforme Carlos³¹

²⁹ GRAVETT, Paul. *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos*. São Paulo: Conrad Editora, 2006.

³⁰ Abreviatura de História em quadrinhos

³¹ CARLOS, Giovana Santana. *Mangá: o fenômeno comunicacional no Brasil*. Trabalho apresentado na Divisão Temática de Interfaces Comunicacionais, do X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul. Blumenau em maio de 2009: p.8

tem origem na arte sequencial que remonta ao final do século VII em caricaturas profanas de animais e pessoas chamados *Ê-makimono*, dentre os quais, o que mais se destacou foi o conjunto de rolos chamados *Chojugiga*, sendo dois feitos pelo sacerdote budista Kakuyu Toba.

O *boom* tecnológico *Made in Japan* (do fim dos anos 70 e início dos 80) desenvolveu a cultura massificada global dos quadrinhos HQ, desenhos animados e posteriormente nos *videogames*, e propagou os elementos fundadores para o uso do termo avatar, tal como podemos ver hoje em dia nas redes sociais, ambientes ciberculturais e abordado na obra de Stephensen.

Este processo de apropriação de corpos-simbólicos-eletrotécnicos, que são aceitos socialmente, se dá particularmente no fim dos anos 90 e início do século XXI com a grande propagação de mecanismos simbólicos de relacionamento e (re)presentificação da subjetividade na rede global de computadores. É neste momento, que Neal Stephensen utiliza esta denominação para pontuar o avatar, como aquele que pode ser reconhecido como uma imagem dentro do espaço da supervia da informação/comunicação.

Mas o que temos de divino em ser um neo-Pinóquio das telas, um Monstro de retalhos humanos em sua versão virtual, quiçá uma Marionete eletro-técnica de nós mesmos?

Este avatar-cibercultural acaba sendo apenas o resultado da operação e/ou manuseio em outro plano, não possuindo realidade fenomênica, história ou geografia, é apenas um ser virtual que vive em tempo real a-histórico e sem território que o identifique, intermediando esses dois planos como um bom-demônio.

Por sua vez, esta possibilidade de executar um “dom da criação” de um Gepetto-*high tech* ou do Doutor Frankstein do novo milênio, é equiparável ao divino por potencializar um pretense poder do homem criar O ser (digital) à sua imagem e semelhança, ou mesmo à imagem da sua dessemelhança, contrariando totalmente os textos judaico-cristãos da origem dos homens, em sua forma e essência, em que a condição do *Homo Imago Dei*³², abordado por (S/P)aulo de Tarso, Clemente de Alexandria, o Padre Capadócio Gregório de Nissa, Santo Agostinho, Tomás de Aquino, Calvino entre tantos, poderia ser revertida em uma busca do homem atual em construir um Ser Demônico à sua imagem e semelhança, quase que num processo que poderíamos inferir como um *Daimon Imago Homo*³³ ou *Homo Imago Daimon*³⁴.

Este poder acaba por entorpecer muitos mortais, por meio do fascínio de uma libido de fazer-se opaco, apresentando-se em nova maneira de exposição anti-mimética e anti-mítica aos olhares de contágios dos Outros durante as relações na rede mundial de computadores, formada por uma gama de simulacros de ambientes relacionais auto-referenciais, tais quais podiam ser encontrados na outrora Lua Pitagórica e que podem ser exemplificados atualmente, com uma série de programas e *sites* de relacionamento (como *orkut*, *linkedin*, *flickr*, *myspace* etc.), aliados às tecnologias de comunicação instantânea (como *messenger* e *skype*) e ambientes projetados à imersão, como visto nos *games* e *Second Life* que constituem uma presença/vivência no éter.

³² Homem à imagem e semelhança de Deus – latim

³³ Bom-Demônio à imagem e semelhança do Homem – versão do autor

³⁴ Homem à imagem e semelhança do Bom-Demônio – versão do autor

Será que esta tal “divindade” está apenas no/a desejo/necessidade de lançar-se rumo à “transformação de Si em imagem”, ou também responde aos apelos mais mundanos do pertencer ao “info-bando” e/ou um *voyerismo* reprimido em transformar a tela do computador numa Janela Indiscreta³⁵ de um novo mundo?

Esta corrida pela avatarização³⁶, transformação de pessoas civis em avatares, traz consequências para as relações desta “presença verossímil de uma pessoa na rede”, bem como, impactos às relações “fora da rede” e nos leva a compreender que o fato de nos tornarmos uma imagem/mensagem e/ou parte-todo de um fluxo informativo, é um ato corrente e normalmente aceito por muitos.

³⁵ Janela Indiscreta - *Rear Window*: o filme de Alfred Hitchcock, 1954.

³⁶ Processo de transformação de pessoas civis em corpos imagéticos ciberculturais conhecidos como avatares - com perfis de usuários e personagens participantes de ações coletivas, ou apenas representações de suas individualidades para acesso e inter-relação com outros egos-personagens digitais.

I.IV Nem estar/nem distar, do moderno ao pós-moderno da *velox*

Considerando a avatarização como uma possível formação do *Daimon Imago Homo* ou *Homo Imago Daimon*, devo acompanhar alguns aspectos históricos, como o processo de imersão e de ambiência (n/d)a subjetividade e alteridade, ocasionados pela comunicação e seus *media*, bem como o investimento nos vetores da velocidade, dromoaptidão e principalmente na hipótese do investimento no (di/e)star-se³⁷, para verificar, *a posteriori*, a transição dessas condições da modernidade para a pós-modernidade, tentando definir o avatar como o eu-pós-moderno, o hiper-eu cibernético ou um novo eu-outro.

O (di/e)star-se aponta para um entremeio do “estar-se” e “distar-se”. O estar é concretizado materialmente em baixa densidade, mas imageticamente ele é potencializado em um ser midiaticizado em tal nível, como em uma presença em estágio ampliado de extrema veracidade. Seria possível dizer que se trata de um estado multidimensional do quadrado antropológico de Kamper (apud Viviani, 2007), que supera a tridimensionalidade do corpo em espaço, a bidimensionalidade da superfície do registro da imagem, a monodimensionalidade do instante em linha no registro escrito, a nulodimensional do instante do ponto.

³⁷ (di/e)star-se é um neologismo que reputo necessário para explicar este entremeio de uma presença-ausente.

Esta transcendência³⁸ a um estado de presença etérea, volátil e em algo que considero como em um Sopro de Varredura, que não se fixa em matéria, rumando oscilantemente em torno de e na “nuvem de dados”, que David Shenk nos apresentou em 1997 (apud. Felinto, 2007), com a desreferencialidade de tempo/espaço no meio digital, onde o ser avatarizado pratica uma onisciência e onipotência, em meio ao fluxo de informação, capaz de atualizá-lo quase que instantaneamente frente à demanda daquele que outrora foi conhecido como receptor e atualmente é um cúmplice-usuário tão ou mais atualizado, porque ele também é avatarizado.

Este desdobramento pós-moderno que nos faz construídos e construtores de uma cadeia de manutenção da fidedignidade dos sistemas de avatares, entre o ser e o ter, também tem sua ordem inicial nos vetores da velocidade, que Paul Virilio nos apresentou em *Velocidade e Política*: 1977, (em sua primeira³⁹ e segunda⁴⁰ parte) a transformação da velocidade na *Urbis* (na metrópole), como influência decisiva para uma grande mudança social que atingia o direito à rua, à estrada, e ao espaço como um meio e um direito que ia além do Estado.

O caminho que parte da observação da aceleração, desde o princípio da locomoção de corpos nas grandes vias, estradas de rodagem e automóveis é responsável por nos tornar

³⁸ Implica uma natureza absolutamente superior às outras, ou de uma ordem radicalmente diferente... Em Kant é transcendente o que está além de qualquer experiência possível. (Durozoi; Roussel, 2005. p.473-474)

³⁹ A revolução dromocrática p.17-36

⁴⁰ O progresso dromomóxico p. 47-64

mais ágeis/rápidos, ao mesmo tempo em que possibilita uma morosidade do agir ao nos tornar mais dependentes dessa comodidade ao “domar a máquina”⁴¹.

O evidente gosto pela supressão de ação que conduziria à queima de quilocalorias corpóreas, por meio de esforço humano, e/ou newtons de força despendida em ações simples como caminhar, subir escadas (não rolantes e elevadores) e até em coisas mais banais como, movimentar a escova de dente em pequenos e repetitivos movimentos circulares, também nos torna mais obsoletos em gerenciar nossas ações.

“Praticidade” e “Facilidade” viraram palavras de ordem, primeiramente, no mundo moderno e fomos criando formas, métodos e máquinas para suprir esse desejo cada vez mais incessante: este nosso vício pelo ócio-motor, essa nossa escravidão frente à máquina.

Um outro fator que gera um grande complicador para a derrocada do ser humano no processo produtivo do capital, foi o estabelecimento da máquina como um ente “totalmente capaz” de gerar capital e elevar o *velox*⁴² do meio de produção. Estes efeitos são consequentes da linha de produção “fordista” e do “taylorismo”⁴³, que montaram os

⁴¹ Mesmo que fosse possível pensar em domar a máquina totalmente, primeiramente temos de pensar que existe um processo longo e contínuo capaz de fazer a sociedade acostumar-se com a lida e o aceite do papel da máquina como elemento substituinte das muitas das capacidades humanas. Posteriormente esta concessão de entrega para máquina, de trabalhos (que não mais dizem desejo e interesse aos humanos) nos tornam mais inaptos geração a geração.

⁴² Índice puro desta velocidade acelerada do dromo.

⁴³ Uma referência histórica aos modelos de administração, gerenciamento e controle de processos para a otimização e controle do desempenho individual e coletivo n/da linha de produção, de Henry Ford (1863-1947) e a administração científica de Frederick Winslow Taylor (1856-1915), como instituições que consolidaram o avanço da modernidade na relação de trabalho.

alicerces rígidos para a modernidade, mas ao mesmo tempo, aceleraram a sociedade como um todo, para a violência e para a aceitação dos índices de eficiência, precisão e mais valia da máquina como operário.

Assim como quando Virilio, cita a queda de avião, o naufrágio e outros acidentes como efeitos diretos que estão contidos no corpo da invenção dos vetores de aceleração, digo que a robotização que vemos hoje em dia na linha fabril é um sintoma pós-moderno de um processo moderno da substituição do homem pela máquina e o Avatar seria o passo pós-moderno rumo à aceitação da hibridação entre homem e máquina, por meio da comunicação.

O trabalho de Virilio também transportou o conceito do excesso de velocidade à comunicação, principalmente ao deflagrar a mudança de paradigma técnico-socio-cultural quando se trata da imagem.

Esse novo paradigma se torna um lugar (d/n) o “tempo imediato da *velox* do real”⁴⁴, que se apresenta contrário ao tempo da imagem do passado, que é representada pelo fruto do aprisionamento deste “real” no resultado gélido do disparo de um *click* fotográfico ou da relação luminosa entre película-fotossensível e seu alvo, que agora está congelado na materialidade de um filme.

⁴⁴ Dado este tempo tido “real”, como sendo aquele que é parte de um presente-futuro-imediatíssimo do espaço-tempo acelerado.

Os estudos de Virilio, sobre a imagem, apontaram para algo que suplantava a referência dialética (fato x foto) da fotografia e/ou cinema, e dirigiu-se para algo como um signo além da imagem paradoxal do vídeo, holografia e infografia: a imagem de síntese ou imagem numérica.

Não se trata apenas de uma hibridização, imbricação ou mescla entre a matéria e não matéria, pois como veremos adiante, existem formas designativas e constituintes da “materialização do ser imagético”.

Portanto, não se trata de uma crise do matérico, mas de uma crise do Eu no processo comunicativo, deflagrada há muito, como um todo que cede espaço a um entremeio entre a Subjetividade e a Alteridade, na formação da Dessubjetividade.

CAPÍTULO 1 – O Eu em busca de (S/T)er Outros

1.1. As Agruras do Eu

O processo de dessubjetivação apontado por Agamben, que explica a sujeição⁴⁵ dos internos do campo de concentração em algo além de testemunhas envergonhadas⁴⁶ da barbárie e além de vítimas consumidas pela fatídica máquina nazista de opressão dos sujeitos, nos trouxe um terceiro ente diferente do Eu e do Outro: o Eu-outro.

Na tentativa de fugir desta culpa imanente e perene, Agamben busca um fugir de Si, pois a culpa e a vergonha tomaram por completo o espaço-vazio deixado por uma ausência do Eu, sucumbido pelo odioso processo nazista de transformar humanos em não-humanos ou *homo sacer*⁴⁷.

⁴⁵ No sentido de sujeitar-se em troca da manutenção do sopro de vida à espera de um desfecho da guerra, mas também como uma forma de dependência dos humores do carrasco e algoz em protelar a sua morte, carregando consigo uma culpa que Wiesel sintetizou em duas frases: “vivo, portanto sou culpado” e “estou aqui porque um amigo, um companheiro, um desconhecido morreu no meu lugar” apud. Agamben, 2008: p.95

⁴⁶ Sendo que o próprio Agamben trata desta vergonha como sendo o vértice da criação dessubjetivizada do eu-outro.

⁴⁷ Agamben utiliza uma figura obscura da lei romana que se caracteriza pela pessoa que é excluída de todos os direitos civis, enquanto a sua vida é considerada "santa" em um sentido negativo, (que pode ser morto por qualquer um, porém não pode ser morto em rituais religiosos), como metáfora ao prisioneiro do campo de concentração que poderia receber a pena capital de qualquer nazista, sem que nenhuma imputação fosse exercida ao seu carrasco.

Na vergonha, o sujeito não tem outro conteúdo senão a própria dessubjetivação, convertendo-se em testemunha do próprio desconcerto, da própria perda de si como sujeito. Esse duplo movimento, de subjetivação e de dessubjetivação, é a vergonha. (Agamben, 2008: p.110)

Mas ao fugir do Eu, Agamben faz lembrar a heteronímia de Fernando Pessoa como uma possível solução (poética) da construção-desconstrução de muitos Eus, sem contudo observar que, no caso de Pessoa, os heterônimos participam primeiramente da fragmentação do Eu, posteriormente na formação de Outros complexos, diferentes e bem definidos que lhes possibilita surgir como Eu(s)-Outro(s).

Na Estética heteronímica cada personagem é um heterônimo, que difere da noção de pseudônimo, pois esse último resume-se apenas em um nome falso, atrás do qual o escritor se esconde. Os heterônimos, ao contrário, tem características peculiares e identidade própria... os heterônimos resultam de um “desdobramento semelhante ao do dramaturgo, radicado no esforço de abranger, gnoseologicamente, todas as modalidades do real: cada um dos seres que povoam a vida interior do poeta correspondem a uma forma-padrão de conhecimento de mundo e dos homens.” (Moisés, 2004: p.220)

Sob o foco exclusivo do Eu, podemos afirmar que o processo pseudonímico atende às condições e anseios de se sobrepôr, ao sujeito, uma máscara⁴⁸, que o leva rumo a uma intencionalidade que não se completa no fazer-se Outro.

Esta máscara-pseudonímica seria algo bem poderoso, à semelhança daquilo que a máscara representou para os povos antigos, que creditavam ao seu utilizador um poder especial durante os rituais (Araújo: 2009 p.30).

⁴⁸ *Mascus /masca*: fantasma - Latim. *Maskharah*: palhaço ou homem disfarçado – Árabe

Aquele que usa a máscara perde a identidade.
Ele está preso – literalmente 'possuído' – pelo espírito daquilo que personifica, e os
espectadores participam dessa transfiguração.
(Berthold, 2003, p.4)

Mas essa prisão do Eu (apenas mascarado) está longe de completar a fuga na concretização do Outro, é apenas uma parte de um processo simulado, no qual se finge (t/s)er aquilo que não se encontra no Eu, encobrendo-se, disfarçando-se e caricaturizando-se com a máscara, entendida como referência inicial de um Eu. Ao contrário, no processo de simulacro da heteronímia e avatarização encontramos um Eu-Outro auto-referencializado, a ponto de constituir-se em Outro(s) capaz(es) e veraz(es) de propiciar relaça(o/ões) da(s) qua(l/is) não se pode questionar as diferenças entre o que é verdadeiro-falso e real-imaginário.

Trago como primeiro exemplo para abordar esta dúvida entre (s/t)er Eu ou Outro, a diferença entre as maneiras como dois atores brasileiros tratam suas vidas profissionais e pessoais.

O ator Antonio Fagundes expressou em uma entrevista ao jornal potiguar A Tribuna do Norte⁴⁹, que a interação e a intimidade com que as pessoas abordam aquela *persona* que é superexposta na *media*, em lugar da *persona* que ele acredita simplesmente ser, não faz parte do seu trabalho.

⁴⁹ Tribuna do Norte 08 de junho de 2009, edição eletrônica
www.tribunadonorte.com.br-noticias-61458.html (acessado em 26/06/2009)

Para ele, seu trabalho termina exatamente quando a interpretação finda, em seu aspecto técnico, aborrecendo-o no seu viver civil, nos momentos em que os fãs pedem autógrafos⁵⁰ e fotos⁵¹. Ele tem por hábito, furtar-se (a todo custo) do contato com o público, mesmo quando seu trabalho não está sendo exposto na *media*.

Por não concordar com os motivos, que ele tampouco compreende, pelos quais o público o aborda sempre com tamanha intimidade, na pretensão de um bem conhecer progresso contido naquilo que os fãs vêem em suas casas, religiosamente, às 21h durante boa parte do ano, o ator prefere se manter recluso e transitar o menos possível por locais de grande concentração.

⁵⁰ Na verdade, poderíamos questionar qual é a real função que um nome escrito em um pedaço de papel tem para o fã. Como se esse papel adquirisse um valor emocional de testemunho de um encontro com uma pessoa que o assinou, por vezes coagida, mesmo sem nem saber quem é este fã. Para o ídolo, no ato do autógrafo, o fã não teria distinção, sendo apenas mais um amorfo seguidor de seu trabalho, ou quem sabe, mais um alguém que inveja sua posição profissional e *status* social celebrizado. O autógrafo não é simplesmente um transporte direto no ato da escrita ou rabisco de um nome num pedaço de papel qualquer, que significaria a imediata criação de vínculos afetivos entre ídolo e fã e sim o fato oposto. Um autógrafo poderia ter um valor prático se viesse acompanhado do telefone pessoal, *e-mail* da celebridade ou um indicativo de um interesse qualquer por parte do ídolo em manter e/ou estender o contato com este fã, seria um meio de demonstrar que ele o estima e abre uma porta para um relacionar-se.

⁵¹ Anteriormente em outra entrevista ele disse: “Se tenho uma entrevista marcada com você, não posso perder o avião porque alguém acha que eu estou lá para parar e tirar uma foto com ela, que nem sabe mexer na máquina. Vou embora correndo e ela me chamando de nojento [risos]. Agora a coisa está complicando, antigamente era só autógrafo, agora é foto também, todo mundo está com câmera em todos os lugares. Num grupo com 15 pessoas você tem que tirar 15 fotos, uma com cada câmera”.
Folha de São Paulo – ilustrada em 11 de junho de 2006
<http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u61212.shtml> (acessado 28/05/2010)



Figura 27 . Antônio Fagundes se esgueirando dos fotógrafos ao passear com a namorada Alexandra Martins

Antônio Fagundes diferencia-se, e muito bem, do papel e da máscara que ele empresta (a/d) o personagem que representa na *media*, onde é tido como um Eu vivente e vívido pelos espectadores, mas se trata apenas de uma máscara difusa pseudonímica que Fagundes utiliza para dar vida à personagem da trama novelesca.

Por sua vez, tomemos a entrevista de Susana Vieira nas Páginas Amarelas da revista *Veja*⁵² em que ela se considera uma “estrela brasileira”, quando perguntada sobre a idade e relacionamentos amorosos, mostrando que não encontrou um ponto de equilíbrio entre seu Eu e as máscaras que ela expõe (na/pela) *media*:

⁵² Revista *Veja* 14 de janeiro de 2009, Edição 2095 - <http://veja.abril.com.br/140109/entrevista.shtml> (acessado 28/05/2010)

Fui obrigada a ler um artigo de uma revista que me chamava de ridícula. Dizia que eu devia arrumar garotos apenas para transar, e não me casar com eles. Estou cheia de ouvir que velha tem de arrumar garotão só para transar. O que é isso? Se o cara trai, é ele o errado, não nós. Aliás, idade não existe para mim. **Em primeiro lugar, sou uma estrela brasileira**, como a Fernanda Montenegro e o Pelé. Não se pergunta em que ponto nós três deixamos de **ser estrelas** por causa da idade.

Susana, nascida e batizada com o nome de Sônia Maria Vieira Gonçalves, utiliza o prenome de sua irmã, também atriz que posteriormente passou a utilizar o sobrenome Gonçalves para diferenciá-las, aparentemente busca, no fato de Ser uma atriz e utilizar as máscaras para performar papéis diferentes no seu dia-a-dia, uma maneira de distanciar-se de Ser uma pessoa (tida como) normal.

Sua projeção imagética mediatizada (Atriz Susana), tem partida prévia de um pseudônimo (Sônia-Susana) como uma máscara que propicia fingir (t/s)er o que não se (tem/é). Este movimento inicial de simulação se torna tão potente, que acaba por deslocar a antiga Sônia para uma zona cinzenta de anulação do Eu, como se Sônia fosse uma interna do campo de concentração que Agamben estudou, abrindo um espaço (vazio) para além de Susana, onde a “estrela brasileira” pode imperar absoluta e bela, cheia de atributos idealizados/desejados no mais alto grau mimético.

Não podemos ter dúvidas que ela criou uma *persona* diferente: a “estrela brasileira”. Diferente de Sônia (seu eu-original) que só deve ser acessada nos laços mais reclusos e familiares, ao mesmo tempo em que também é diferente das personagens mascaradas Por e Em Susana que a atriz vive profissionalmente nos *media*



Figura 28 . Susana Vieira transformada em “estrela brasileira”



Figura 29 . Susana Vieira na praia, mas ainda sem ser a antiga Sônia

Assim sendo, a “estrela-brasileira” tem um Avatar ou Eu-Outro instaurado na constituição de um design de aparência⁵³ auto-referencializado e simulacral, que ela investe e é mantido como único e integrante daquele mundo que a cerca. Susana não se relaciona com Sônia, elas apenas se anulam⁵⁴ uma a outra, para dar voz e lugar a esta terceira *persona*

⁵³ Tese de Adriana Vaz Ramos chamada: O Design de Aparência de Atores e a Comunicação em Cena. PEPGCOS PUC-SP,

⁵⁴ Em um processo que Agamben poderia chamar de vergonha.

avatarizada (estrela-brasileira). Da mesma maneira atua o Avatar conhecido como Pelé (rei do futebol), que frequentemente tende a anular o cidadão Édson Arantes do Nascimento.

Ao citar o *design* de aparência, deixo clara a intenção de apontar nos avatares a condição demonstrada por Adriana Vaz Ramos de contrapor-se àquilo que conhecemos como figurino, e entendido como “uma ação criativa produtora de um desenho referencial que antecede o espetáculo em que se insere o ator/personagem” (p.40). O *design* da aparência, ao contrário, é a “ação que requer um modo de ver, atuar e de expressar suas idéias” (p.40) que “exibem aparências incomuns, muitas vezes sem linearidade histórica ou qualquer outro referente existente, porém construídas em íntima sintonia com a obra em que estão inseridas e produzem conhecimento.”(p.43).

A formação/construção avatarizada é da ordem simulacral do *design* de aparência e não se restringe à simples simulação subjacente ao porte de uma máscara.

O gestor ou idealizador de um avatar tem de operar, quase que, da mesma forma que um *designer*⁵⁵ o faz, ao observar todas as *nuances* inclusas nas situações variáveis do uso e do conhecimento de diferentes linguagens, bem como as diversas possibilidades técnicas de criação/operação na formatação deste Eu-Outro.

⁵⁵ Na palavra de-sign encontra-se o latim *signum* que designa indício, sinal, representação e mais a preposição de que rege, na declinação latina, o caso ablativo e quer dizer segundo, conforme, a respeito de, saído de, segundo um modelo, ou seja, designa origem: portanto “de-sign”supõe um significado que ocorre com respeito a, ou conforme um sinal, um indício, uma representação. (Ferrara, 2002, p.52)

1.2. Máscaras designadoras do Eu

As máscaras nos lembram que utilizamos diversos índices designadores que não chegam a aferir uma conquista qualitativa no nível do *design* da aparência, formando apenas máscaras-sociais que usamos cotidianamente.

Perfazemo-nos de várias formas, por vezes simultâneas, no momento de entrar em contato com tantos outros. Um exemplo de como somos (re)conhecidos pela máscara-pseudonímica está naquilo que caracterizo como “Sobrenome de Trabalho”, que é o nosso *status*-encarnado durante o período em que temos um vínculo com uma dada rede social.

Por meio da personagem-mascarada, que desempenhamos profissionalmente no nosso dia a dia, sempre incluímos ou temos incluído nossa condição funcional, ou nome da empresa em nosso nome, criando mais um pseudônimo, como por exemplo:

- José Viana DA PETROBRÁS,
- Maria da Cunha DA SADIA,
- Antônio Pereira DA FORD,
- Carlos MOTORISTA,
- Paulo VENDEDOR
- e as demais possibilidades que (co)habitam estas *personas* civis.

Esta máscara é constituída pela excelência da totalidade de atribuições, funções, experiências e interlocuções que serão realizadas durante o período de trabalho e também em todo período de recreação/familiar enquanto este usuário do Sobrenome de Trabalho atuar, ou fizer sentido a um certo núcleo social que o rodeia.

Muitas pessoas sofrem muito ao perderem um antigo emprego, pois acreditavam (s/t)er essas performances de suas máscaras, e descobrem que eram apenas hospedeiros/usuários de uma condição temporária e habilitadora desta relação. A partir do momento em que eles perdem as referências e conexões com o grupo, só lhes restará construir novas máscaras para suplantar a ausência das anteriores e estabelecer novas relações de contatos com o mundo, até serem amplamente reconhecidos mais uma vez pelos seus singelos pseudônimos funcionais e designativos.

Em outro exemplo, uma máscara designadora pode transcender sua atuação, para algo maior e melhor que uma mera máscara, obtendo um altíssimo grau de elaboração no sistema de (re/a)apresentação de um sujeito – dado como objeto no plano físico – sob a forma de signo matemático nos números arábicos do cadastro documental do RG (Registro Geral da República Federativa do Brasil).

O RG parte do princípio do conjunto arbitrário de números, que tem por função a substituição da presença da pessoa identificada no processo cartorial e de registros, por meio da sua transformação em um código atuante dentro da lógica processual de

cadastramento de um cidadão pleno em direitos e deveres em um banco de dados do coletivo nacional.

Desta mesma forma, o número no Cadastro de Pessoa Física (CPF) – que pela própria nomenclatura traz uma certa ironia na fusão das palavras Pessoa e Física, como se por oposição em algum dado momento existisse um cadastro de pessoas metafísicas – simula (finge) (s/t)e fazer (re)presente em meio ao sistema financeiro e de crédito, homologando a condição de uma “pessoa física” , substituindo-a pela sequência de números.



Figura 30 . Cédulas de documentos cadastrais do Estado que utilizam padrões numéricos para identificação

Aqueles números dispostos de certa forma, com seus dígitos e pontos bem postos, deixam de ser apenas um código sígnico, e, no fundo, são mais uma máscara de (re/a)presentação da personagem social, e apresentam a totalidade necessária para uma *performance* de (re)conhecimento em outro ambiente. Os números de contas bancárias, também são outro

tipo de Eu-mascarado na condição de portadores de tal confiança que lhes outorga o direito de receberem e pagarem créditos e débitos, também transformados em signos numéricos.

Estes números designativos da presença de uma pessoa em um ambiente cartorial e de registros se tornam formas de comunicar, mas estão totalmente referenciados nas ações e demandas do Eu gestor destas máscaras. Os números não se tornam extensões críveis de um Outro, que seriam capazes de interações autômatas, mas são novos índices que demonstram a presença e atuação de um alguém (n/d) no plano físico (usuário/gestor) que compra, paga e endivida-se Com e não Pela ação própria da máscara.

Desta forma, o pseudônimo/máscara trata apenas de um objeto que se põe e tira como uma peça extensora de um corpo em meio a um sistema, também pode se tratar de uma expansão simulada da ação da personagem corporificada - que formaria um todo ou um ser único que finge ter atribuições e capacidades, sem fazer com que o Eu-original forme um Eu-Outro simulacral, como veremos no processo heteronímico de Fernando Pessoa ou, atualmente, no Avatar cibercultural.

CAPÍTULO 2 - O AVATAR ENQUANTO DESIGN DA LINGUAGEM

2.1. Fernando Pessoa, ele(s) mesmo(s)

Cada um de nós é vários, é muitos, é uma prolixidade de si mesmos.
Bernardo Soares

É por meio da comunicação (mais ampla), tida como um sistema de trocas e (re/a)apresentações sígnicas por processos sensoriais, que nos relacionamos, interpretamos quem são os Outros, o que são as coisas, o que é o mundo e por fim, quem somos nós.

Nossos receptores sensoriais do corpo captam, ininterruptamente, os diferentes signos e linguagens, para que o nosso cérebro se encarregue de relacioná-los e referenciá-los instantaneamente, em busca de padrões de entendimento das situações e eventos. Enfim, comunicamos para poder viver e vivemos de nos comunicar com os Eus e os Outros.

Todas as nossas opiniões são dos outros.
Pensar é transmitir aos outros aquilo que se julga que se sente.
Só o que se pensa é que se pode comunicar aos outros. O que se sente não se pode comunicar. Só se pode comunicar o *valor* do que se sente. Só se pode fazer sentir. O que se sente. Não que o leitor sinta a pena comum. Basta que sinta da mesma maneira.
(Pessoa, Obras em Prosa: Volume Único – O Eu Profundo: Reflexões Paradoxais, 1998
9ª. Reimpressão, Nova Aguilar Rio de Janeiro. p. 37)

Assim também ocorre na escrita, que traz aspectos de uma ambiência real para o leitor e também é um veículo de transporte da “personagem de fala” para outro ambiente que não aquele onde está postado o autor. A escrita se presta ao papel de figurar a (re/a)apresentação simbólica da pessoa do discurso e/ou estabelecimento da (re/a)apresentação de um ambiente diferente do vivenciado pelo leitor.

Este, é o *modus operandi* da comunicação escrita, sempre atuando com seu alto poder de fomento imaginativo para uma ambiência de realidade e uma (re/a)apresentação de um Alguém ao encontro de um Outro. Não se trata apenas de comunicação, mas de um processo relacional tal qual o processo de avatarização, se colocado em um sentido lógico onde simbolize um Quem e um Onde, diferentes do físico.

Desta forma, podemos entender o processo (alucinatório) de “imersão literária”, em que um Don Quixote⁵⁶ se desapega de seu ambiente original, e vive uma “experiência real”⁵⁷ de uma aventura medieval de cavalaria (sob o lombo de seu alazão Rocinante), dando valor de “verdade” ao evento lido, como um fato vivido e vice-versa, em um processo que desloca referentes e referências para um mesmo plano e torna híbridos aquilo que se convencionou chamar de ficção e realidade.

⁵⁶ Dom Quixote de La Mancha escrito por Miguel de Cervantes Saavedra , publicado em Madrid pela primeira vez em 1605.

⁵⁷ Considerando-se que neste caso o real é aquilo que seu corpo físico faz em interação com o mundo civil.

Mesmo reconhecendo o brilhantismo de Miguel de Cervantes ao produzir uma nova forma de se relacionar com o real e o imaginário, não podemos comparar este recurso específico processado por meio de uma personagem, com as relações criadas pelo gênio Fernando Pessoa ao instituir seus heterônimos e suas possibilidades.

Fernando Pessoa (o principal expoente articulador de heterônimos no mais alto grau estilístico, temático e criativo), foi um poeta ímpar, um ser plural, composto por múltiplas personalidades complexas e independentes que monologavam com a sociedade por meio de obras escritas, sem se fazer presentes em atos de resposta dos leitores, mas que, gestados como heterônimos do poeta, dialogavam entre si e consigo.

O autor humano destes livros não conhece em si próprio personalidade nenhuma. Quando acaso sente uma personalidade emergir dentro de si, cedo vê que é um ente diferente do que ele é, embora parecido; filho mental, talvez, e com qualidades herdadas, mas as diferenças de ser outrem.

(Pessoa, Obras em Prosa: Volume Único – Os Outros Eus: Gênese e Justificação da Heteronímia – Consciência da Pluralidade, 1998 9ª. Reimpressão, Nova Aguilar Rio de Janeiro. p. 82)

O investimento de Pessoa na tentativa de formar Outros respondia aos seus interesses e necessidades, conforme o mesmo chegou a citar em Páginas de Doutrina Estética, ao dizer que “a origem mental dos meus heterônimos está na minha tendência orgânica para a despersonalização e para a simulação” (1946: p. 260)

Esta simulação, citada por Pessoa, tem muito mais a ver com o simulacro trabalhado por Baudrillard, ainda mais quando pensamos que para o francês: aquele que simula, finge ter o que não se tem, mas no caso simulacral dos heterônimos Pessoaanos, não há fingimento. Eles tinham vidas completas, independentes e estruturadas no ambiente extra-físico-material para além da mente do autor.

Este (t/s)er matéria (física) era possível somente no desmembramento da materialidade do plano escrito através daquilo que poderíamos chamar de *design* da linguagem, em relação ao já citado *design* da aparência.

Por meio deste *design* da linguagem é que se consegue uma imagem crível a um corpo virtual, como habilmente Pessoa desenvolveu (n/pel)os corpos de:

- a) Alberto Caeiro, poeta bucólico, semi-analfabeto, que tem o olhar voltado para a natureza e mestre de todos os heterônimos que funda sua poesia com base na estética das sensações (Araújo p.13)⁵⁸;
- b) Álvaro Campos, um engenheiro naval que abandonou a profissão para se dedicar à poesia da era industrial, que escreve em versos brancos, livres, sem rimas e com

⁵⁸ O livro do Desassossego e as Máscaras de Deus em Fernando Pessoa - Dissertação em literatura e crítica literária 2009 , PUCSP Maria Cláudia Araújo.

elementos pós-modernos como a fragmentação, a contradição e o ritmo veloz do poema. (ibdem, p.14);

- c) Ricardo Reis, poeta clássico, didático e racionalista que se inspirou em Horácio para compor suas odes, bem como no epicurismo e no estoicismo (ibdem, p.14);
- d) Bernardo Soares, o semi-heterônimo de personalidade oscilante, que por vezes assume caracteres de outros heterônimos, criador de seres imaginados (p.30) que se revela tal qual seu autor e anagrama (Bernardo-Fernando), ou seja um heterônimo que tem a capacidade *sui generis* de gerar outros heterônimos;
- e) Outros 72 embriões de heterônimos que não chegaram a serem plenamente desenvolvidos por Pessoa e
- f) também criou uma obra de seu ortônimo (homônimo), Pessoa *Ipse* ou Pessoa Ele Mesmo, estabelecendo um limite fronteiro com seus heterônimos, mediado por Bernardo Soares.

Fernando Pessoa chegou a sofrer a consequência muito direta deste investimento em busca do Outro, que é a sensação crescente de vazio do seu Eu. Para muitos pesquisadores da obra e vida de Pessoa, ele chegou a deixar de ser Si próprio, anulando-se socialmente e dedicando-se a construir estes tantos.

com o desejo como aspiração a preencher uma brecha, a ficção como suplência da ausência. Como sujeito, ele ficou aquém do eu e além do outro: tendo-se aventurado na experiência da alteridade absoluta, perdeu a possibilidade de encontrar-se como unidade. Multiplicou-se tanto que já não podia ser alguém, mas apenas as várias formas do Encoberto. (Perrone-Moisés, 1982, p. 3)

Pessoa oscilou entre ser o poeta e (s/t)er a obra. Viveu além de si e de suas personagens, confessando sentir-se menos real que seus heterônimos, como em *Obra Poética*⁵⁹: “Sou, porém, menos real que os outros, menos coeso, menos pessoal, eminentemente influenciável por eles todos.”

Sua solidão, que era abrandada pelos diálogos com seus heterônimos por meio de cartas que no fundo visavam afetar Outros (os leitores), pode ser vista em no trecho intitulado *Solidão*, no texto *O Eu Profundo*:

Cada vez estou mais só, mais abandonado. Pouco a pouco quebram-se-me todos os laços. Em breve ficarei sozinho. O meu pior mal é que não consigo nunca esquecer a minha presença metafísica na vida. De aí a timidez transcendental que me atemoriza todos os gestos, que tira a todas as minhas frases o sangue da simplicidade, da emoção direta.

Há entre mim e o mundo uma névoa que impede que eu veja as coisas como verdadeiramente são – como são para os outros. Sinto isto. (Pessoa, *Obras em Prosa – Volume Único*. p.39)

⁵⁹ *Obra Poética*” organizado, introduzido e notado por Maria Aliete Galhoz, 1965 p.103

Em outro texto deste mesmo livro (Obras em Prosa – Volume Único, p.92) chamado Gênese e Justificação da Heteronímia (no trecho, A Gênese dos heterônimos) ele explica as origens deste sentimento em procurar desenvolver Outros:

Tive sempre, desde criança, a necessidade de aumentar o mundo com personalidades fictícias, sonhos meus rigorosamente construídos, visionados com clareza fotográfica, compreendidos por dentro de suas almas.

... Isto parece simplesmente aquela imaginação infantil que se entretém com a atribuição de vida a bonecos ou bonecas. Era porém mais: eu não precisava de bonecas para conceber intensamente essas figuras. Claras e visíveis no meu sonho constante, realidades exatamente humanas para mim, qualquer boneco, por irreal, as estragaria. Eram gente.

Hoje já não tenho personalidade: quanto em mim haja de humano, eu o dividi entre os autores vários de cuja obra tenho sido executor. Sou hoje o ponto de reunião de uma pequena humanidade só minha.

Neste momento, vale a menção ao que disse a crítica literária Maria Cláudia Araújo:

... ainda, com base nas afirmações do criador da heteronímia, que o desdobramento da personalidade ou fragmentação do eu é um recurso literário que não ostenta, tampouco, a imagem de um adulto infantilizado ou reprimido, que nega a realidade para imergir no mundo da imaginação. (Araújo 2009, p. 15-16)

Pessoa buscava mais que companhia para Si em seus heterônimos, buscava (s/t)er uma forma transcendente⁶⁰ ou imanescente⁶¹, buscava Sua verdade.

⁶⁰ Transcendência: “caráter de tudo o que ultrapassa uma média. No sentido estritamente filosófico, a transcendência implica uma natureza absolutamente superior às outras, ou de uma ordem radicalmente diferente: é portanto mais particularmente Deus, com relação ao mundo e aos seres imanescentes. Em Kant é transcendente o que está além de qualquer experiência possível.” (Durozoi; Roussel, 2005. p.473-474)

⁶¹ Imanência: “em metafísica a imanência designa o fato de o Absoluto (que pode ser Deus) pertencer ao próprio mundo. Desse modo, o panteísmo de Spinoza afirma a imanência de Deus na Natureza.” (Durozoi; Roussel, 2000. p.247)

Tão verdade é dizer que a matéria e o espírito existem como não existem, porque existem e não existem ao mesmo tempo. Por isso, pois, que a essência do universo é a contradição – a irrealização do Real, que é a mesma coisa que a realização do Irreal -, uma afirmação é tanto mais verdadeira quanto maior contradição envolve
(Pessoa, 2007b, p.58) apud Araujo p.27

Retomando o movimento metafórico da busca pela subida imagética do avatar rumo ao que poderia se chamar *Homo Imago Daimon* ou o *Daimon Imago Homo*, acaba-se por ter sempre uma busca por algo maior, uma tentativa ousada de um *Dei Imago Homo*⁶².

Sentir é compreender. Pensar é errar. Compreender o que outra pessoa pensa é discordar dela. Compreender o que outra pessoa sente é ser ela. Ser outra pessoa é de uma grande utilidade metafísica, Deus é toda a gente.

Ver, ouvir, cheirar, gostar, palpar – são os únicos mandamentos da lei de Deus. Os sentidos são divinos porque são a nossa relação com o Universo, e a nossa relação com o Universo Deus.

(Pessoa, Obras em Prosa – Volume Único. p.37)

Continuando nesta busca por ser Deus, Pessoa escreve:

Faze de tua alma uma metafísica, uma ética e uma estética. Substitui-te a Deus indecorosamente. É a única atitude realmente religiosa. Deus está em toda parte exceto em si-próprio)

Faze do teu ser uma religião ateísta; das tuas sensações um rito e um culto.
(ibdem. p.38)

Ficam evidenciados, ns trechos das citações de Pessoa, que este afastamento entre seu Eu e os Outros poderiam decorrer de uma grande solidão, que era suprida pela coleção de Eus-Outros com os quais sem ser um ato infantilizado ou pueril de se esconder por de trás de

⁶² Deus à imagem e semelhança do Homem – versão do autor. Em continuação ao I.III A Subida do *Homo Imago Daimon*.

uma máscara. Ao contrário, criava-se uma gama de possibilidades poéticas de um universo e uma verdade real, com as quais os poeta podia operar. Um perfeito simulacro onde Pessoa, Caeiro, Campos, Reis, Soares e quem mais quisesse (con)viver eram muito bem-vindos.

Aproveitando estas metáforas da névoa e do boneco, devemos partir para os ouros tipos de relações com o Outro, rumo ao avatar além do heteronímico-literário.

2.2. Outros audiovisuais e eletrotécnicos

Antes de atingir o nível do avatar em seu estado cibercultural do Eu-outro simulacro, precisamos continuar a compreensão da historicidade na relação das pessoas com a formação de um Outro e com um ambiente de convivência social mediática.

A eletroaudição⁶³ e a prótese eletro-visual⁶⁴, por exemplo, são meios de chegar a uma pessoa imaterializada plena de capacidade de troca (*persona-hábil*), tomada cada vez mais como comum, usual e presente.

Ao estabelecer quem somos, podemos estabelecer condições de comungar e trocar com Outros e é desta forma que os meios de comunicação souberam preencher esta antiga necessidade latente com ídolos, ritos e mitos de Outrem.

Observando os veículos de massa, cito primeiro o rádio, como um exemplo de convergência do objeto, feito em peças de madeira, ferros e transistores, como algo com “presença familiar”⁶⁵. No período entre os anos 20 até os 50 do século passado, o rádio exerceu seu poder, no ponto de vista político com as técnicas de Goebbles⁶⁶ desde a

⁶³ Rádio como prótese eletrônica de audição.

⁶⁴ Televisão.

⁶⁵ Estabelecer laços sentimentais com o objeto a ponto de transformá-lo em membro da família em vez de um item do mobiliário da casa.

⁶⁶ Joseph Goebbles (1897-1945), principal criador e gestor da estética de mídia e comunicação de massa nazista.

transformação de um soldado austríaco em um tirânico imperador de um *Reich*, até a “Era de Ouro” do rádio americano, como um aparato que se serviu de um “Outro construído pelo espectador”, na formação de seus ídolos.

Sob o poder da voz, o objeto radiofônico espalhou-se pelas casas dos receptores, colocadas em local de destaque (no centro da sala de estar) e com grande *status* na família, como se fosse um “oráculo de multiplicidade de Outros”, materializados sob as máscaras de um locutor, cantor, propagandista, amigo, companheiro, confidente ao pé de ouvido e tantos outros quantos necessários à solidão do ouvir.

Podemos ver que esse processo de ouvir um Outro em distância, foi iniciado bem antes, no estabelecimento do telefone⁶⁷ como meio de comunicação usual, que foi vetor de aculturação de gerações em um contato com pessoas imateriais mediadas pela voz, em um aparelho que transforma onda sonora em eletricidade e, posteriormente, a eletricidade na tradução mascarada da simulação de um Outro.

O rádio e o telefone eram formadores de um alguém em “outros lugares” tanto quanto a escrita o foi, mas com o grande diferencial de que nesse caso, existiam sons de Outros-falantes seja no monólogo no rádio ou no diálogo ao telefone, e não mais uma voz internalizada e imaginária de um leitor interpretante de um texto escrito.

⁶⁷ Certamente inventado no século XIX, entre os anos de 1849 e 1876. Há uma disputa nos tribunais que se arrasta até os dias de hoje pela patente de invenção do telefone entre os descendentes do escocês Alexander Graham Bell e os do Italiano Antonio Meucci, mas o período citado acima é posterior à invenção e representa da metade para o fim do século seguinte (XX). No site de patentes do governo americano existem mais de 199 mil itens relacionados a patentes de telefonia - <http://patft.uspto.gov/> (acessado 28/05/2010)

A grande revolução pós-50, que assinalou a criação da televisão, está no fato de acrescentarmos à voz, o poder da visão para concretizar esse Outro. Agora o ator, cantor, propagandista pode ser visto e ouvido, mas não pode mais ser construído totalmente no imaginário. Totalmente, pois ainda há uma boa parte de imaginário que ultrapassa o aparato eletrônico para superar a distância entre a pessoa vista na “caixa da fantasia”⁶⁸ e a pessoa-civil que (re/a)presenta uma personagem, conforme vimos no exemplo de Antônio Fagundes.

⁶⁸ Conforme anteriormente citado no número 64

CAPÍTULO 3 - CIBERAVATARIZANDO-SE

3.1 *Modus operandi* dos Avatares Ciberculturais

O modo como muitos avatares-digitais ou avatares ciberculturais se performam, parte de esconder-se por de trás de uma potentíssima e muito bem desenhada aparência que, como linguagem os representa. Sem deixar transparecer, em detalhes, vontades e origens ou recalques dos usuários, mas construindo, no plano digital, a totalidade de um Eu-outro avatar que dialoga consigo e com estes eu-outros que se replicam em novas personalidades e em progressão de *velox*-infinita, atendendo aos mais diferentes anseios e impulsos, mas sempre contando com a garantia da opacidade do anonimato.

“ Consigo desdobrar a minha mente. Estou a ficar perito nisso. Vejo-,e a mim próprio como duas ou três ou mais pessoas. E limito-me a ligar uma parte da minha mente e depois outra, à medida que eu viajo de janela em janela. Estou a ter uma discussão qualquer numa janela e a tentar engatar uma miúda num MUD noutra janela, e numa terceira pode estar a correr uma folha de cálculo ou outra coisa técnica para a universidade... E de repente recebo uma mensagem em tempo real (que surge no ecrã assim que é enviada por outro utilizador do sistema), e calculo que isso seja a vida real. É só mais uma janela. ”
Sherry Turkle, 1997 p.15

Entre o processo de pseudonímia-mascarada e heteronímia-construída, podemos observar que, na *internet*, esta divergência é bem mais visível, quando concluímos que a “Era do pseudônimo-digital” estabeleceu-se no período da “bolha dos *chats*”, onde a criação de *nicknames* ou alcunhas com os quais os usuários eram (des)conhecidos, fez proliferar a

base para a mudança que encontramos desde a *internet* 2.0. Essa mudança, traz como seu grande expoente, o surgimento do avatar-digital.

O avatar-digital, é algo bem mais complexo e elaborado do que uma simples “neo-máscara de baile veneziano na *internet*”⁶⁹. O avatar-digital possui perfis compostos, onde comparecem gostos, interesses, desejos e imagens em um plano mais visível, independente da sua construção identitária ou dos possíveis adjetivos sociais de seu usuário/operador, porque completam as lacunas do Eu na criação deste Eu-Outro.

⁶⁹ Traçando uma analogia entre as máscaras do carnaval de Veneza, que escondiam as faces dos seus usuários e igualavam fidalgos, burgueses e camponeses em um mesmo festejar, escondendo de modo opaco as identidades, ofuscadas pela lógica do design da aparência/linguagem, semelhante a um Avatar na *internet*.

3.1.1 Eu-(e)-Outro ciberavatarizado

O pretense sujeito inteligente nada mais é que um dos microatores de uma ecologia cognitiva que o engloba e restringe.
Pierre Levy, 2001 p.35⁷⁰

O livro *AlterEgo : Avatars and their creators*, anteriormente citado, é um trabalho do inglês Robbie Cooper que nos traz uma investigação deflagrada na confrontação entre a imagem do gestor e a de seu avatar nos *videogames* ou salas de bate-papo. Esta obra aponta alguns casos interessantes que podemos utilizar para elucidar o processo de avatarização e algumas de suas consequências.

Primeiramente, vejamos o depoimento de Jason Rowe:



Figura 31 . Jason Rowe e Rurouni Kenshin

⁷⁰ Pierre Lévy: *As tecnologias da inteligência. O futuro do pensamento na era da informática.*; tradução de Carlos Irineu da Costa. - Rio de Janeiro: Editora 34. 1ª Edição 1993. 10a. Reimpressão 2001. Coleção Trans.

“A diferença entre mim e a minha personagem *online* é muito óbvia. Eu tenho muitas deficiências físicas na vida real, mas no *StarWars Galaxies* eu posso montar uma moto imperial, lutar com monstros, ou simplesmente sair com uns amigos até um bar. Eu até uso as minhas mãos – não muito, mas um pouco. No jogo eu uso um teclado na tela chamado *soft-type* para falar com outros jogadores. Eu não consigo pressionar as teclas de um teclado normal então eu uso o virtual.

Eu jogo os jogos online porque posso interagir com as pessoas. A tela do computador é a minha janela para o mundo. *Online* não interessa como você é. Os mundos virtuais unem as pessoas – todo mundo está no mesmo padrão.

Na vida real, as pessoas podem ficar desconfortáveis ao meu lado, antes deles me conhecerem e me compreenderem que além da minha outra aparência, eu sou igual eles. *Online* você pode conhecer a pessoa por de trás do teclado, antes de conhecer a pessoa fisicamente. A *internet* elimina como eu pareço na vida real, então você conhece a pessoa por trás da mente e da personalidade.

Em 2002 no *Ultimate Online Fan Faire*, em Austin, eu conheci pessoas que ficaram intrigadas comigo, mas eles realmente me trataram como um deles. Eles me trataram como a um igual, como se eu nunca fosse como sou – sem deficiência, fora da cadeira de rodas. Nós éramos apenas jogadores”
(p. 25 – tradução do autor)

Este relato refere-se a um rapaz nascido em 1975 na cidade de Crosby, (Texas –EUA) que, desde 2003, utilizava 80 horas por semana (em média) com seu avatar pelo qual se fazia passar por um especialista mascarado em armamentos intergalácticos do jogo *Star Wars Galaxies*) e conhecido como Rurouni Kenshin.

Além de comovente, esse relato de Jason aponta para um estado entre o que ele não pode (s/t)er na vida real e aquilo que ele pode (s/t)er dentro do jogo. Vale a observação que na construção de seu avatar, ele buscou referências concretas de identificação entre a máscara, que utiliza para auxiliar a sua respiração e o capacete-máscara que tampa a face do avatar.

A capacidade de se tornar outro, no sentido de representar uma personagem, em geral, compõe-se com aspectos internos da psique do indivíduo, mas a consciência da realidade habitual no jogo/brincadeira impede que esses aspectos se desalinhem para o real. Isto significa que, durante o período de duração do jogo, o indivíduo pode agir conforme a identidade assumida sem que essa ação tenha consequências em sua vida cotidiana. Esse aspecto nos remete à variedade de “eus” que o internauta pode explorar através dos *nicks* (apelidos) que utiliza como forma de caracterizar a personalidade que deseja assumir. Em outras palavras, o sujeito da Internet pode dar vazão a várias fantasias interpretando inúmeros papéis inacessíveis à existência no real.⁷¹
(Silva, 2008 p.24)

Analisando o modo como a psicologia interpreta este movimento de criação de diversidade imagética, cabe ainda perguntar como, analisando o caso de Jason, é possível explicar aquele *design* da aparência que nos leva a confrontar as associações que se estabelecem entre um corpo físico e aquele idealizado e exposto na rede em aparentes condições de equilíbrio e proporção?

Jason não quer compor uma *Imago Dei*, mas se contenta em vivenciar esta *Imago Homo* na imagem de seu *Daimon* de vida etéria. Uma vida que o capacite a “encontrar amigos no bar”, que o capacite a locomover-se e, principalmente ao relacionar-se em igualdade de condições com os outros. Ele quer ser “só mais um jogador”. Ele ainda vê e sente as diferenças entre o Jason e Rurouni, tanto que investe muito de seu tempo e afeto nas relações do avatar, que julga serem mantidas sem o preconceito e desconforto de suas reais

⁷¹ Dissertação de Mariangela Carvalho Canellas Silva: A idealização e a Atuação na Internet, Psicologia Clínica – PUC/SP

deficiências motoras. Este investimento não desalinha as relações com o real, mas desloca um Jason que se anula no virtual, pois lá é o espaço-tempo verdadeiro de seu Eu-Outro, onde este Outro-montado contém partes de seu Eu anulado e onde ele pode ser efetivamente bem-sucedido. É lá que ele é (re)conhecido mais como mente do que corpo e é tido e aceito como “mais um deles” onde referencia sua existência, em uma vida-morte do físico, agora concretizado num terceiro e veraz ente, seu avatar.

Posteriormente, observamos que o nome do jovem *gamer* publicado na obra, pode ser coincidentemente o homônimo de um cantor ou até um novo pseudônimo deste, visto que um cantor nascido na cidade de Yeovil, no sudoeste da Inglaterra, também atende pelo nome de Jason Rowe.



Figura 32 . Cantor Jason Rowe, também conhecido como *Jai*

Este cantor de músicas do estilo *pop* e *soul*, que também é conhecido pela alcunha de *Jai*, pode ter tido seu nome utilizado pelo *gamer* texano como mais um pseudônimo, com a finalidade de esconder a real identidade que se encobre com uma bela, mas pouco conhecida máscara. Trata-se de um novo Bernardo Soares habilitado a ser um heterônimo capaz de operar/produzir outros heterônimos ou uma pessoa mascarada em um livro, que também opera um jogo de avatar?

No caso da desenvolvedora de *softwares*, Kimberly Rufer-Bach (p.58-59), californiana de 40 anos, as características apresentadas pelo *design* da aparência de seu avatar no *Second*

Life, Kim Anúbis, aparentemente seguem referenciados pelas suas características físicas *offline*.

Meu avatar se parece comigo na vida real, mas com 20 anos de idade a menos. Eu sou vaidosa com as roupas dela. Eu crio os pares de botas dela e espero transportá-los para o mundo real. Normalmente eu visto meu avatar da mesma forma como estou vestida. Ela não é uma pessoa separada de mim ou um Outro. Ela é justamente a minha extensão no mundo virtual.
(p.59 – tradução do autor)

Até pelo fato de Kimberly atuar profissionalmente como uma programadora de *softwares*, ela tem a disponibilidade e a capacidade de implementar algumas características especiais ao seu avatar que a maioria dos usuários normais não o fazem.

Um dia decidi que meu avatar poderia ter uma calda. Eu a fiz utilizando uma ferramenta de modelagem 3d construída dentro do Second Life e depois eu escrevi um programa para fazer a calda balançar, em várias direções, abaixar e etc. Outras pessoas também quiseram uma calda pois gostaram, então eu a coloquei a venda no Lótus, minha loja dentro do Second Life. E ela vende bem.
(p.59 – tradução do autor)

O que Kimberly parece não perceber é que seu verdadeiro avatar vive através do *design* da aparência construída *offline*. Kim Anúbis é o seu Eu-Outro mais próximo da concretização do seu desejo de presentificar-se com menos 20 anos de idade.



Figura 33 . Kimberly Rufer-Bach e Kim Anúbis

Não é Kim que se veste como Kimberly, mas exatamente o contrário. A mulher de 40 anos que se veste como uma garota de 20 e projeta acessórios para serem testados no virtual e posteriormente “extraídos” para o real, aparentemente age com Kim como se ela fosse uma cobaia para o pré-teste do que Kimberly poderia (s/t)er, na realidade a sua “segunda vida”⁷² é a *offline*, que apenas concretiza as realizações da primeira vida situada no *online*, desta forma, não mais como uma pré-modelagem de seu futuro, mas como uma meta a ser atingida no presente de Kimberly, fazendo-a, no real, uma extensão da Kim e não o que ela testemunha.

⁷² Referência ao nome do jogo *Second Life*

Analisando este ponto, também podemos considerar o avatar do jogo Hero's Journey, Thalia (p.29-30), como sendo uma extensão do que a americana Elizabeth Brawn deseja para si.

Eu criei a Thaila parecida com a imagem que eu quero ter quando ficar velha. E eu sei o tipo de pessoa que quero ser porque vejo algumas mulheres parecidas com esta pessoa – na vida real ou em filmes – como a personagem Tia Meg do filme Twister. Eu as vejo como pessoas amigáveis, graciosas, felizes consigo mesmas, muito abertas e receptivas a qualquer um que esteja a sua volta. É assim que quero ser e, de certa maneira, ao criar meu personagem no Hero's Journey, encontrei uma forma de trabalhar neste sentido.
(p.30– tradução do autor)

Ela moldou seu avatar como uma forma que defini aquilo pretende (s/t)er: constrói seu avatar de forma muito semelhante ao que ela é hoje, apenas com a adição dos cabelos brancos, talvez para acostumar-se com o que ela pensa ser o seu futuro.



Figura 34 . Elizabeth Brown e Thalia

É interessante observar em seu testemunho, como ela investe muito mais em desenvolver uma gama de características não visuais como a meiguice, graciosidade e a amizade, confirmando que a lógica da construção do avatares está muito mais relacionada diretamente a um *design* da aparência e da linguagem do heterônimo, do que apenas à capacidade estética de produzir uma montagem/figurino mascarado.

As sensações e os sentimentos do *offline* comparecem nos avatares, pelo fato de que são elementos visuais complexos, mas viventes, e que contém/são-contidos de partes de um Eu e um Outro, congraçados na formação de um terceiro (Eu-Outro), que se torna o todo de um simulacro de existência.

Pensando na hipótese que observa estes espécimes como simples máscaras ou neo-fantoches da tela, a eles não seriam dados os direitos e, principalmente, as possibilidades de sentirem algumas características exclusivas, até então, aos viventes do real como o amor, ódio, ira, ternura. Tal qual já fizeram outrora os heterônimos Pessoaanos.

Os avatares ciberculturais não procedem apenas no nível de um *doppelgänger*⁷³ : lenda de origem germânica que pode ser explicada como um monstro ou ser fantástico que tem o dom de representar a cópia idêntica de uma pessoa, que ele escolhe ou passa a imitar em tudo a pessoa copiada. Alguns dizem que ele anuncia o mau agouro, outros que ele é a representação acentuada do lado negativo da pessoa, ou o seu pólo oposto (se a pessoa é má, ele é bom) - mas são seres viventes em forma de (di/e)star-se em planos por vezes paralelos e/ou imbricados do *online-offline*.

No mundo simulacral do *online*, o avatar é/tem um Eu-Outro tomado como parte-todo de um maximizar-se em potencialidades de atos e (d)efeitos, não apenas no traduzir-se clonado ponto a ponto, de lado a lado.

⁷³ *Doppelgänger* é a fusão das palavras alemãs: *doppel* que significa duplo ou réplica e *gänger* o andante, ambulante ou aquele que vaga.

3.1.2 Amor e Ódio ciberavatarizados

Nos avatares também podemos observar a capacidade de sentir como, ou mais, do que se sente no real, visto que na performance do cibercultural o usuário pode lançar-se rumo a algumas capacidades impossíveis no *offline* como a amplitude da presença glocal em varredura do (di/e)star-se e a sensação de superproteção garantida pelo *bunker*, além da relação por meio do investimento no anonimato pseudonímico não confrontativo do face a face.

Estes elementos, aliados ou não, podem gerar algumas situações limites onde o amor e/ou ódio sentido pelos avatares despertam reações de seus usuários, que podem nos fazer ver como para muitos não há uma fronteira linearmente bem posta e definida entre a vivência do Eu no *offline* e do Eu-Outro do *online*.

Um caso muito noticiado no ano de 2008 é do casal Amy Taylor, de 32 anos, e David Pollard de 40, que se conheceram em 2003 em uma sala de bate-papo e se separaram como consequência o que foi desencadeado no *online*.

Amy e David criaram seus avatares no *Second Life*, chamados Laura Skye e Dave Barmy, e chegaram a organizar uma cerimônia de casamento no ambiente virtual, poucos dias após o seu casamento no plano físico.



Figura 35 . David Pollard e Amy Taylor



Figura 36 . Os avatares Dave Barmy e Laura Skye



Figura 37 . Cena do casamento dos avatares no *Second Life*

Posteriormente, Amy/Laura flagrou o avatar Dave fazendo sexo virtual com uma prostituta no *Second Life*.

“Fiquei louca, isso me machucou muito. Não pude acreditar no que ele tinha feito. Isso é traição”. Ao comentar sobre Pollard, Amy disse: “Ele não achava que era um problema e não entendia por que eu estava tão brava. Ele falou que eu estava exagerando.”
Daily Mail 14/11/2008

Amy chegou a contratar, com o dinheiro virtual e dentro do jogo, um detetive particular para investigar esta traição. O casal acabou se acertando até que, em abril de 2008, Amy/Laura pegou o avatar de seu marido no sofá, com outra mulher, “conversando de maneira íntima”.

A mulher em questão, era a americana do Arkansas Linda Brinkley de 55 anos, que usava o avatar Modesty McDonnell e era funcionária do clube noturno (Holodeck) do avatar Dave Barmy no *Second Life*.



Figura 38 . Linda Brinkley e o avatar Modesty McDonnell



Figura 39 . Modesty McDonnell no clube noturno Holodeck, no *Second Life*.

Apesar de Dave e Linda nunca terem se encontrado na vida real ou consumado seus atos virtuais no físico, Amy disse ter ficado devastada.

“Ele confessou que estava conversando com essa mulher, que é dos Estados Unidos, e disse que nosso casamento estava acabado, que não me amava mais. Disse que nunca deveríamos ter nos casado”.

No dia seguinte, Amy entrou com um pedido de divórcio (no *offline*) e posteriormente começou a namorar um homem que ela conheceu no jogo *online World Of Warcraft*, enquanto Pollard começou a namorar uma mulher que conheceu no próprio *Second Life*.

O que faz este caso emblemático, é o investimento emocional das pessoas ao relacionar os atos dos avatares com a vida *offline*.

No tempo das incertezas, citando Bauman:

O casamento é, pode-se dizer, a aceitação da casualidade que os encontros casuais se recusam a aceitar (ou pelo menos uma declaração da intenção de aceitá-la – enquanto união durar)
Amor Líquido, 2004 p.70

Em tempos ciberculturais, este caso é um relato de uma união pautada na *velox* dromológica e baseado numa presença do (di/e)star-se desde o início.

A proximidade virtual reduz a pressão que a contigüidade não-virtual tem por hábito exercer. Ele também estabelece o padrão para todas as outras proximidades. Toda proximidade está agora no limite de medir seus méritos e falhas pelo modelo da proximidade virtual.
(Bauman 2004 p. 82)

Repensando a nova padronagem meritosa do relacionar-se, uma questão anterior também se faz urgente: o que é traição?

No Brasil, o crime de adultério foi abolido com as reformas introduzidas pela Lei nº 11.106/2005, que não mais classificam o ato de infidelidade como fato criminoso, mas sim ato passível apenas ao reparo de dano moral.

A jurista e professora de direito da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Maria Helena Diniz⁷⁴, salienta que a fidelidade conjugal é exigida por lei, por ser o mais importante dos deveres conjugais, uma vez que é a pedra angular da instituição, pois a vida em comum entre marido e mulher só será perfeita com a recíproca e exclusiva entrega dos corpos.

Continuando, Diniz salienta:

está proibida qualquer relação sexual estranha. Por ser da essência do casamento, o dever de fidelidade não pode ser afastado mediante pacto antenupcial ou convenção posterior ao matrimônio, tendente a liberar qualquer dos cônjuges, por ofender a lei e os bons costumes.

O dever moral e jurídico de fidelidade mútua decorre do caráter monogâmico do casamento e dos interesses superiores da sociedade, pois constitui um dos alicerces da vida conjugal e da família matrimonial. Consiste o dever de fidelidade em abster-se cada consorte de praticar relações sexuais com terceiro.

⁷⁴ DINIZ, Maria Helena. Curso de Direito Civil Brasileiro. 5º volume: Direito de Família. 21ª Edição revista e atualizada de acordo com o novo código civil (lei n. 10.406, de 10-1-2002) e o projeto de Lei n. 6.960/2002 – São Paulo: Saraiva, 2006.

Em outro trecho ela ressalta a amplitude dos termos fidelidade, adultério e traição:

A fidelidade atinge, sem sombra de dúvidas, aspectos diversos da vida dos cônjuges, entre eles, a relação familiar e até econômica, causando assim, seu descumprimento, ameaça ao direito do cônjuge lesado.

O descumprimento de dever de fidelidade no casamento pode ser executado através do adultério ou da traição, em sentido amplo.

Diferentemente do que acredita o senso comum, tais atitudes não constituem sinônimos. A traição é mais abrangente e comporta desde o adultério, ou seja, a prática do ato sexual com pessoa diversa do cônjuge, até a prática de atos diversos da conjunção carnal, como beijos ou até a atual "infidelidade virtual".

Pensando que o adultério se consuma com a prática de ato sexual, não podemos deixar de acusar o avatar Dave Barmy por manter relações (virtuais) com a também avatar Modesty McDonnell, no plano onde ele estava casado com Laura Skye.

Amy pode sentir-se traída, somente neste sentido mais amplo que foi abordado por Diniz, mas ela não foi vítima de adultério por David. Ele somente agiu contra seu casamento ao dizer que não mais a amava e não deveriam ter se casado.

Fato interessante é que após este relacionamento conflituoso no plano *offline*, ambos buscaram refúgio em companheiros oriundos do *online*, provando que grande parte dos seus afetos estão voltados para o que sucede no digital.

Desta forma o avatar adúltero Dave é mais responsável pela ruína do casamento de David, visto que Amy, ao investir muito de seu tempo e afeto, era anulada por um avatar (Laura) mais veraz-capaz que ela.

Agora, analisando o caso de Eloá Pimentel ocorrido em outubro de 2008, apontemos alguns fatos prioritários como: a tragédia no desfecho do crime, a participação conivente ou co-autora da cobertura de alguns canais de televisão ávidos por sensacionalismo espetaculoso em troca de índices de audiência, capazes de envolver seus apresentadores como partícipes de um crime, que atuam como formadores de (pre)conceitos sobre o fato em si.

Para ambientar o ocorrido, apresento uma breve cronologia:

A) Eloá Cristina Pimentel, 15 anos, é confinada em sua residência no conjunto habitacional, em Santo André, junto de sua amiga Nayara Rodrigues da Silva, também 15 anos, e mais dois colegas que faziam um trabalho escolar.

B) O autor do delito é Lindemberg Alves, 22 anos, ex-namorado de Eloá, que utiliza um revólver calibre 32 para rendê-los no pequeno apartamento.

C) Após mais de 100 horas de cárcere, a polícia diz ter ouvido um tiro e invade o apartamento, posteriormente é informado que Lindemberg teria atirado contra a cabeça de Eloá e contra Nayara antes de ser preso.

D) Eloá não resiste ao ferimento e é declarada morta pouco depois.

O fato que traz este caso para o estudo dos avatares está justamente na matéria publicada pelo portal globo.com no dia 20/10/2008, que relata que Lindemberg em sua “tomada de poder” no recinto, foi imediatamente ao quarto de Eloá desferindo um tiro no computador e outro no *modem*.

The image is a screenshot of a news article on the website globo.com. The article is titled "Lindemberg queria obrigar Eloá a confessar que tinha outro namorado" and is dated October 20, 2008. The author is identified as Diógenes de S. Paulo. The article text describes the kidnapping of Eloá Cristina Pinentel da Silva by Lindemberg Alves Fernandes, a 22-year-old man, and his attempt to force her to confess to having another boyfriend. The article mentions that Lindemberg was arrested and that Eloá was released. The screenshot also shows the website's navigation menu, a search bar, and various sidebar widgets such as "Mais notícias", "Serviços Online", "Guia e Serviços", "Previsão do Tempo", "Multimídia", "Blogs", "Comprar Bem", and "Classificados".

Figura 40 . Cópia da matéria do portal globo.com do dia 20/10/2008

... Em uma das conversas com o capitão Giovaninni, Lindemberg afirmou que ainda não havia acertado as arestas com a ex-namorada, mas não ia desistir. "Quero arrancar tudo, quero arrancar tudo que for possível antes de sair daqui. Quero sair com a certeza de que estou sabendo de tudo", dizia. Ao ouvir a mesma frase, o promotor Rossine ficou apreensivo.

Em depoimento à polícia, os reféns contaram que a primeira coisa que Lindemberg fez quando chegou ao apartamento da ex-namorada foi dar um tiro no computador da garota, para que ela não se comunicasse mais com ninguém por e-mail ou no Orkut.

Este ato de Lindemberg mostrou a intencionalidade canalizada em “matar o avatar de Eloá”, para eliminar as atitudes deste avatar através do qual ele julgava ser traído, sem ponderar se era ou não era a Eloá do plano físico que o traía e dando valor de verdade ao que ocorria àquele avatar gestado por Eloá, que utilizando o *design* da aparência/linguagem na construção da figuratividade das imagens e mensagens na/pela internet, tornou capaz o trânsito entre aquele Eu, que opera o avatar, e o Eu-outro.

***Elooh* cristina**

vivendo pra ver sua VITÓRIA te amoo pra vida inteiraa * { GRAZI }

recados 7.512 fotos 134 vídeos 0 fãs 11 fotos com ela 0 confiável legal sexy

social

relacionamento: solteiro(a)
idiomas que falo: Português
interesses no orkut: amigos
quem sou eu: **AGRADEÇO A TODAS AS PESSOAS QUE ESTÃO AGINDO COM CARINHO ..EM RELAÇÃO AO CASO DA ELOÁ ! QUE DEUS ABENÇOE A TODOS QUE ESTAO SENDO VERDADEIROS ..TENHO CERTEZA QUE QUANDO ELA PUDER SABERÁ AGRADECER A TODOS VOCÊS ..POIS É UMA PESSOA QUE NUNCA VAI HAVER IGUAL ! DEUS ESTEJA COM VOCÊS OBRIGADA A TODOS !!!!**

ELÔ , NEGUINAAA , LILOO , AMO, KKK ERAM TODOS ESSES APELIDOS NE MINHA FROO QUE AGENTEE TINHA DADOO A VOCÊ ! ELÔ QUANDO DEUS TE ESCOLHEU NOS PALNOS DELES JA ESTAVA ESCRITO QUE VOCÊ SERIA * VENCEDORA * * GUERREIRA * * BATALHADORA * E, É POR ISSO QUE ESTAMOS MAIS CALMOS POIS DEUS ESTA AO SEU LADOO ..E VOCÊ ESTÁ NA PALMA DAS MÃOS DELE E SEI QUE ELE ESTA AI DO SEU LADO CONFORTANDO SEU CORAÇÃO !!! QUANDO ESTIVER AQUII SEI QUE DEUS JA VAI TER ENVIADOO A VOCÊ UMA VIDAA NOVAA ...TORÇOO POR VOCÊ ATÉ MESMO SE NAO ESTIVESSEMOS PERTO !

TE AMO MUITO ! LEMBRAA IRMÃS PRA TODA VIDA !! HAHHAHAHA

AINDA SE VIER NOITES TRAIÇOEIRAS , SE A CRUZ PESADA FOR , CRISTO ESTARÁ CONTIGO , O MUNDO PODE ATÉ FAZER VOCÊ CHORAR MAIS DEUS LHE QUE SORRINDO !

TE AMO ..BY GRAZIELI CRISTINI CORDEIRO MAGALHÃES !

amigos (65)

comunidades (28)

Figura 41 . Imagem do perfil do Orkut de Eloá

Podemos entender que Lindemberg não se sentiu traído pela Eloá *offline*, ou então ele descarregaria a sua ira, em forma de tiros, sobre a garota desde o início das 100 horas de sequestro.

Em uma entrevista, uma amiga revelou que Eloá usava o perfil de Nayara (também sequestrada) para conversar com os meninos, de modo que Lindemberg não pudesse monitorá-la, graças aos recursos de privacidade dos perfis do *Orkut*. Nayara, então, prestava-se ao papel de um “pseudônimo de luxo” de Eloá, um mecanismo de fuga do perigo das consequências do ciúme doentio de Lindemberg, ao mesmo tempo, que era um meio de acesso protegido da observação, com um escudo que a defendia no interesse em não expor os atos de seu Eu-outro aos olhares de contágio de Lindemberg e habilitador de um possível novo relacionamento, desta vez bunkerizado.



Figura 42 . Imagem do perfil do Orkut de Nayara

A verdadeira traição que Lindemberg não pode suportar, foi ver o avatar de sua ex-namorada se relacionando digitalmente com “outros”, em conversas por *scraps*, mostrando fotos e estreitando o seu afeto, com intermediação da máquina (cada vez mais introjetada no dia a dia dos jovens).

O que destoa, neste caso, é o elemento do “fazer crer” a Lindemberg que aquele avatar era tão ou mais real do que a Eloá física e não um Eu-Outro pleno-hábil-capaz e veraz de traição. Tornando esta experiência digital em algo vívido e não mais, uma nova operação da visualidade que habita um mundo intersticial-híbrido e pan-material.

3.1.3 Certezas e incertezas ciberavatarizadas

Este trajeto de aceitação do Outro por meio do aparato comunicativo é um vetor fundamental para a instalação das condições da viabilização da existência ciberavatarizada – em atos de presença do (di/e)star-se – do avatar em seu estado cibercultural, no planeta cada vez mais glocalizado.

Além dos instáveis choques e fraturas da intrincada Economia-Glocal, a velocidade crescente da praticidade sem fim que se desgasta frente à especulação de uma lógica regida pela imagem, é capaz de fazer flutuar os valores (monetários) sem qualquer necessidade de materialização ou relação com a chamada Economia-Real: mais uma vez exemplifica-se outra condição fundamental da avatarização, agora concretizada na relação entre visualidade e visibilidade.

Este vetor aponta para a fragilidade do sistema de gerenciamento da presença, em que a ótica da passagem da visualidade para a visibilidade entendendo-se, nessa relação, a imagem como referência visual do mundo concreto, enquanto a visibilidade estaria relacionada à elaboração reflexiva sobre o que é proposto visualmente e transformado em conhecimento.

Parte-se de uma configuração visual, para gerar um processo perceptivo complexo claramente marcado como experiência geradora de um conhecimento contínuo, individual e social apontado por Jameson(1994) e recuperado por Ferrara(2002).

Na visibilidade, o olhar e o visual não se subordinam ou conectam-se um ao outro, como ocorre com a visualidade, ao contrário, ambos se distanciam um do outro para poder ver mais. Estratégico e indagativo o olhar da visibilidade esquadrinha o visual para inseri-lo, comparativamente, na pluralidade da experiência de outros olhares individuais e coletivos, subjetivos e sociais, situados no tempo e no espaço. (Ferrara, 2002, p. 74)

Da certeza do antigo lastro em ouro como objeto físico e concreto, a economia, como um malabarista, vem performando o real econômico-financeiro com imagens dos objetos num incrível ir e vir imaterial da riqueza, mas visível enquanto signo e trazendo em comboio uma sociedade baseada na incerteza de trocas sígnicas sem referencialidade material, não é raro observar as tentativas de estabelecer contato, de lado a lado, com “pontes” entre o *online* e o *offline*.

Diversos livros com cursos e etiqueta para burilar a atuação das pessoas no *online*, visam frear a *velox* infinita e potencialmente gestada em um mundo (di/e)stado no entremeio não-fronteiriço da pós-modernidade cibercultural, como podemos ver no noticiado⁷⁵ em 2009, quando da XIV Conferência Anual Futuro da TI, realizada no Centro de Convenções WTC, em São Paulo.

⁷⁵ **Empresas devem cuidar mais da postura de funcionários na web**

<http://tecnologia.terra.com.br/interna/0,,OI3979143-EI4803,00.html>
(de 16/setembro de 2009 e acessado em junho 2010)

Avatares terão códigos de conduta e aparência em empresas, diz Gartner

<http://idgnow.uol.com.br/internet/2009/10/14/avatares-terao-codigos-de-conduta-e-aparencia-em-empresas-diz-gartner> (de 14/outubro de 2009 e acessado em junho 2010)

Segundo o analista da consultoria *Gartner Research*, David Mario Smith, as organizações terão suas imagens associadas não mais apenas a seus produtos, mas também à atuação de seus funcionários em redes sociais como *Twitter*, *Facebook* e *Orkut*.

Até o fim de 2013 “70% das empresas devem ter códigos de conduta e aparência para todos os empregados que tiverem avatares associados com a empresa em mundos virtuais” e este comportamento de vigilância se explicaria devido à tendência de preocupação das empresas com o que os seus funcionários podem vir a (s/t)er, “uma vez que eu me identifico como funcionário de determinada empresa, preciso ter o bom senso de ter cuidado com as informações que coloco na rede”.

Estes códigos de conduta soam um tanto quanto “saudosistamente moralistas”⁷⁶ em tentar replicar, nas atitudes dos avatares dos funcionários, algo semelhante a um eco de atuação de um *doppelgänger* do funcionário físico, sem questionar ou entender as diferenças e peculiaridades entre os dois extremos (*on* e *offline*), capazes de criar um terceiro do Eu-Outro.

Este movimento saudosista também pode ser representado quando se tenta aplicar a lógica do *offline* no *online*, sem a devida compreensão ponto a ponto, conforme vemos em matéria de 20 de junho de 2008 intitulada: **‘Sósia’ de Paris Hilton comanda plano para combater inflação em mundo virtual.**⁷⁷

⁷⁶ Fixados em uma saudade do tempo das certezas morais, éticas e práticas da sociedade, que pr hora não coadunam com os constantes conflitos das forças da velocidade (n/d)o espaço-tempo da cibercultura

⁷⁷ <http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL608723-6174,00.html> (acessado em junho e 2010)

Na matéria é citado que a empresa, Blizzard, produtora do jogo de RPG *online* “*World of Warcraft*” que conta com mais de 10 milhões de jogadores, criou um avatar chamado Haris Pilton com o papel de vender produtos de luxo (extremamente caros) para equilibrar a economia do jogo (baseada em moedas de ouro, prata e bronze), pois foi observado um desvio de demanda (onde se afirma) que muitos usuários estão acumulando moedas há anos e não tem o que comprar.



Figura 43 . Haris Pilton e Paris Hilton

Haris Pilton (anagrama da socialite americana milionária Paris Hilton) é uma NPC⁷⁸ que vende produtos, como um par de alianças por 6 mil moedas de ouro ou bolsas "gigantescas", a preços proibitivos à realidade do jogo, suficientes para comprar, por exemplo, algumas cobiçadas "montarias" que podem transportar o jogador dentro do mundo de *Warcraft*.

⁷⁸ Sigla que vem da expressão em inglês "non-playable character" – personagem não jogável e identifica os heróis e vilões que não são controlados pelo jogador, mas que interagem com ele.

A tentativa de (re)criar bases elementares do *offline* no *online* fica evidente em um caso interessante como o noticiado pelo portal Terra em 25 de julho de 2007: **Proibição de bestialidade em Second Life é polêmica**⁷⁹.

Conforme vimos anteriormente no caso do divórcio de Amy e David, é possível relacionar-se sexualmente de maneira virtual no jogo *Second Life* e na montagem do avatar onde alguns usuários constroem seres com partes humanas e partes animais.



Figura 44 . Um avatar desenhado como um homem com cabeça de touro (minotauro) que pode se relacionar sexualmente pelo jogo com um avatar desenhado como um ser humano.

Esta notícia observava que muitos usuários reclamaram da empresa responsável pelo jogo, a maneira como os animais são construídos que de tão realista, consideravam bestial o ato

⁷⁹ <http://tecnologia.terra.com.br/interna/0,,OI1784360-EI4802,00.html> (acessado em junho de 2010)

de sexo entre avatares com aparência exclusivamente humana e avatares com aparência animal.



Figura 45 . Um avatar híbrido entre homem e lobo/cão (lobismem), praticando sexo com avatares desenhados como mulheres



Figura 46 . Um avatar desenhado como um unicórnio rosa, praticando sexo com um avatar desenhado como mulher

A notícia salientou que outros usuários desconsideraram esta preocupação pois, mesmo que pessoas com a intenção de fazerem sexo com animais estivessem atuando no jogo, isto seria melhor que a concretização com animais no plano físico.

Este difícil momento onde as relações fronteiriças entre *on* e *offline* criam problemas morais e éticos, nos faz pensar/considerar as melhores soluções a serem tomadas: buscar respostas do *online* na tradução do estabelecido no *offline*, distanciá-los de tal maneira que permaneçam diferenciados, ou simplesmente construir um novo lugar imbricado?

Esta tentativa de forçar a tradução lógica entre *on* e *offline*, também fica demonstrada quando observamos as implicações *offline* da convivência cotidiana do *online*. No caso noticiado pelo portal globo.com no dia 22 de junho de 2008: **Britânico atrai R\$ 1,2 mi ao pôr 'toda a vida' à venda no Ebay**⁸⁰, onde podemos conhecer a história de Ian Usher, um inglês de 44 anos que emigrou para a Austrália e resolveu vender sua casa mobiliada de três dormitórios em Usher, carro, *jet ski*, seu trabalho e até seus amigos.

"Já me enchi da minha vida. Não a quero mais, pode ficar com ela se quiser. Não, não estou contemplando suicídio, vou vender minha vida. No dia em que tudo for vendido e resolvido, quero sair pela porta da frente com minha carteira em um bolso e meu passaporte no outro, nada mais, Minha idéia é ir para o aeroporto, perguntar para onde vai o próximo vôo disponível, embarcar e ver para onde a vida me leva a partir daí."

⁸⁰ <http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL610054-6174,00-BRITANICO+ATRAI+R+MI+AO+POR+TODA+A+VIDA+A+VENDA+NO+EBAY.html> (acessado em junho 2010)

Para Ian, seus amigos, sua vida profissional são bens tão tangíveis, materializados e considerável como bens passíveis de venda, quanto seu carro. Sua vida, se resume ao seu trabalho e seus amigos, podendo ser vendidos em um *click*, como se fossem ativos ou pertencentes a um avatar do jogo *The Sim's*, onde se cria um personagem que vive, trabalha e se relaciona com vizinhos e namoradas.

Tal qual um outro avatar do jogo *The Sim's*, a chinesa Chen Xiao⁸¹ decidiu largar as rédeas de sua vida e executar as decisões tomadas por um usuário da *internet* ao alugar horas de sua vida ao equivalente a R\$ 7.

Pela internet, ela deixa que as pessoas escolham o que ela deverá fazer a cada dia, em uma loja virtual aberta para os milhões de internautas chineses. Chen chegou à conclusão de que sua vida em 2008 havia sido "um desastre", após sua cidade natal ser devastada por uma tempestade, seus amigos se divorciarem e a loja de roupas que ela possuía ir à falência. "Sempre que eu tinha um plano, ele não se concretizava. Então decidi que, se deixasse as pessoas tomarem as decisões por mim, talvez eu encontrasse algo interessante."

⁸¹ **Chinesa 'aluga' a própria vida pela internet**
<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL1021445-6174,00.html> (Globo.com 27/02/2009, acessado em junho 2010)



Figura 47 . Chen Xiao

Ela já foi contratada para entregar ração para cães e gatos, almoçar com um mendigo, buscar parente dos usuários no aeroporto. "Algumas tarefas simples me deixaram muito feliz." Todas as suas tarefas são devidamente documentadas por foto e postadas em sua loja⁸².

O que não deveria causar estranheza é o fato de vender sua “hora de trabalho” pela *internet*, mas sim a qualidade do trabalho vendido, que, no caso, restringe-se a anular-se ao ponto de se portar como um avatar (no plano físico) à espera de um usuário que a preencha de atividades/afazeres sem que ela demonstre as vontades contidas no plano das individualidades.

⁸² <http://shop33691501.taobao.com>

Um caso de venda no *online* de algo muito contrário à lógica do mundo físico, foi noticiado em 1 de outubro de 2009 pelo portal Terra: **Garota tenta vender avó em site de leilões**⁸³. A inglesa de 10 anos Zoe Pemberton publicou um anúncio da venda de sua avó Marian Goodall de 61 anos no *eBay*, onde a descreve como irritante e reclamona, mas muito fofa.

Como a senhora Goodall estava se recuperando de uma operação, a jovem Zoe era solicitada a fazer muitas atividades e resolveu utilizar uma técnica que para ela faz sentido. Iniciou uma entrevista com a avó perguntando preferências e gostos e publicou o anúncio no site que, obviamente, não vende seres humanos.

O pai da garota disse que "não tinha ideia que ela soubesse como fazer isso" e que sua filha não queria realmente vender a avó, mas sim encontrar alguém que pudesse ir até a casa deles cuidar da aposentada.

O padrão de pensamento da jovem de 10 anos aponta para algo muito mais imbricado entre o *on* e *offline* do que aquilo que o pai pode compreender. A venda da avó é a forma encontrada pela garota para se excluir da responsabilidade de cuidar presencialmente da

⁸³ <http://tecnologia.terra.com.br/interna/0,,OI4015090-EI4802,00.html> (acessado em junho de 2010)

senhora e propor uma solução que espera resposta junto aos pares (virtuais), com quem a garota se relaciona.



Figura 48 . Zoe Pemberton e sua avó Marian Goodall

Estes casos trazem ao debate a lógica do *online* que começa a atingir o *offline*, criando movimentos fluidos na fronteira entre os dois planos e gerando um entremeio, pelo uso contínuo de agentes intermediários de comunicação como (re/a)presentantes de Si para os Outros.

CONCLUSÃO: A solidão do Eu incomunicável

A dependência entre as lógicas *on* e *offline* nos apresenta um apego ao investimento no *online*, como sendo este o mundo da liberdade plena de ação e presença.

Esse desencanto em manter-se presencialmente relacionado, aponta para uma consequência óbvia e direta: a solidão de si.

Esta solidão já foi apontada em Pessoa ao criar seus heterônimos para suprir a ausência de eus e de outros em sua vida. Uma ausência-presente que, em tempos ciberculturais, se confunde com (s/t)er um perfil repleto de amigos no *orkut*, desde que você se faça plenamente ambientado na rede, por meio de um *scrap*, um *emoticon* simpático ou um perfil extremamente atualizado.

A vivência do (di/e)star-se gera a ausência de coisas banais como a compreensão de que independentemente de estar *on*, as coisas também acontecem no *offline*, este fato fica evidenciado no caso conhecido como o “Apagão do *orkut*”⁸⁴ e o “Apagão da telefônica”⁸⁵ onde usuários ficaram sem poder acessar a *internet* por horas ou dias.

⁸⁴ 'Órfãos do Orkut' migram para reclamar de apagão no site
<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL687653-6174,00-ORFAOS+DO+ORKUT+MIGRAM+PARA+RECLAMAR+DE+APAGAO+NO+SITE.html>

Os comentários que indicam a existência, principalmente por parte dos mais jovens, de uma vida mais concentrada que expressa o sentimento de orfandade compensada por (di/e)star-se potente e de maneira mais veraz na rede, a ponto de um garoto dizer que, pelo fato do apagão ter sido no dia do seu aniversário, quando muitas pessoas não tiveram acesso ao *orkut*, ele estava extremamente triste e sentindo que não tinha completado aniversário naquele ano, pois ninguém deixou recados parabenizando-o.

Para ele, a concretização de seu aniversário passa pelo mecanismo automático de aviso que um perfil amigo está completando aniversário e o ato de incluir uma mensagem como se tivesse consideração ou lembrança disto, em detrimento dos cumprimentos familiares e mais próximos daqueles que presenciam sua vida *offline*.

Em outro caso do livro *AlterEgo*, temos a interessante condição que apresenta as consequências da presença dominante⁸⁶ de um avatar cibercultural no cotidiano de uma pessoa solitária no plano civil.

Orkut volta a funcionar, mas usuários ainda enfrentam problemas com perfis

<http://idgnow.uol.com.br/internet/2008/07/22/orkrut-volta-a-funcionar-mas-usuarios-ainda-enfrentam-problemas-com-perfis/>

⁸⁵ **Pane da telefônica pára vários serviço públicos em SP e acessos a banda larga**

http://oglobo.globo.com/sp/mat/2008/07/03/pane_na_telefonica_para_varios_servicos_publicos_em_sp_acesso_por_banda_larga-547079312.asp

'Apagão na web me deixou sem trabalhar'

<http://g1.globo.com/VCnoG1/0,,MUL635891-8491,00-APAGAO+NA+WEB+ME+DEIXOU+SEM+TRABALHAR.html>

⁸⁶ Em quatro anos, até a publicação do livro, Lucas investiu em média 55 horas por semana de seu tempo na experiência vivenciada POR e COM Gaenank.

Em seu testemunho (p.18-19), Lucas Shaw, um jovem *gamer* texano começou a observar os efeitos resultantes de seu modo de vida em função da busca pelo reconhecimento social de seu belo avatar, chamado Gaenank, no jogo *EverQuest*.



Figura 49 . Lucas Shaw e Gaenank

...O grupo a que eu pertencço é um dos mais famosos no EverQuest, no qual os melhores jogadores estão passando dos limites do que é possível no jogo.

Eu sou um lutador. Minha missão é proteger as classes mais fracas e matar os monstros.

O que eu gostaria é manter a paz com os melhores jogadores, mas não importa o quanto eu tente, eu nunca conseguirei alcançá-los. Comparado a eles, estou estacionado. Por enquanto estou jogando mais de 12 h/dia para alcançar os melhores do ranking.

Não é apenas vencer – você não pode vencer o EverQuest, este é um jogo sem fim, por isto se chama EverQuest (Busca ou Aventura Infinita – tradução do autor), mas entretanto, se você quiser conquistar o topo, ou chegar próximo a isto, você tem de se manter.

Eu busco ganhar o respeito das pessoas no jogo, para ser alguém no mundo do EverQuest. Mas isso tem um custo. Tudo mais na minha vida começou a sofrer – minha vida social, meu trabalho escolar, até a minha saúde.

Atualmente você pode pedir uma pizza dentro do jogo. O tempo passa e você realmente não tem muito contato com o que está acontecendo fora do mundo do jogo.

Você não pode prosseguir assim por muito tempo. Estou começando a controlar as coisas agora. Tive de cortar. Comecei a manter as coisas em perspectiva.

Lucas entende que o investimento de tempo e esforço que ele faz para tentar alcançar os líderes do *ranking* traz problemas para seu viver *offline*, mas mesmo assim, ele deseja “ser alguém no mundo de *EverQuest*”. A carência de não ser “alguém” *offline* é o fator compensador que impulsiona seus atos, rumo a debilidade de seus deveres escolares e até a riscos reais à sua saúde.

Como em um círculo vicioso, a vida social civil é arruinada e motiva sua própria ruína rumo à anulação existencial de seu *Eu-offline*. Lucas testemunha que quanto mais próximo do topo do *ranking*, melhor ele será no mundo de *EverQuest* e mais próximo de seu desejo ele estará, mesmo que para tal ele precise sacrificar-se no *offline*.

A anulação do *Eu* como potencial de relacionamento e esta orfandade na impotência de (di/e)star-se em rede, pode ser vista no caso da menina Hamanda Pereira de 8 anos que,

após sobreviver a um acidente automobilístico que vitimou seus pais, expressou primeiramente que sentia “muita falta da *internet*”.⁸⁷



The image is a screenshot of a news article from the G1 portal. The article is titled "'Sinto muita falta da internet', diz menina que sobreviveu a acidente". The main text describes an 8-year-old girl, Hamanda Pereira, who survived a car accident in Minas Gerais. She is now living with her grandmother in Santa Cruz da Baixa Verde (PE). The article mentions that her father (33 years old) and her 4-year-old sister died in the accident. Hamanda is said to miss the internet, which she used to chat with friends on MSN. The article also notes that her family had to take her to an internet cafe, but they avoided it because of nosy neighbors. The article is dated 22/07/08 and was updated at 14h53. The G1 logo is visible in the top left corner, and there is a sidebar with various news categories on the left.

Figura 50 . Cópia da notícia do portal G1 da globo.com de 22/07/2008

O pai da garota, de 33 anos, a mãe e uma irmã, de 4 anos, morreram no acidente e Hamanda passou a morar em outra cidade com a avó materna. Na entrevista ao portal, Globo.com ela dizia que brincava dentro de casa com as primas, mas lamentava não ter um computador.

⁸⁷ **'Sinto muita falta da internet', diz menina que sobreviveu a acidente**
<http://g1.globo.com/Noticias/Brasil/0,,MUL687782-5598,00-SINTO+MUITA+FALTA+DA+INTERNET+DIZ+MENINA+QUE+SOBREVIVEU+A+ACIDENTE.html>
(de 27 de julho de 2008 e acessado em junho de 2010)

Hamanda também disse que sente saudades dos pais e da irmã, mas que sentia “muita falta da internet.” Pois utilizava o recurso de bate papo do *MSN* e o perfil do *Orkut* “para conversar com os amigos”. Para ter acesso à internet, a família da garota precisou levá-la a uma *lan house*.

Esta criança está direcionada a estabelecer relacionamentos de amizade pelo computador e sente “muita saudade” da capacidade de conectar-se para acessar sua rede de amigos. Abre-se a possibilidade de perguntar: se ela é habilidosa para estabelecer novas amizades no plano presencial do face a face, ou se está destinada a ampliar a solidão do seu viver na dependência da rede.



Figura 51 . Hamanda Pereira, então com 8 anos

Depois desse estudo, temos condição para analisar a maneira como a cibercultura traduz os processos de mediatização dessubjetivada das relações sociais contidas na sociedade civil.

Em uma espécie de acidente pós-moderno do moderno, o ser humano colocou-se na posição do não-lugar mediático acelerado, que o leva a aceitar a imagem de Eu-Outro como uma *persona*-hábil, capaz e veraz de relacionamento, investindo seu afeto e aplicando o *design* da aparência e principalmente o *design* da linguagem, como um método eficiente para (di/e)star-se glocalmente.

A tradução transcende a construção de uma simples máscara pseudonímica e toma elementos de um *design* da aparência/linguagem para formar um potente avatar heteronímico.

Talvez, inicialmente, muitos donos desses avatares-digitais tenham construído seus “bonecos-virtuais”, mais como uma brincadeira de querer ser Deus e moldar-se como uma nova pessoa (ou mais de uma). Participa-se de um “jogo de gato e rato virtual” entre o que Eu sou/tenho e o que Eu quero s/ter, mas não posso por respeito à moral/lei vigente. Pelo vetor de velocidade, combinam-se o simples ludismo e a possibilidade descartável de utilizar máscaras e redes sociais construídas efêmeramente; a fim de operar “outros eus em si mesmo” e dialogar com todos “eles”.

Agora, postado ante um grande simulacro-ambiental-imaginário muito verossímil, trava-se um diálogo, cada vez mais completo e complexo, que transpassa a proteção de um *bunker tecnológico*⁸⁸ e é capaz de fazer com que o usuário deixe de falar “como uma” marionete, para “se tornar parte dela”.

⁸⁸ Trivinho, 2007, p. 313.

Cala fundo a solidão do “em si”, opera-se uma fuga da relação do contato face a face com o Outro e acentua-se a migração que, conectada em rede, por meio de artefato e/ou dispositivo maquínico móbil ou fixo, é capaz de deslocar a pessoa de seu contexto momentâneo de existência localizada, para um plano independente da distância física dos corpos e dos elementos do discurso, ou seja, o avatar reproduz a necessidade social-histórica da civilização mediática, tomada na promoção mercadológica do glocal, estabelecido como *status quo*.

É impossível não retomar Pessoa e suas citações que deixam claro como a construção dos seus bonecos-heterônimos é a consequência de uma solidão extrema, uma anulação de seu Eu, desvinculando a hipótese de se tratar de uma infantilização patológica.

A busca de se fazer Deus na criação da “sua humanidade”, em meio a uma nuvem entre o Eu e o Outro, pode ser o elo mais concreto entre a técnica poética do autor português e a disposição de vários usuários/gestores de avatares ciberculturais. A violência que faz com que o usuário/gestor de um avatar na cibercultura se sinta protegido dentro de um *bunker*, é a mesma que tenta superar a solidão em âmbito presencial e é parte da lógica que tenta construir pontes entre *on* e *off line*, como em um saudosismo do tempo de certezas que não se afligiriam com o terceiro ponto imbricado no entremeio de *on* e *off*, do Eu e Outro, anulados violentamente.

BIBLIOGRAFIA

AGAMBEN, G. *Homo Sacer: o poder soberano e a vida nua*. Trad. Henrique Burigo, Belo Horizonte: Editora UFMG, 2002.

_____. *O que resta de Auschwitz – Homo Sacer III*. Boitempo, 2008

_____. *Profanações*. Boitempo, 2007.

_____. *Estado de Exceção*. Trad. Iraci D. Poleti, São Paulo: Boitempo Editorial, 2004.

ARAÚJO, M.C. *O livro do Desassossego e as Máscaras de Deus em Fernando Pessoa*. Dissertação em literatura e crítica literária: PUCSP, 2009.

BARBOSA, B. C. O. *Ciberespaco e dependencia : um analise dos vinculos do humano com o glocal interativo como habitus*. Dissertação em comunicação e semiótica: PUCSP, 2008.

BAUDRILLARD, J. *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio D'Água, 1981.

_____. *O crime perfeito*. Lisboa: Relógio D'Água, 1996.

BAUMAN, Z. *Amor líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos*. trad. Carlos A. Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

BERTHOLD, M. *História mundial do teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2003

BRIGGS, A.; BURKE, P. *Uma história social da mídia: de Gutenberg à Internet*. Zahar Editores, 2004.

CARLOS, G. S. *Mangá: o fenômeno comunicacional no Brasil*. Trabalho apresentado na Divisão Temática de Interfaces Comunicacionais, do X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul. Blumenau, 2009

CASTELLS, M. *A sociedade em Rede - a era da informação: economia, sociedade e cultura - Volume 1*. São Paulo: Paz & Terra, 2002.

_____. *O poder da identidade*. 5ª ed., São Paulo: Paz & Terra, 1999.

COOPER, R. *Alter Ego: Avatars and their creators*. Londres: Chris Boot, 2007

DETIENNE, M. *Demônios em Enciclopédia Einaudi volume 12 - Mythos/Logos Sagrado/Profano* p. 45 - 57; 1985 Imprensa Nacional - Casa da moeda

DINIZ, Maria Helena. *Curso de Direito Civil Brasileiro. 5º volume: Direito de Família*. 21ª Ed. São Paulo: Saraiva, 2006.

DUROZOI, G. & ROUSSEL, A. *Dicionário de Filosofia*. São Paulo: Porto Editora, 2000

_____. *Dicionário de Filosofia*. Trad. M. Appenzeller. Campinas: Papyrus, 2005.

ECO, U. *Tratado Geral de semiótica*. Perspectiva, 1976.

ELIADE, M; COLIANO L. P., com colaboração de WIESNER, H. S. *Dicionário das Religiões*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FELDMAN-BIANCO, B. & LEITE, M. L. M. *Desafios da Imagem; fotografia, iconografia e vídeo nas ciências sociais*. Campinas: Papyrus, 1998.

FELINTO, E. *Videotrash: o YouTube e a cultura do "spoof" na internet*. Trabalho apresentado no GT de comunicação e cibercultura do XVI encontro da Compôs, UTP,

Curitiba, 2007. Editado na Galáxia: revista transdisciplinar e comunicação, semiótica e cultura do PEPG-COS da PUC-SP – n. 16, São Paulo – EDUC, 2008

FERRARA, L. D. *Comunicação Espaço Cultural*. 1. ed. São Paulo: Annablume, 2008.

_____. *Design Em Espaços*. 1. ed. São Paulo: Rosari, 2002.

_____. *Olhar Periférico*. São Paulo: Edusp/Fapesp, 2 ed. 2000.

_____. *A estratégia dos signos*. 2. ed. São Paulo: PERSPECTIVA, 1981.

FLUSSER, V. *Filosofia da Caixa Preta - Ensaio para uma leitura filosófica da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001

_____. *O Mundo Codificado*. São Paulo: CosacNaify, 2007

FOULCAUT, M. *As Palavras e as Coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 6 ed.1992.

FRANCASTEL, P. *Imagem, Visão e Imaginação*. Portugal: Edições 70, 1987.

GRAVETT, P. *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos*. São Paulo: Conrad Editora, 2006.

HARVEY, D. *A condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. São Paulo: Edições Loyola, 1992.

HILLIS, K. *Sensações digitais: espaço, identidade e corporificações na realidade virtual*. Porto Alegre: Unisinos, 2003.

HJMESLEV, L. *Prolegômenos a uma Teoria da Linguagem*. São Paulo: Perspectiva, 1975.

HUIZINGA, J. *Homo ludens : o jogo como elemento da cultura*; trad. Joao Paulo Monteiro. São Paulo : Perspectiva, 2007.

JOHNSON, S. *Cultura da Interface. Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

KAHN, C. *Pitágoras e os pitagóricos: uma breve história*. trad. Luis Carlos Borges.: Edições Loyola, São Paulo 2007

LANDOWSKI, E. *Presenças do outro*. São Paulo: perspectiva, 2002.

LÉVY, P. *O que é o virtual?* São Paulo: 34, 1997.

_____. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Coleção Trans, São Paulo: 34, 1993

_____. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. 10a. Reimpressão trad. Carlos Irineu da Costa, Rio de Janeiro: Editora 34 ,2001

LUYTEN, S. B. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. 2. ed. São Paulo: Hedra, 2000.

MACLUHAN, Marshall. *Os meios comunicação como extensões do homem*. 1974. São Paulo: Cultrix.

MANOVICH, L. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2002.

MATTEI, J.F. *Pitágoras e os pitagóricos*. trad. Constanca Marcondes Cesar. São Paulo: Paulus, 2000.

MEADOWS, M.S. I. *Avatar: The Culture and Consequences of Having a Second Life*. Berkeley: New Riders Press, 2008.

MOISÉS, M. *Dicionário de termos literários*, 12 ed. Ver e ampl. São Paulo, Cultrix, 2004

NEGRI, A. e HARDT, M. *Império*, Rio de Janeiro: Record, 2001

_____ *Multidão*, Rio de Janeiro: Record, 2005

- NEGROPONTE, N. *Vida digital*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- NEUMAN, W. R. *The future of mass audience*. New York: University Press, 1991
- OLIVEIRA, M. L. *O Receptor na internet: Dimensões Interativas*. Teoria da Comunicação; Doutoranda – UFRJ, 1997.
- PERRONE-MOISÉS, L. *Fernando Pessoa: alguém do eu, além do outro*. São Paulo: Martins Fontes, 1982.
- PESSOA, F. *Páginas de doutrina estética*, org. de Jorge de Sena, Lisboa: Inquérito, 1946.
- _____. *Obra Poética*; org., introduzido e notado por Maria Aliete Galhoz, 1965.
- _____. *Obras em Prosa: Volume Único*. 9ª. Reimpressão, Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1998.
- PIERCE, C. S. *Semiótica e Filosofia*. Textos Escolhidos de Charles Sanders Pierce, 1972 – Cultrix.
- PRIGOGINE, I. *O fim das certezas : tempo, caos e as leis da natureza* ; colab. Isabelle Stengers ; trad. Roberto Leal Ferreira. Sao Paulo : UNESP, 1996.
- RIVERS, W. L.; SCHARAMM, Wilbur. *Responsabilidade na comunicação de massa*. Trad. de Muniz Sodré e Roberto Lent. Rio de Janeiro. RJ: Edições Bloch, 1970.
- RAMOS, A. V. *O design de aparência de atores e a comunicação em cena*. Tese em Comunicação e Semiótica. PEPGCOS PUC-SP, 2008
- RYAN, M. L., *Avatars of Story*. Minnesota: Univ of Minnesota Press, 2006.

SANTAELLA, L. *Corpo e comunicação. sintoma da cultura*. São Paulo: Paulus, 2004a

_____. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*, São Paulo: Paulus, 2007.

_____. *Cultura das mídias*. São Paulo: Razão Social, 1992.

SANTOS, M. F. *Pitágoras e o tema do número*: IBRASA, 2000

SEGOLIN, F. *Personagem e anti-personagem*. São Paulo : Olho d'Agua, 1999.

SCHNEIDER, S. *Science Fiction and Philosophy – From Time Travel to Superintelligence*. Philadelphia: Blackwell Pub, 2009.

SFEZ, L. *Crítica da comunicação*. São Paulo, Loyola, 1994.

SILVA, M. C. C. *A idealização e a Atuação na Internet*. Dissertação em Psicologia Clínica – PUC/SP, 2008

SODRÉ, M. . *Antropológica do Espelho*. Petrópolis/RJ: Vozes, 2002

STEPHENSEN, N. *Snow Crash* 1992. traduzido por Fábio Fernandes (Nevasca), São Paulo: Aleph, 2008

TAPIÁS, J. A. P. *Internautas e Náufragos - A Busca do Sentido na Cultura Digital*. São Paulo: Loyola, 2006. Tradução de Maria Carmelita Pádua Dias; revisão técnica Paulo Vaz. Rio de Janeiro: Jorge

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

TURKLE, S. *A vida no Ecrã, a identidade na era da internet*. Lisboa: Relógio D'água, 1997.

VIEIRA, Eduardo. *Os bastidores da internet no Brasil*. Barueri, SP: Manole, 2003.

VIRILIO, P. *A máquina de visão*, Rio de Janeiro: José Olympio, 1994.

_____, *Velocidade e política*. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

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

VIVIANI, A. E. A., *O salto de volta à multidimensionalidade: perspectivas de compreensão do corpo na cibersociedade*. Dissertação em Ciências da Comunicação da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 2007.

WIENER, N. *Cibernética e sociedade. O uso humano de seres humanos*. 15ª ed. São Paulo: Cultrix, 1996.

ZIELINSKI, S.. *Arqueologia da Mídia - em Busca do Tempo Remoto das Técnicas do Ver e do Ouvir*. São Paulo: Annablume, 2006.

Teatro:

SHAKESPEARE, W. *A tragédia de Hamlet, príncipe da Dinamarca* :1603; Trad. de SILVA RAMOS, P.E. Hamlet Editora Abril, 1976

Cinema:

1 – Avatar. James Cameron. EUA / Reino Unido, 20th Century Fox, 2009

2 – Janela Indiscreta. Alfred Hitchcock. EUA. Paramount / Universal Pictures, 1954

Internet:

A – Edição eletrônica da entrevista de Antônio Fagundes ao jornal Folha de São Paulo – Caderno ilustrada <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u61212.shtml> 11/06/2006 (último acesso em maio de 2010)

Edição eletrônica da entrevista de Antônio Fagundes ao jornal Tribuna do Norte www.tribunadonorte.com.br-noticias-61458.html

08/06/2009 (último acesso em setembro de 2009)

B – *Edição eletrônica da entrevista de Susana Vieira para revista Veja, Edição 2095 - Páginas Amarelas* <http://veja.abril.com.br/140109/entrevista.shtml>
14/01/2009 (último acesso em maio de 2010)

C - *Mulher pede divórcio após descobrir traição no Second Life*
<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL862158-6174,00-MULHER+PEDE+DIVORCIO+APOS+DESCOBRIR+TRAICAO+NO+SECOND+LIFE.html>
14/11/2008 (último acesso em maio de 2010)

D - *Lindemberg queria obrigar Eloá a confessar que tinha outro namorado*
http://oglobo.globo.com/sp/mat/2008/10/20/lindemberg_queria_obrigar_elo_a_confessar_que_tinha_outro_namorado-586022226.asp
20/10/2008 (último acesso em agosto de 2010)

E - *Empresas devem cuidar mais da postura de funcionários na web*
<http://tecnologia.terra.com.br/interna/0,,OI3979143-EI4803,00.html>
16/09/2009 (último acesso em agosto de 2010)

F – *Avatares terão códigos de conduta e aparência em empresas, diz Gartner*
<http://idgnow.uol.com.br/internet/2009/10/14/avatares-terao-codigos-de-conduta-e-aparencia-em-empresas-diz-gartner/>
14/10/2009 (último acesso em agosto de 2010)

G – *'Sócia' de Paris Hilton comanda plano para combater inflação em mundo virtual*
<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL608723-6174,00.html>
20/06/2008 (último acesso em agosto de 2010)

H - *Proibição de bestialidade em Second Life é polêmica*
<http://tecnologia.terra.com.br/interna/0,,OI1784360-EI4802,00.html>
25/07/2007 (último acesso em agosto de 2010)

I - *Britânico atrai R\$ 1,2 mi ao pôr 'toda a vida' à venda no Ebay*
<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL610054-6174,00-BRITANICO+ATRAI+R+MI+AO+POR+TODA+A+VIDA+A+VENDA+NO+EBAY.html>
22/06/2008 (último acesso em agosto de 2010)

J - Chinesa 'aluga' a própria vida pela internet

<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL1021445-6174,00.html>
27/02/2009 (último acesso em agosto de 2010)

Loja virtual de Chen Xiao:

<http://shop33691501.taobao.com/> (último acesso em agosto de 2010)

K - Garota tenta vender avó em site de leilões

<http://tecnologia.terra.com.br/interna/0,,OI4015090-EI4802,00.html>
01/10/2009 (último acesso em agosto de 2010)

L - 'Órfãos do Orkut' migram para reclamar de apagão no site

<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL687653-6174,00-ORFAOS+DO+ORKUT+MIGRAM+PARA+RECLAMAR+DE+APAGAO+NO+SITE.html>
22/07/2008 (último acesso em agosto de 2010)

M - Orkut volta a funcionar, mas usuários ainda enfrentam problemas com perfis

<http://idgnow.uol.com.br/internet/2008/07/22/orkut-volta-a-funcionar-mas-usuarios-ainda-enfrentam-problemas-com-perfis/>
30/07/2010 (último acesso em agosto de 2010)

N - Pane da telefônica pára vários serviço públicos em SP e acessos a banda larga

http://oglobo.globo.com/sp/mat/2008/07/03/pane_na_telefonica_para_varios_servicos_publicos_em_sp_acesso_por_banda_larga-547079312.asp
03/07/2008 (último acesso em agosto de 2010)

O - Apagão na web me deixou sem trabalhar'

<http://g1.globo.com/VcnoG1/0,,MUL635891-8491,00-APAGAO+NA+WEB+ME+DEIXOU+SEM+TRABALHAR.html>
04/07/2008 (último acesso em agosto de 2010)

P - 'Sinto muita falta da internet', diz menina que sobreviveu a acidente

<http://g1.globo.com/Noticias/Brasil/0,,MUL687782-5598,00-SINTO+MUITA+FALTA+DA+INTERNET+DIZ+MENINA+QUE+SOBREVIVEU+A+ACIDENTE.html>
27/07/2008 (último acessado em agosto de 2010)

ANEXOS

A – Antonio Fagundes comenta fama de arrogante;

LAURA MATTOS GUSTAVO FIORATTI da Folha de S.Paulo

Se os fãs já eram inconvenientes na era do autógrafo no papel, em tempos de celular com câmera digital eles se tornaram um verdadeiro inferno.

Aos 57 anos, 40 de profissão, o ator Antonio Fagundes perde o bom humor com a mania de tirar foto de famosos em tudo quanto é lugar. Também acha que espectadores de teatro continuam inconvenientes, mesmo após ter criado a peça "Sete Minutos" (2002) só para reclamar de pecados da platéia, como atraso e celular ligado.

Em cartaz em São Paulo com "As Mulheres da Minha Vida", elogiado pela crítica e já visto por mais de 110 mil pessoas, ele interrompeu recentemente o espetáculo porque um homem "tossia tanto que parecia que o pulmão ia sair".

Fagundes admite que possa ter fama de chato, arrogante, mas não se importa. Além do sucesso no teatro, está no cinema com "Achados e Perdidos", estreou na semana passada a quarta temporada de 'Carga Pesada' (Globo) e planeja transformar a série em filme.

À **Folha**, ele falou na semana passada com simpatia. Mesmo ao comentar seu passado como garoto propaganda das falidas empresas Boi Gordo, Encol e do PT. Leia abaixo.

Folha - Em "Sete Minutos", o sr. reclamava do comportamento do público no teatro. De lá para este novo espetáculo algo mudou?

Antonio Fagundes - Não. Mudou para mim, pelo menos falei a eles o que penso disso tudo. Fiquei mais de dois anos falando para um público grande, mais de 200 mil espectadores, o DVD está aí. Mas até hoje toca o celular durante o espetáculo, é um inferno. Tenho a impressão de que eles se habituaram com isso, mas incomoda algumas pessoas.

Outro dia parei a apresentação, há anos não fazia isso, até porque havia escrito "Sete Minutos" para isso mesmo, não estava agüentando, tinha que falar. Comecei a fazer o espetáculo de 'As Mulheres da Minha Vida' e tinha um homem com uma tosse muito violenta, mas tão violenta que eu não conseguia ouvir minha companheira em cena. Era uma tosse que parecia que o pulmão ia sair, aquela coisa assim [imita a tosse]. Pensei: "além de estar me incomodando, ninguém está ouvindo nada". Parei e falei: "O sr. está passando mal? Deve ter algum médico na platéia".

Folha - Coitado [risos]...

Fagundes - Coitado não. Ele não tossiu mais até o fim do espetáculo. Coitado? O que faz esse cara tossir assim e de repente parar e ficar até o fim assim? Tem alguma coisa louca aí, não? Mas fui muito gentil com ele, e a platéia riu.

Folha - Esse tipo de atitude, como não admitir que nem um minuto de atraso do espectador, criou um

folclore em torno de sua imagem, não?

Fagundes - Nem trinta segundos. Quando comecei isso, foi para atender as pessoas da platéia. É a coisa da lei no Brasil. Como fazer que seja cumprida se não é seguida a risca. Se matar alguém você vai mais ou menos preso? Por que tolerar o atraso de 15 minutos e não um de 16? Não é para castigar as pessoas, mas para respeitar quem chega na hora.

Folha - É pontual na vida pessoal?

Fagundes - Sim. É de boa educação. E também não tenho outra saída, preciso me organizar, se comer mais cinco minutos não consigo entrar em cena na hora. Minha vida é regida por essa certa disciplina.

Folha - E se uma mulher chegar atrasada num encontro romântico?

Fagundes - Chegou atrasada? Vai chegar uma vez só. Na segunda não espero, porque na primeira já vou dizer "olha, neguinha..." [risos].

Folha - O sr. adquiriu certa aura de arrogante, de não gostar de dar autógrafos. Em Amparo [interior de SP], onde gravou "O Rei do Gado" [1996/97], moradores que foram figurantes dizem que o sr. é chato.

Fagundes - É mesmo? Todo lugar que passo ganho essa fama. Sou sempre bem-humorado, mas aí a gente esbarra no problema da educação. Naturalmente ninguém pergunta em que condições as pessoas descobriram que eu sou chato. Não consigo, por exemplo, ser simpático com alguém se estou enterrando um amigo e ele quer que eu tire foto com a família dele e dê autógrafo. É o meu limite. Estou enterrando um amigo, chorando, e as pessoas gritando em volta. Tive que sair de um velório de um amigo, em que a polícia teve até de ser chamada. Confesso a você que fui extremamente antipático com aquelas 30 pessoas e serei novamente.

Existem algumas ocasiões na nossa vida em que a gente não pode ser simpático. Se tenho uma entrevista marcada com você, não posso perder o avião porque alguém acha que eu estou lá para parar e tirar uma foto com ela, que nem sabe mexer na máquina. Vou embora correndo e ela me chamando de nojento [risos]. Agora a coisa está complicando, antigamente era só autógrafo, agora é foto também, todo mundo está com câmera em todos os lugares. Num grupo com 15 pessoas você tem que tirar 15 fotos, uma com cada câmera.

Folha - Depois de tantas peças políticas, optou por uma comercial, da Broadway. Por que a mudança?

Fagundes - Não há mudança, acabei de fazer um filme, "Achados e Perdidos", com essas características, fala de um ex-delegado envolvido com esquadrão da morte, corrupção. Continuo tendo essa preocupação. E não acho que "As Mulheres da Minha Vida" não seja um texto político. Não é talvez engajado, partidário, não propõe nenhuma revolução, mas fala de relações pessoais. Todas as peças são políticas. Você prepara o cidadão para ficar uma hora e meia se aliviando da tensão trazida pela sociedade, pela má distribuição de renda, e sair daqui com uma cabeça mais fresca para pensar nas coisas.

Folha - Depois de tantos anos, como avalia o desentendimento que teve com o diretor Gerald Thomas?

Fagundes - Ele pensa radicalmente diferente de mim com relação ao teatro. Ele usa muito a palavra comercial, com a qual não concordo. Há coisas que o público gosta de ver e as que não gosta. Fora isso, é o mesmo público. Quero sempre ampliar meu público, trabalho com comunicação e quero sempre o maior número de pessoas. O Gerald Thomas, quando nos conhecemos, tinha um pé atrás com o que fazia muito sucesso. Já eu penso que nem sempre as coisas que fracassam são boas. Mas tenho certeza de que ele está mudando, porque está fazendo até comédia.

Folha - O sr. fala em ampliar o público. Não há como trabalhar com um valor de ingresso mais baixo do que os R\$ 40 de "As Mulheres... "?

Fagundes - Existe o problema da meia-entrada, que nunca consegui entender. A cultura tem tão pouca força

política, a gente não tem lobby trabalhando por nós, que alguns políticos acabam fazendo média em cima da gente. Fora isso disso, o teatro sempre foi elitista, desde a Grécia Antiga. Eles tinham 40 mil lugares, e a população que freqüentava era de 50 mil. Ficavam dez mil para fora.

Folha - O sr. é a favor de extinção da meia-entrada?

Fagundes - Eu sou. Talvez, se a gente abolisse a meia-entrada, os ingressos não seriam tão altos. Estudante paga meia, idoso paga meia, aposentado paga meia, pessoa de escola pública paga meia, todo mundo paga meia. Ou seja, na verdade, o ingresso é R\$ 20 e não R\$ 40. Então, como é que eu faço?

Se pusesse o ingresso num valor mais razoável estava perdido. E nós não repassamos ao público a inflação da produção. Tudo subiu, até o papel do ingresso. Um tijolinho [anúncio] na **Folha** é uma fortuna. Os jornais antes faziam roteiro completo todos os dias, agora só sai na sexta. Tenho de pagar o tijolinho na quinta, ou o cara nem fica sabendo que tem espetáculo.

Folha - O sr., que foi garoto propaganda do PT, concorda com as críticas que Paulo Autran e Marco Nanini fizeram da gestão de Gilberto Gil no Ministério da Cultura? Também acha que ele abandonou o teatro?

Fagundes - A crítica pode ser pertinente dependendo do contexto. Se analisá-la do contexto real, não existe ministro da Cultura que consiga fazer o que quer que seja em nenhuma área com 0,1% da dotação orçamentária do governo. Você pode chamar o Goethe, que ele vai ficar fazendo discurso, como o Gil fica cantando, mas é preciso dinheiro.

É preciso impedir que as igrejas comprem os teatros, reformar alguns, criar companhias estatais. O problema é financeiro, vontade política ele tem, mas o que adianta? Isso não é culpa do PT, mas dessa estrutura que vivemos desde 1500. Nenhum partido tem um projeto cultural. O grande projeto cultural seria dar 5% do orçamento para a cultura. O Autran e o Nanini têm razão, mas não pode particularizar.

Folha - E o PT não poderia ter feito isso, em sua avaliação?

Fagundes - Eu não esperava isso deles, porque não via em nenhuma plataforma do PT algo voltado à cultura. O grande mérito do artista relacionado ao PT é que ele já sabia que não ia ganhar nada, todos estavam defendendo melhor distribuição de renda, saúde, educação. Sabíamos que a cultura nunca foi preocupação do PT.

Folha - O sr. voltaria a fazer propaganda para o PT?

Fagundes - Não, parei há anos, quando percebi que o PT chegaria ao poder e que eu não teria a chance de me manifestar. Primeiro porque não sou consultado, depois porque não há espaço. Comecei a me sentir desconfortável em apoiar alguém e saber que se passasse a discordar dela, não teria espaço para falar. Seria interessante que a cada três meses aquelas pessoas que apoiaram voltassem a ser consultadas. Mas continuo votando no PT.

Folha - Que avaliação faz sobre a crise do mensalão e a responsabilidade do presidente Lula?

Fagundes - Estamos ainda muito em cima do laço para conversar sobre isso. Ainda não é história, é jornalismo ainda não devidamente apurado. Tem um monte de coisa que a gente não sabe, e é prematuro falar contra ou a favor. Preciso deixar a coisa esfriar para fazer um julgamento. Tenho opiniões, mas quero balizá-las melhor antes de sair dando declarações.

A gente sempre soube que democracia é a eleição entre o ruim e o pior. É claro que foi um banho de água fria em todos nós. Mas enquanto o sistema político não for reformado, qualquer partido terá esse problema de esbarrar com os caras corruptos. O PSOL, quando entrar, também. No Congresso Nacional, com 550 deputados, quantos são corruptos? Diria 498, e teria dificuldade de apontar os honestos.

Folha - O que achou de o Delcídio Amaral ter recebido o apelido de "Antonio Fagundes da CPI"?

Fagundes - Pois é, coitado [risos]. Espero que eu não tenha de ser o Delcídio da CPI corrupção teatral [risos].

Folha - O sr. participou de um movimento da Globo pela defesa da cultura brasileira. Os críticos dizem que, na verdade, a emissora pretende manter o controle da produção de conteúdo artístico do país.

Fagundes - A mesma animosidade que existia contra o PT existe contra a Globo no sentido contrário. Isso é um pecado, porque a Globo é a maior produtora de televisão do mundo. Se tivéssemos a auto-estima alta estaríamos nos vangloriando de ter a Globo. No dia que a Globo acabar, vamos entender o que é televisão, vamos sentir falta e aí será tarde.

As TVs não se arriscam, elas copiam a Globo. O Luiz Fernando Guimarães tem espaço para fazer o que quer, o Guel Arraes pode criar, as novelas falam de problemas sociais. Claro que há erros, mas a culpa talvez não seja só da Globo, mas do sistema de comunicação do país. Talvez possa ser mais democrático, dar mais espaço a TVs regionais, ter melhores redes públicas.

Folha - O seriado "Carga Pesada" também vai virar um filme?

Fagundes - A gente tem essa idéia, até porque de todos os seriados que viraram filme, o nosso é o que cabe mais. É espaço aberto, horizonte, estrada, morro, mar, o que cabe muito mais numa tela de cinema do que numa telinha. Nós só gravamos em ambientes externos, não entramos em estúdio nem quando a [cena é] numa casa. Usamos a casinha que foi construída. Mas ainda é só um desejo, uma nova luta, como foi da de voltar com a série. Fiquei dois anos tentando convencer a emissora.

Folha - O autor Carlos Lombardi disse que convidaria o sr. para "Pé na Jaca" [próxima novela das sete]. Será a sua volta às novelas?

Fagundes - Ele até falou que eu vou fazer um pai-de-santo [risos]. Acho que não porque "Carga Pesada" continua no ar e é um projeto muito querido.

Folha - Depois de atuar na propaganda do Boi Gordo [na qual garantia o investimento na empresa, que faliu], passou a ter mais cuidado com convites para publicidade?

Fagundes - Foi um problema. Eu sumi, quase não faço mais comerciais. Você é chamado para ser o porta-voz de uma empresa e não tem acesso ao livro caixa da empresa, nem condições de fazer uma auditoria. Eu fiz a Encol também [construtura que faliu]. Mas eu posso dizer que ganhei dinheiro com a Boi Gordo. Troquei meu cachê por investimento e deu certo dois anos depois. Mas como eu faço? Não tem saída, o melhor mesmo é não fazer. Preservo minha imagem, tenho 40 anos de trabalho honesto.

Folha - Momento "Caras": o sr. gasta R\$ 4.500 em caixa de charuto. O que mais vale o investimento?

Fagundes - Gosto muito de vinhos. É bom dar entrevista falando sobre isso porque ganho muito presente [risos]. Pode me mandar um Amarone Allegrini [cerca de R\$ 360].

Folha - O sr. já ganhou tudo quanto é título: o homem mais sexy, o bumbum mais bonito...

Fagundes - [interrompe] O bumbum?! Nem "Caras" ousaria chegar a esse nível [risos].

Folha - Para isso, perto dos 60 anos, é preciso ser um metrosssexual, cuidar da pele, do cabelo etc?

Fagundes - Não, o máximo que eu faço é ser limpinho [risos]. Todo banho todo dia, sou perfumadinho, corto as unhas.

Folha - O sr. está namorando?

Fagundes - É momento "Caras" mesmo! Não, não estou.

Colaboraram VALMIR SANTOS, da reportagem local, e NELSON DE SÁ, colunista da **Folha**

B – Entrevista Susana Vieira - "Ingênua, sim. Burra, não"

Sandra Brasil

Uma das atrizes mais bem pagas do país conta como o marido, Marcelo Silva, que morreu de overdose há um mês, a traiu, roubou e até a filmou nua para chantagear

A atriz Susana Vieira, de 66 anos, casou-se três vezes e teve muitos relacionamentos. Nenhum deles foi tão traumático e expôs tanto sua intimidade quanto o último, com o ex-policial militar Marcelo Silva, que, aos 38 anos, sucumbiu a uma overdose de cocaína em dezembro passado. Bonita, sorridente e com 5 quilos a menos, Susana relata as cenas repugnantes a que foi submetida nos capítulos finais do seu casamento. A atriz conta que o ex-PM lhe surrupiou joias, dinheiro, eletrodomésticos e pretendia chantageá-la. Refeita de golpes na vida real que nem os mais criativos autores de novela foram capazes de imaginar, Susana diz que já conseguiu superar o escândalo e está pronta para amar de novo.

Seu marido, Marcelo Silva, foi preso e expulso da Polícia Militar do Rio por se drogar e espancar uma prostituta em um motel. Depois, a senhora descobriu que ele mantinha uma amante. Em seguida, Marcelo morreu de overdose ao lado dela. Qual foi o pior desses momentos?

Nunca vivi nada comparável ao primeiro grande baque, que foi o episódio do motel. Mas também nada se compara à nossa separação e à morte dele. Nem (*a autora de novelas*) Glória Perez seria capaz de escrever uma história como essa. Depois do escândalo do motel, perdoei o Marcelo porque jamais imaginei que ele aprontaria de novo. Mas nem o Marcelo nem aquela amante dele (*a nutricionista Fernanda Cunha*) eram inocentes. Só peço que não escreva o nome dessa mulher junto do de Susana Vieira, que é a vítima.

Muita gente apostou que o seu casamento terminaria depois do episódio do motel.

Eu chorava de saudade do Marcelo. Era uma mulher apaixonada. Ele era sedutor, me amava e a gente transava bem. Aliás, só soube agora que pessoas com deformidade da mente, como ele, transam muitíssimo bem. Não me nego ao amor e estou cheia dessa história de que mulher de 60 anos tem de namorar homem de 70. Sou uma estrela. Não estou nem aí para preconceitos.

As traições de Marcelo têm relação com o fato de que ele tinha quase trinta anos menos que a senhora?

Só diz isso quem se sente no direito de me julgar. Apareceram até uns psicanalistas para falar do caso da Susana Vieira, a sessentona que se casou com um jovem de 35 anos. Eles diziam que eu estava com um garoto. Por favor, quem tem 35 anos não é jovem nem garoto. Jovem é o Cauã Reymond (*de 28 anos*). Mais velho do que ele já é senhor. Sei o que estou dizendo. Antes de casar com o Marcelo, passei dezessete anos com o Carson Gardezabal. Quando nós começamos, ele tinha 24 anos e eu, 43. E quer saber? Sou mais jovem em curiosidade, energia e disposição do que o Marcelo e o Carson juntos. Não fico procurando garotão em porta de universidade, mas não tenho culpa se sou desejada por jovens.

Por que a senhora resolveu se casar com Marcelo em vez de apenas namorar com ele?

Foi Marcelo quem quis casar. Pensei: por que não? Por que não me casar de noiva? Não é pecado nem crime. Eu estava apaixonada e não devia nada a ninguém. O problema era que ele tinha 35 anos e era policial militar. Aliás, o preconceito por ele ser PM era pior do que o da diferença de idade. Dias antes do casamento, soube que ele era dependente químico. Lidar com isso, com um adicto, foi uma novidade a mais para mim. Eu acreditei na reabilitação dele.

A senhora já superou a traição, a separação e a morte de Marcelo?

Foi difícil. Não chorei nem gritei, mas entrei em estado de choque. Fui parar no consultório da psiquiatra Ana Beatriz Barbosa Silva (*autora do livro Mentis Perigosas: o Psicopata Mora ao Lado*). Precisei de quatro sessões para me recuperar das revelações que a amante dele me fez ao telefone. O stress a que ela me submeteu equivale ao de um sequestro. Perto dessa mulher, a Flora (*vilã de A Favorita*) é boazinha. As coisas que ouvi dela eram de uma crueldade que nenhuma novela jamais mostrou. Falou até das posições preferidas na cama – tanto as deles quanto as nossas.

A senhora trouxe a mãe de Marcelo, Regina, do subúrbio para a Barra da Tijuca. O que será dela agora?

Minha querida, ela herdou do filho uma conta bancária muito boa, fruto dos desvios de dinheiro da reforma da minha casa. Levou um Polo, que passei para o nome do Marcelo porque ele recebeu mais de 20 000 reais em multas. Além disso, a mãe dele ficou com seis malas de roupas masculinas, 47 pares de tênis e relógios. Tudo de grife. Marcelo roubou minha alma, meu sentimento e muito mais. Pedia que colocassem 2 000 reais a mais em notas de material de construção para embolsar a diferença.

Marcelo a roubou?

Tirou joias, perfume importado e até um aparelho de micro-ondas que ainda estava na caixa. Marcelo pôs a culpa no caseiro. Depois, eu soube pela amante dele que o Marcelo levou o micro-ondas para esquentar comida no flat dela. Quando as joias sumiam, ele também culpava os empregados. Eu não acreditava. Achava que tinha perdido. Ele as tinha dado de presente a ela. A mulher ficou até com meu BlackBerry. Ela me contou que ia escondida aos restaurantes, ensaios de escolas de samba e outros lugares em que estávamos juntos. Eles se encontravam nos banheiros. Transaram na minha casa em Búzios enquanto eu estava na praia. E foi na minha cama.

O que mais a amante de Marcelo lhe contou?

Que ele desviou dinheiro da obra da minha casa. Era para custar 110 000 reais. Saiu pelo dobro. Se ele me dizia que um tijolo custava 12 reais, não checava. Ela sabia de tudo, até de quanto faltava para pagar o telhado. Só soube desses absurdos depois que o Marcelo morreu. Os empregados não diziam nada porque ele os ameaçava. Dizia assim: "Antes de falar alguma coisa para a Susana, lembra que sou polícia. Você some". Sabia que ele pediu à revendedora da Honda que emitisse uma nota superfaturada? Fez a mesma coisa na Volkswagen quando comprei o Polo. Felizmente, ninguém aceitou. Aquela mulher me contou que o Marcelo fez até um filme das nossas transas. Mas eu nunca achei a gravação. Se for verdade, espero que nunca apareça. Mas achei outra, a do chuveiro, no dia em que meu cofre foi arrombado.

Que filme é esse? Quem arrombou seu cofre?

Marcelo. Ele se escondeu atrás da porta do banheiro para me filmar tomando banho de touca na cabeça. Ainda por cima, fazia close das minhas partes íntimas enquanto eu me lavava. Ele ia usar o filme para me chantagear. Isso eu soube pelo pessoal da praia. O cara de uma barraca contou para minha sobrinha que o Marcelo ia cobrar 500 000 reais para me dar a gravação. Achei esse filme quando meu cofre foi arrombado.

Como foi isso?

Um dia depois que a amante dele me telefonou, encontrei meu quarto revirado com o cofre aberto. Nunca dei o segredo ao Marcelo, mas, do mesmo jeito que me filmou escondido, ele me viu abrindo o cofre e decorou o número. Sumiram meus dólares, euros, reais e as joias. Resolvi esconder a moto antes que o Marcelo a levasse também. Aí, descobri no bolso da jaqueta de couro dele o filme do banho e um documento importantíssimo.

Que documento?

O nosso contrato de casamento, que diz que ele não teria nenhum direito a meus bens em caso de separação. O documento estava no cofre. Meu filho, Rodrigo, disse ao Marcelo que ele havia assaltado meu cofre. Ele respondeu: "Não fui eu. Eu estava dormindo". Ou seja, ele sabia que o cofre tinha sido arrombado. Liguei para a Globo para contar do filme. Fui à Justiça pedir a separação de corpos. Falei que corria risco de vida. Os meus empregados contaram à juíza que eram ameaçados. Aí descobri que sabiam dos desvios de dinheiro. Voltei para casa com seguranças e coloquei o Marcelo para fora. Ele disse que prejudicaria a minha carreira. Era uma referência ao filme do banheiro, que, àquela altura, estava seguro dentro do meu sutiã.

O que a deixou mais magoada: ser traída em público ou guardar segredo sobre os roubos?

O pior foi a traição espiritual e calculada dele. Se ninguém me contasse, eu podia estar me enganando até agora.

Como, aos 66 anos, a senhora foi tão ingênua?

Ingênua e generosa. Ainda bem. O mundo não é feito de gente má, ladrões e assassinos? Sou boa. O nosso problema não era a diferença de idade, de nível social nem de formação. Quantas pessoas vieram do nada, viraram famosas e não roubaram? O desnível cultural pode ser suprido por outras qualidades. Namorei o jornalista Renato Machado (*da Rede Globo*) e casei com Carson, que fazia motocross. Não falava só de vinho e ostras com Renato e nem só de moto com Carson. O Marcelo me beijava muito. Imagina se eu não gostava? Eu, que sempre gostei de sexo, amor e carinho? Se ele me completava nesse departamento, não precisava falar de museu.

A senhora se dizia muito feliz. Essas descobertas apagaram as boas lembranças?

Posso ser ingênua, mas não sou burra. Uma traição de sete meses é uma covardia com uma pessoa famosa. Fui obrigada a ler um artigo de uma revista que me chamava de ridícula. Dizia que eu devia arrumar garotos apenas para transar, e não me casar com eles. Estou cheia de ouvir que velha tem de arrumar garotão só para transar. O que é isso? Se o cara trai, é ele o errado, não nós. Aliás, idade não existe para mim. Em primeiro lugar, sou uma estrela brasileira, como a Fernanda Montenegro e o Pelé. Não se pergunta em que ponto nós três deixamos de ser estrelas por causa da idade. Não somos sessentões, somos estrelas: Marília Gabriela, Elba Ramalho, todo mundo que chegou lá... Em segundo lugar, minha vida não é pautada por encontrar homem. Sempre gostarei de alguém, sempre beijarei e transarei. A gente tem o direito de amar quem quiser. Quem é que não gosta de homem bonito? Homem velho tem ex-mulher que vai encher a paciência e filho que vai chatear. Envelhecer deve ser horrível, mas, como não envelheço, estou ótima.

Podemos concluir que a senhora poderá aparecer em breve de namorado novo?

Podem, sim. Mas não agora. Acabei de sair de um redemoinho. Mesmo assim, já rolou paquera. Estou viva e aberta para tudo, mas ninguém nunca mais toca no meu dinheiro.

Seus colegas a classificam como competitiva e temperamental. Como eles reagiram ao seu drama?

Da melhor forma possível. A ligação mais importante que recebi e que me fez chorar foi a da (*atriz*) Renata Sorrah, justamente alguém que a imprensa diz ser minha desafeta. Nunca tivemos um ai. Sempre contracenamos, ela como má e eu como boa. Mas Renata estava tão sentida quanto eu. Não crio caso com ninguém. Estou na elite porque sou excelente profissional. Acha que eu seria tão respeitada na Globo se eu fosse esse mau elemento que pintam? Agora, quando contraceno com ator relapso e medíocre, chamo sua atenção, sim, e digo que lugar de estudar texto é em casa. A Carolina Dieckmann trabalha como eu. Aliás, o meu melhor trabalho foi com ela e a Renata Sorrah em *Senhora do Destino*.

O casamento com Marcelo será um trauma que atrapalhará seus relacionamentos futuros?

Deus me livre de trauma, filhinha. Não tenho trauma nem de pai, nem de mãe, muito menos de ex-marido, ex-bandido. Só quero esquecer que conheci Marcelo Silva. Enquanto o Marcelo estava vivo, fiquei trancada em casa com medo do que ele pudesse fazer comigo. A partir do momento em que, infelizmente, morreu, estou livre. Já sofri. Emagreci 5 quilos de nojo do que ele e a amante fizeram. Só tive pena uma vez: quando vi pela televisão o corpo dele no chão da garagem. Fora isso, só tive raiva, raiva e raiva.

C – Mulher pede divórcio após descobrir traição no Second Life

Casal britânico se conheceu em chat e realizou casamento virtual.

Ela quis a separação depois de dar flagrantes no ciberespaço.

Do G1, em São Paulo

A história de amor de Amy Taylor, 28, e David Pollard, 40, começou em uma sala virtual de bate-papo em 2003 e terminou neste ano, depois que ela descobriu a traição do marido no universo virtual Second Life.

Fãs desse programa em que os internautas são representados por avatares (personagens) 3D, os britânicos chegaram a realizar uma cerimônia de casamento no ciberespaço, depois de oficializarem a união no mundo real. Mas foi nesse mesmo cenário que Amy flagrou seu marido com outras mulheres, o que levou os dois a se divorciarem.

No Second Life, o desempregado Pollard dizia ser ex-proprietário de uma casa noturna. A ocupação de sua mulher, também desempregada, não era divulgada no cadastro dos usuários. No ciberespaço, eles se chamavam Laura Skye e Dave Barmy.

Segundo a publicação britânica “Daily Mail”, Amy flagrou seu marido fazendo sexo virtual com uma prostituta no Second Life. “Fiquei louca, isso me machucou muito. Não pude acreditar no que ele tinha feito. Isso é traição”, contou. Seu marido na época, no entanto, discordou. “Ele não achava que era um problema e não entendia por que eu estava tão brava. Ele falou que eu estava exagerando e disse que eu havia causado essa situação, por não lhe dar atenção.”

Com o dinheiro virtual do Second Life, Amy chegou a contratar um detetive particular virtual para investigar a traição. O casal acabou se acertando novamente até que, em abril deste ano, a mulher pegou seu marido no sofá, com outra mulher, “conversando de maneira íntima” -- tudo isso no mundo on-line que eles frequentavam. Apesar de os dois nunca terem se encontrado na vida real, a mulher traída disse ter ficado devastada.

“Ele confessou que estava conversando com essa mulher, que é dos Estados Unidos, e disse que nosso casamento estava acabado, que não me amava mais. Disse que nunca deveríamos ter nos casado”, contou ao “Daily Mail”. No dia seguinte, Amy entrou com um pedido para se divorciar do homem com quem ficou casada por três anos.

Vida nova

Atualmente, Amy namora com um homem que ela conheceu no jogo on-line World Of Warcraft. “Foi uma situação muito difícil e agora quero seguir com minha vida”, afirmou à publicação britânica. “Ainda entro no Second Life, mas não com tanta frequência. Existe a chance de eu encontrá-lo [Pollard] por lá”, continuou a mulher, que hoje vive com seu novo namorado.

A publicação “Sky News”, que divulgou a história em primeira mão, conta que Pollard namora hoje com uma mulher que conheceu no Second Life.

As fotos do casamento virtual dos britânicos, uma delas mostrada acima, foram reproduzidas por diversas publicações de todo o mundo. Nas imagens da cerimônia eles aparecem com visual diferente do que adotaram depois – no Second Life, os avatares podem sofrer transformações radicais com apenas alguns cliques.

D - Lindemberg queria obrigar Eloá confessar que tinha outro namorado

Plantão | Publicada em 20/10/2008 às 08h24m *Diário de S.Paulo*

SÃO PAULO - O seqüestrador Lindemberg Alves Fernandes, de 22 anos, queria obrigar Eloá Cristina Pimentel da Silva, 15 anos, a confessar que o havia trocado por outro namorado. Ele disse ao irmão dela, no terceiro dia de seqüestro, que estava com ódio da menina. Poucas horas antes do desfecho trágico, que resultou na morte da adolescente, ele confirmou ao promotor Augusto Rossine sua intenção de forçar a garota a falar aquilo que ele pretendia que a ex-namorada falasse. "Vou desenrolar com essa mina primeiro. Vou arrancar até o último dela."

No terceiro dia de seqüestro, Lindemberg afirmara ao irmão da adolescente que "dependia apenas dela" o fim do seqüestro. "Depende só de uma pessoa a gente sair daqui. Não quero mais ficar com ela, não quero nunca mais. Tô com ódio", comentava.

Lindemberg acreditava que Eloá o trocou por outro namorado e suspeitava que fosse Iago, um dos meninos que estudava com a adolescente no dia em que ele invadiu o apartamento dela. Iago também foi feito refém.

Em uma das conversas com o capitão Giovaninni, Lindemberg afirmou que ainda não havia acertado as arestas com a ex-namorada, mas não ia desistir. "Quero arrancar tudo, quero arrancar tudo que for possível antes de sair daqui. Quero sair com a certeza de que estou sabendo de tudo", dizia. Ao ouvir a mesma frase, o promotor Rossine ficou apreensivo.

Em depoimento à polícia, os reféns contaram que a primeira coisa que Lindemberg fez quando chegou ao apartamento da ex-namorada foi dar um tiro no computador da garota, para que ela não se comunicasse mais com ninguém por e-mail ou no Orkut. Ele também chegou a amarrar com fita adesiva.

Nos últimos minutos de conversa com Giovaninni, Lindemberg dizia que não tinha mais expectativa de viver. "Tinha sonho de ter uma família, uma casa, um carro, de ser feliz. Hoje não tenho mais nada, não vejo mais nada."

E - Empresas devem cuidar mais da postura de funcionários na web

16 de setembro de 2009 • 16h48

As empresas *devem* monitorar cada vez mais a atuação de seus funcionários em redes sociais, como Twitter, Facebook e Orkut. Segundo o analista da Gartner Research, David Mario Smith, as organizações terão suas imagens associadas não mais apenas a seus produtos, mas também à atuação de seus funcionários em redes sociais. A avaliação foi feita na XIV Conferência Anual Futuro da TI, realizada no Centro de Convenções WTC, na zona sul de São Paulo.

Segundo Smith, o comportamento reflete uma tendência de aumento da preocupação das empresas com o que seus agregados postam em redes sociais. "Uma vez que eu me identifico como funcionário de determinada empresa, preciso ter o bom senso de ter cuidado com as informações que coloco na rede", disse.

O limite ético para a prática do monitoramento das redes não é claro, mas o especialista é enfático ao definir até onde a vigia aos funcionários pode ir. "Não se pode controlar tudo, o universo da internet é amplo demais para isso", conclui.

No Brasil, duas grandes empresas de comunicação emitiram, no último mês, comunicados internos a seus colaboradores afirmando que eles representam a empresa no Twitter. Um jornal proibiu seus repórteres de reproduzir conteúdo no Twitter e uma rede de TV definiu que artistas ligados a ela só poderiam manter perfis no Twitter relacionados a outras organizações mediante autorização expressa.

F - Avatares terão códigos de conduta e aparência em empresas, diz Gartner

Por The Industry Standard

Publicada em 14 de outubro de 2009 às 12h05

Atualizada em 14 de outubro de 2009 às 22h40

Corporações terão regras de comportamento e até vestimenta para funcionários dentro de mundos virtuais como Second Life, afirma consultoria.

Aquele avatar de 'anjo do punk rock' que você passou cinco horas criando no Second Life pode não ser aprovado pela empresa onde trabalha. Segundo a consultoria Gartner, as empresas criarão códigos de como o avatar deve parecer e se comportar em ambientes virtuais - auréolas e roqueiros voadores não devem ser aceitos.

Até o fim de 2013 “70% das empresas devem ter códigos de conduta e aparência para todos os empregados que tiverem avatares associados com a empresa em mundos virtuais”, diz a companhia de pesquisas.

Isso não deve ser uma surpresa para quem já passou tempo em mundos virtuais. As opções de socialização e personalização, aliadas ao fato do usuário poder fazer praticamente qualquer papel que quiser enquanto esconde a verdadeira identidade, abrem caminho para cenas inadequadas em simulações de produtos e encontros virtuais.

Segundo o futurista Mike Lorrey, o profissionalismo no mundo virtual é importante para clientes corporativos, que podem ficar assustados com “pessoas estranhas do escritório aparecendo como dragões, fadas, ou outras roupas que não são aceitas nem nas sextas-feiras casuais do escritório real”.

Algumas corporações já conduzem políticas para o mundo virtual, como a IBM, que publicou um código de conduta para seus funcionários nestes ambientes. Se o Gartner estiver certo, esses manuais serão cada vez mais comuns nos próximos quatro anos – pelo menos entre companhias que usarem o mundo virtual para fazer negócios.

G - 'Sósia' de Paris Hilton comanda plano para combater inflação em mundo virtual

Haris Pilton vende bolsas e alianças de luxo no RPG 'World of Warcraft'. Personagem oficial foi criada para tirar dinheiro de circulação e reduzir preços.

RENATO BUENO Do G1, em São Paulo

No mundo de mais de 10 milhões de jogadores do RPG on-line "World of Warcraft" (WoW) existe lugar para humanos, anões, elfos... e personagens curiosos como Haris Pilton.

O avatar, inspirado na socialite norte-americana Paris Hilton, foi criado pela produtora Blizzard para cumprir uma nobre missão em terras virtuais: equilibrar a economia do jogo, baseada em moedas de ouro, prata e bronze.

"WoW tem problema com dinheiro. Jogador que tem grana demais e não tem onde gastar. Para tirar dinheiro desses jogadores a Blizzard criou a 'Haris Pilton', explica o administrador de empresas Bruno Zerbinatti, que tem um personagem há dois anos no jogo.

O papel de Haris é vender produtos de luxo como bolsas "gigantescas" e alianças especiais a preços proibitivos para a realidade do jogo. As mercadorias vão custar de 600 a 3 mil moedas de ouro, quantia suficiente para comprar, por exemplo, as cobiçadas "montarias" que podem transportar o jogador.

A manobra econômica é uma tentativa da produtora de preparar o terreno para o lançamento da expansão "Wrath of the Lich King", com lançamento previsto para agosto e que pode trazer acessórios mais caros. Fã do game, Bruno não arrisca uma previsão sobre as consequências, mas diz que pretende comprar um par de alianças, por 3 mil moedas de ouro cada, para presentear a personagem de sua namorada no jogo.

Haris Pilton é uma NPC, sigla que vem de "non-playable character" e identifica os heróis e vilões que não são controlados pelo jogador, mas que interagem com ele. Considerado o RPG on-line de maior sucesso no mundo, "World of Warcraft" não está oficialmente disponível no Brasil, e exige cartão de crédito internacional para que o jogador pague as mensalidades.

H - Proibição de bestialidade em Second Life é polêmica

25 de julho de 2007 • 15h12 • atualizado às 15h43

A Linden Lab, responsável pelo mundo virtual Second Life, pensa em expandir suas ações contra comportamento e conteúdo ofensivo para alusões a bestialidade, após seus esforços com objetivo de acabar com a pedofilia virtual.

O fato é que ao se cadastrar no Second Life, um novo residente pode escolher seu avatar, ou seja, qual forma irá tomar, seja humana ou ainda de um animal, conforme noticiou o site Tech Crunch. Com a existência de áreas adultas no site, específicas para sexo virtual, pode-se imaginar o resultado.

A questão foi colocada em debate pelos residentes, que se perguntam se seria bestialidade alguém ter relações virtuais com uma pessoa se passando por animal.

O Tech.Blorge cita o site "Second Life Herald", que publicou um artigo que afirma que, mesmo de maneira virtual, alguns animais são retratados de forma bastante realista, e que em alguns recantos virtuais obscuros há lugares que "agenciam" relações com esses bichos.

Alguns usuários já comentaram que por ser virtual, e não real, não haveria problemas, cabendo aos que se sentirem ofendidos sair do espaço. Outros afirmam que é melhor ver pessoas fazendo isto com animais virtuais que com animais reais.

Uma questão interessante foi levantada por um dos usuários: "Eu mato animais em World of Warcraft, isto é assassinato?", mostrando que acha bobagem qualquer esforço para impedir a "bestialidade virtual".

O site Tech.Blorge afirma ainda que qualquer jogo de computador que mostrasse bestialidade seria banido pela maior parte dos governos do mundo por não estar de acordo com as leis, e diz não saber se o Second Life deveria ser tratado diferente.

O debate foi aberto há alguns dias, entretanto seus rumos são incertos até o momento.

I - Britânico atrai R\$ 1,2 mi ao pôr 'toda a vida' à venda no Ebay

Ian Usher, 44, se separou da mulher e está vendendo casa, trabalho e até amigos.

Da BBC

Um britânico que decidiu recomeçar do zero após uma separação amorosa já atraiu lances de quase R\$ 1,2 milhão depois de colocar "toda a vida" à venda no site de leilões Ebay.

Ian Usher, 44, que emigrou para a Austrália seis anos atrás, está vendendo sua casa, seu trabalho em uma loja e até seus amigos no país.

"Já me enchi da minha vida. Não a quero mais, pode ficar com ela se quiser", escreveu Ian no site Alife4sale.com, em que explica as suas motivações. "Não, não estou contemplando suicídio, vou vender minha vida."

O "estilo de vida" de Usher foi colocado à venda neste sábado, e até o fim do domingo já havia atraído uma centena de interessados dispostos a pagar até 1,8 milhão de dólares australianos, ou cerca de R\$ 1,2 milhão.

O vencedor levará a casa de três dormitórios de Usher em Perth, no oeste da Austrália, e tudo o que ela contém: carro, moto, jet ski, móveis.

Além disso, terá direito a passar por um período de testes na loja de tapetes onde Usher trabalha - primeiro, por duas semanas, depois, por três meses e, se tudo der certo, depois de forma permanente.

Usher também apresentará o vencedor aos seus amigos.

"No dia em que tudo for vendido e resolvido, quero sair pela porta da frente com minha carteira em um bolso e meu passaporte no outro, nada mais", ele disse.

"Minha idéia é ir para o aeroporto, perguntar para onde vai o próximo vôo disponível, embarcar e ver para onde a vida me leva a partir daí."

O leilão terminará à 1h da manhã do horário brasileiro no dia 29 de junho.

J - Chinesa 'aluga' a própria vida pela internet

Após fracassos em 2008, Chen Xiao resolveu não tomar mais decisões. A jovem cobra o equivalente a R\$ 7 por hora para fazer tarefas aleatórias.

Do G1, em São Paulo

Cansada de tomar decisões, a jovem chinesa Chen Xiao resolveu oferecer sua vida para quem estiver disposto a pagar. Pela internet, ela deixa que as pessoas escolham o que ela fará a cada dia, em uma loja virtual aberta para os milhões de internautas chineses.

"É seu direito escolher o que Chen Xiao fará, e é minha obrigação atendê-lo", afirma a jovem em sua página na rede. A loja virtual foi aberta em dezembro, depois que Chen chegou à conclusão de que sua vida em 2008 havia sido "um desastre". Sua cidade natal foi devastada por uma tempestade, seus amigos se divorciaram e a loja de roupas que ela possuía foi à falência.

"Sempre que eu tinha um plano, ele não se concretizava. Então decidi que se deixasse as pessoas tomarem as decisões por mim, talvez eu encontrasse algo interessante", afirmou a moradora de Pequim à rede americana CNN.

Ela cobra o equivalente a cerca de R\$ 7 por hora para quem quiser alugar sua vida, e já foi obrigada a realizar tarefas como entregar ração para cães e gatos e almoçar com um mendigo. "Algumas tarefas simples me deixaram muito feliz."

A jovem não sabe até quando vai atender os pedidos cibernéticos, mas afirma que, no momento, a solução cai como uma luva nos tempos de crise financeira.

K - Garota tenta vender avó em site de leilões

01 de outubro de 2009 • 15h22 • atualizado às 18h29

O site de leilões eBay impediu que uma menina de 10 anos leiloasse sua avó "reclamona" na internet, informa a agência *Reuters*. Mas, de acordo com o britânico *Mail Online*, tudo não passou de uma brincadeira.

Zoe Pemberton, que vive no sul da Inglaterra, colocou sua avó de 61 anos à venda no site de leilões sem preço de reserva, descrevendo-a como "irritante e muito reclamona". Mas também disse que a avó Marian Goodall, aposentada, é "muito fofa", adora caça-palavras e gosta de tomar chá.

Quase 30 propostas foram feitas por Goodall, mas o anúncio já foi removido do site, segundo o eBay. A venda começou no último domingo, quando Goodall estava se sentindo um pouco deprimida após voltar com dor do hospital onde faz tratamento para uma lesão no joelho, de acordo com o *Mail Online*.

A neta, aparentemente um pouco chateada por estar sendo constantemente solicitada para fazer coisas como preparar uma bebida, resolveu animar um pouco o ambiente. O pai da menina, Thomar Pemberton, 31, que cuida da mãe em sua casa em Clacton, Essex, disse que ouvia a menina perguntando coisas à avó, como sua bebida favorita, comida predileta. "Mas eu não tinha idéia do que ela estava fazendo", afirmou ao jornal britânico.

Depois a menina o chamou e disse que havia colocado a vó no eBay. "Eu não tinha ideia que ela soubesse como fazer isso", disse Thomas. Segundo ele, a filha não queria realmente vender a avó, e sim encontrar alguém que pudesse ir até a casa deles cuidar da aposentada. "Foi realmente muito doce", disse o pai.

"Embora não haja dúvida de que a sra. Goodall teria recebido uma oferta bem alta, o eBay não permite a venda de seres humanos no site", afirmou uma porta-voz do eBay em comunicado enviado por email. "Se bem que ficamos impressionados ao ver um total de 27 propostas pela senhora!"

L - 'Órfãos do Orkut' migram para reclamar de apagão no site

Manutenção que deixou rede social fora do ar é destaque em blogs e no Twitter. Quando voltou ao ar, Orkut também ganhou tópicos com discussão sobre o assunto.

Do G1, em São Paulo

A manutenção do Orkut, que deixou o site fora do ar entre a noite de segunda (21) e madrugada de terça (22), agitou a internet brasileira. Logo que começaram a notar a indisponibilidade da página, os usuários correram para outros sites -- blogs e Twitter, por exemplo -- para reclamar do problema. As manifestações também foram muitas quando a rede voltou: alguns comemoraram, enquanto outros criticaram quem não sabe viver sem Orkut.

A assessoria do Google, empresa proprietária do serviço, afirmou se tratar de uma “manutenção não-periódica, que não ofereceu riscos para integridade e segurança dos perfis ativos.” Ainda de acordo com a empresa, não foi possível efetuar novos cadastros temporariamente, durante a manutenção.

Na página inicial do site, um texto informava que seria possível acessá-lo novamente entre 24 horas e 48 horas, mas os usuários começaram a espalhar boatos de que a pane duraria 180 dias.

No Twitter, esse foi o principal assunto da noite passada. Enquanto alguns debochavam do site -- que no início de sua popularização apresentava muitos problemas técnicos --, outros compartilhavam sua real preocupação. “Acabei de falar que não tô nem aí pro orkut, mas 180 dias já é demais né?”, escreveu uma internauta. Nessa mesma linha, podia-se ler comentários do tipo: “tô com abstinência de orkut”, “volta orkut.voltaaaaaaaaaaaa”, “já que o orkut não volta logo, vou dormir”, “tá todo mundo aqui morrendo por causa desse orkut” e “ok, orkut. acabou a brincadeira. pode voltar, vai.”

Quando o serviço voltou, os comentários continuaram: “infelizmente parece que o Orkut já voltou”, “o Orkut voltou e a paz virtual também” e “muito barulho por nada. Orkut já tá funcionando” foi o tom dos curtos textos postados no Twitter na manhã desta terça.

Na blogosfera, o clima foi o mesmo. Além da turma dos desesperados com a pane, muitos aproveitaram a situação para fazer piada. “O Orkut foi fechado a pedido da Polícia Federal devido ao grande índice de pedofilia na rede. O aviso de “manutenção” é apenas para suavizar o processo, que ainda está em andamento. Agora contente-se com o sites de joguinhos em flash”, escreveu este blogueiro.

Depois de entrar no ar, o próprio Orkut virou cenário das discussões sobre o problema. O tópico “Que que aconteceu?”, criado nesta terça (22), já tem 616 comentários referentes à recente pane. “Será que eles não fuçaram nos nossos profiles [perfis] e cadastros atrás de informações suspeitas?”, questionou um dos participantes do grupo. “Um dos motivos foi pra dar um susto nos usuários e pra todos nós aumentarmos nossa dependência no Orkut”, especulou outro. “O Orkut tá consertando alguns erros ortográficos”, dizia outra mensagem.

O Orkut é a rede social mais acessada pelos brasileiros (69,8% dos internautas domésticos em maio). Em segundo lugar, diz o Ibope//Netratings, fica o Sonico (7,9%), seguido por MySpace (4,8%), Via6 (4,1%), hi5 (2,8%), Haboo (1,7%) e Facebook (1,6%).

M - Orkut volta a funcionar, mas usuários ainda enfrentam problemas com perfis

Por Redação do IDG Now!

Publicada em 22 de julho de 2008 às 10h23

Atualizada em 25 de julho de 2008 às 09h54

São Paulo - Serviço volta parcialmente ao ar. Google diz que todos os perfis serão recuperados em até 24 horas. Saiba o motivo da pane.

O Orkut voltou a funcionar na madrugada desta terça-feira (22/07), depois de uma pane que tirou o serviço online do ar por mais de seis horas.

Apesar de a maioria dos usuários acessarem as páginas da comunidade online, o IDG Now! navegou pelo Orkut e ainda encontrou perfis de fora do ar. No serviço online Twitter, os usuários ainda relatam que não conseguem acessar o Orkut.

Segundo Carlos Felix Ximenes, diretor de comunicação do Google Brasil, a razão do problema foi uma falha no sistema de cadastramento de novos usuários. “Em vez de criar novos perfis, o sistema realocava perfis antigos para novos usuários”, explica o executivo.

Para solucionar o problema, todos os perfis de usuários brasileiros do Orkut serão recuperados para o estágio em que estavam 24 horas antes do incidente. O processo deve ser concluído em até 24 horas, de acordo com Ximenes.

De acordo com o diretor, os usuários não perderão os dados armazenados em seus perfis - a menos que tenham feito alterações após o início dos problemas. Segundo Ximenes, o site foi tirado do ar para a solução do problema por volta das 18h da segunda-feira (21/07) e voltou ao ar cerca de seis horas depois. Usuários relataram, contudo, que o problema se estendeu pelo menos até 2h da madrugada.

Ximenes afirmou ainda que um comunicado explicando o incidente será enviado aos usuários da rede social e será também publicado na página inicial do serviço - por enquanto, tal comunicado não está no ar.

Ele negou que o problema tenha sido resultado de falha de segurança ou invasão do sistema por agentes maliciosos..

Na segunda-feira (21/07), o Google Brasil que o Orkut estava passando por uma "manutenção não periódica" que "não oferece risco à integridade e segurança dos perfis ativos".

Como foi o seu dia sem Orkut? Conte a sua história comentando essa notícia.

N – Pane na Telefônica pára vários serviços públicos em SP e acesso por banda larga

Publicada em 03/07/2008 às 17h24m Cleide Carvalho, Leonardo Guandeline, Claudio de Souza, O Globo Online, SPTV

SÃO PAULO - Uma pane no serviço de transmissão de dados e acesso à internet da Telefônica paralisa vários serviços públicos no estado de São Paulo nesta quinta-feira. Também são afetados os sistemas de grandes empresas e bancos, como Itaú, Nossa Caixa e HSBC, cujo atendimento ficou prejudicado nas agências. Lotéricas, escritórios e assinantes do Speedy enfrentam problemas.

É o primeiro "apagão" de serviços de banda larga que se tem notícia em São Paulo. O governo de São Paulo foi o primeiro a notar a paralisação, às 22h de quarta. A Anatel informou apenas que o problema está sendo averiguado.

Centenas de pessoas que foram na manhã desta quarta-feira ao Poupatempo da Sé perderam a viagem e não conseguiram tirar seus documentos. Registros de boletins de ocorrência nas delegacias e serviços do Poupatempo, como emissão de carteira de trabalho e RG, estão paralisados.

O HSBC informou que cerca de 100 agências no estado de São Paulo tiveram o atendimento prejudicado por causa da falha e recomendou aos clientes o uso da central telefônica, o Telebanco.

A Caixa Econômica Federal (CEF) informou que 280 casas lotéricas estão funcionando com outra operadora de forma contingencial e 170 estão com problemas de instabilidade na rede desde o meio-dia de terça-feira, mas continuam a atender o público. Um grupo de outros 450 estabelecimentos operam via satélite e não tiveram problemas.

No Banco do Brasil, a comunicação de dados com o exterior parou entre 21h de quarta-feira e a manhã desta quinta, quando foi retomado. A Nossa Caixa teve 745 agências e postos de atendimento afetados em todo o estado - apenas 200 conseguiram operar sem problemas.

A Prefeitura de São Paulo também sofreu com o apagão na internet. Em nota, a Prodam, informou que entre 40% e 70% das unidades da administração municipal ficaram sem comunicação.

A rede do Tribunal de Justiça de São Paulo (SJ) parou e o site do TJ, onde os advogados podem consultar sobre o andamento de processos, ficou fora do ar.

Entre os serviços parados estão ainda o Detran, registro de ocorrência da Polícia Militar, o Corpo de Bombeiros, secretaria de Gestão e o próprio Palácio dos Bandeirantes. Todos estão sem internet e serviço de rede de computadores. A CET, órgão da Prefeitura de São Paulo, também foi afetada e não consegue divulgar os índices de congestionamento na capital paulista.

Na 2ª Seccional de polícia, na zona sul, quatro homens foram presos em flagrante às 16h de quarta-feira. Desde então, eles e os policiais militares responsáveis pela prisão estão na delegacia à espera que o sistema volte a funcionar. O sistema caiu na hora de confirmar o nome dos presos, o que é necessário para registro de flagrante. Um acidente ocorrido no início da manhã em Guarulhos, com oito feridos, sequer conseguiu ser registrado.

De acordo com a Prodesp, a companhia de processamento de dados do governo do estado, a pane nos serviços de transmissão de dados e acesso à internet em banda larga da Telefônica paralisa cerca de 6 mil pontos de acesso do governo de São Paulo em todo o estado. Os primeiros problemas começaram na quarta-feira e se acentuaram à noite. A rede do governo, chamada Intragov, tem 12 mil pontos.

Segundo a Prodesp, a Telefônica já deu dois prazos para restabelecimento do sistema desde a noite de quarta-feira e não cumpriu. O primeiro foi corrigir a falha às 2h. O segundo foi solucionar às 6h. Não há no momento nova previsão.

A Telefônica é fornecedora da Prodesp, cujo data-center é usado pela maioria dos órgãos públicos para acesso a seus sistemas e à internet. Não há informação sobre as cidades afetadas.

Técnicos da Telefônica do Brasil e até da Espanha trabalham na solução do problema, que atinge também empresas e assinantes do speedy.

A Telefônica confirmou que o serviço de banda larga para acesso à Internet, o Speedy, também está parado em vários locais do estado de São Paulo, mas ainda não informou as cidades atingidas. Em nota, a empresa reconheceu o problema, mas não deu detalhes nem previsão de retorno das operações.

O - 'Apagão na web me deixou sem trabalhar'

04/07/2008 - 12h10 - Atualizado em 04/07/2008 - 16h23Leitores do G1 Internautas, Brasil

As informações desta página foram enviadas por um leitor do G1. Quer participar também?

Internautas escreveram ao **VC no G1** relatando as dificuldades que tiveram para obter conexão na internet por conta dos problemas na rede de acesso à web pela Telefônica. Confira alguns depoimentos:

‘Não pude trabalhar’ “Eu fiquei praticamente sem poder fazer nada por causa do apagão na Internet. Todas as minhas obrigações são feitas primeiramente através da internet e, praticamente fiquei ocioso. Até pensei em cancelar o serviço do Speedy e adquirir outro tipo de conexão de banda larga.”

- **Israel Elias Borja e Silva, internauta, Guarulhos, SP**

‘Speedy volta gradativamente a funcionar’ “Após quase 24 horas sem acesso a Internet banda larga da Telefônica, através do serviço Speedy, gradativamente ele volta a funcionar. Por volta das 21h desta quarta-feira (02), comecei a enfrentar problemas de conexão do meu modem a rede da Telefônica. De forma intermitente a Internet ia e voltava. Após às 23h ela foi de vez. No começo pensei que era algum problema com a minha linha de telefone e cheguei a ligar para colegas a fim de saber se de fato a dificuldade era só comigo e descobri que todos que tinham o serviço Speedy passavam pelo mesmo problema. No final da manhã de quinta-feira (03), já conseguia conexão, mas os servidores DNS da Telefônica estavam fora do ar, o que impossibilitava navegar pela rede. Isso só se normalizou agora, por volta às 21h.”

- **Bruno Dantas, internauta, Guarulhos, SP**

‘Fiquei 23 horas sem conexão’ “Eu estava instalando o Google Earth quando tive que sair da internet e reiniciar o meu computador. Tentei conectar novamente a internet mas não consegui. Levei quase 23 horas para voltar a ter conexão.”

- **Filipe Vieira dos Santos, internauta, Americana, SP**

‘Tive de reinstalar tudo de novo’ “Na madrugada de quinta-feira (03) estava conectado através de banda larga. Estranhamente no meu computador foram gerados duas conexões ativas. Entretanto, os comandos operacionais não obedeciam. Achei que era vírus. Reiniciei o mesmo por reset. Quando revisei a conexão habilitada para uso, conectei novamente, mas o antivírus disparou o meu computador, que em seguida desligou e retornou de forma travado. Não consegui habilitá-lo. Então tive que reinstalar tudo de novo. Agora, meu sistema de navegação com a internet encontra-se estável e de alta qualidade com velocidade. Apesar do novo fato estou satisfeito com a minha conexão Speedy.”

- **William da Silva, internauta, Sumaré, SP**

‘A TV Intenauta ficou sem conexão’ “A TV Internauta ficou sem conexão desde o ‘apagão’ da Telefônica com seu serviço Speedy. A TV Internauta é uma TV via internet e o seu site está sem programações por falta de conexão.”

- **Luís Eduardo Baptista, internauta, São Paulo, SP**

‘Cataguases também ficou sem acesso’ “Na manhã de terça-feira (01), a região de Cataguases (MG) ficou sem acesso à internet, só voltando no meio da tarde de quarta-feira (02). Durante esse período o serviço de 0800 só informava, via gravação, que estava sendo feita uma manutenção emergencial e pedia um prazo longo de espera. Quando se acionava alguma opção para acessar atendentes, os mesmos nunca sabiam o motivo do problema e quando se exigia uma resposta clara, a cada hora era dita uma coisa diferente: o servidor da Velox está com problema; houve rompimento de cabo; o servidor de autenticação está com problema. Qual seria o motivo verdadeiro?”

- **Sylvio José Moreira Cavalcanti, internauta, Cataguases, MG**

‘Problemas técnicos atingiram Guararema’ “Em Guararema (SP) não foi diferente. Problemas de instabilidade e de impossibilidade da conexão ocorreram, mas ao que tudo indica os serviços já foram normalizados na cidade.”

- **Willian Aparecido Martins, internauta, Guararema, SP**

‘Polícia de Sorocaba ficou sem acesso’ “Em Sorocaba (SP), a polícia não consegue acessar o arquivo de antecedentes criminais e fazer pesquisas de veículos. A emissão de documentos de identidade e de documentos do Ciretran também não puderam ser feitas. Os bancos também foram um transtorno meus pais estiveram por várias horas e não conseguiram sacar dinheiro.”

- **Carlos Eduardo da Silva, internauta, Sorocaba, SP**

‘Apagão pode não ter sido inesperado’ “No início do mês de junho, uma grande região do litoral norte do estado ficou cerca de 120 horas sem transmissão de dados, e em alguns casos específicos foram feitas visitas técnicas a estabelecimentos para que se tentasse uma solução, imaginado-se inicialmente se tratar de casos isolados. Ao perceber que o problema era muito mais amplo, a companhia fez ligações aos usuários afetados pelo apagão, comunicando que se tratava de um problema na "central", e que seria resolvido o mais breve possível. Os dias se passaram, e apenas no final da tarde do quinto dia do início as comunicações voltaram a se restabelecer. O ocorrido em todo o estado desde a quarta-feira (02), pode ter tido um precedente anterior, não tratado com a devida importância ou pior, não notado pela empresa concessionária. Enquanto isso, o consumidor continua pagando a conta, sem opções alternativas e serviços compatíveis com suas necessidades.”

- **Marcelo Luiz Collus Santana, internauta, Pindamonhangaba, SP**

‘Passei a madrugada na empresa’ “Sou analista de suporte de uma empresa de grande porte, e sempre temos problemas com transferências de arquivos entre nossos servidores. Tive de passar a noite toda na empresa, afinal não pude conectar remotamente na empresa para resolver o problema de modo mais cômodo em minha casa. Também não pude me dar ao luxo de voltar pra casa após resolvê-lo, pois, corria o risco de ter de voltar de novo. Espero que a Telefônica seja boazinha e resolva logo nosso problema porque trabalhar com sono é dureza.”

- **Murilo Costa, internauta, Campinas, SP**

‘Pequenos provedores sofrem com o apagão’ “Pequenos provedores do Interior de São Paulo enfrentaram muitos problemas devido ao "apagão" causado pela pane na Telefônica. Na região de Araraquara a IFI Tecnologia teve seus telefones completamente congestionados durante todo o dia, os quase mil clientes atendidos pela empresa ficaram sem internet desde a manhã de quinta-feira (03) o serviço só foi normalizado parcialmente por volta de 23h.”

- **Luiz Roberto Fabri, internauta, Borborema, SP**

‘Venho tendo problemas há tempos’ “Venho tendo problemas com esse produto há tempos, pois o Speedy é instável tem muito problema com sincronismo (cai o link com frequência) e a Telefônica demora em atender os clientes, deixando-os na fila de espera em dias por mais de dez minutos. Só não mudei de produto por que o concorrente não atende a região da Grande São Paulo onde moro.”

- **Claviston Ramos de Souza, internauta, Poá, SP**

‘Fiquei sem internet’ A prestação do serviço Speedy foi de 30% na quarta-feira (02) e na quinta (03) o serviço não existiu. Eu e mais os órgãos do governo e usuários domésticos do Estado de São Paulo tivemos dificuldades para acessar a Internet por conta de falha técnica nos serviços de transmissão de dados da operadora.”

- **Rosângela Maria Salomon Herren, internauta, São Paulo, SP**

‘Fiquei sem fazer a lição de casa’ “Precisava fazer um trabalho de escola, mas a internet não conectava. Por conta eu deixei de fazer um trabalho de escola e outras pessoas deixaram de fazer coisas muito mais importantes também.”

- **Marcos Vinícius de Lima Teles, internauta, Adamantina, SP**

‘Apagão também atingiu Brasília’ O apagão ocorrido na quinta-feira (03) nas backbones das redes de computadores do Estado de São Paulo também teve ramificação na Região Centro-Oeste. Brasília ficou sem internet até as 20h30 para os usuários da Brasil Telecom.”

- **Guaracy José Bueno Vieira, internauta, Brasília, DF**

P – 'Sinto muita falta da internet', diz menina que sobreviveu a acidente

Além de ser fã de computador, a menina conta que adora brincar de boneca e pintar. Criança estava com pai, mãe e irmã em caminhão que capotou na BR-050, em Minas.

Do G1, em São Paulo

Hamanda Pereira, de 8 anos, que sobreviveu a um grave acidente na noite de terça-feira (15), em Minas Gerais, está se adaptando à vida em Santa Cruz da Baixa Verde (PE), onde vive com a avó materna. O pai da garota, de 33 anos, a mãe e uma irmã, de 4 anos, morreram no acidente.

A menina contou ao **G1** que tem brincado dentro de casa com as primas, mas lamenta não ter um computador. Hamanda também disse que sente saudades dos pais e da irmã, mas evita o assunto.

“Sinto muita falta da internet. Eu usava principalmente para conversar com os meus amigos”, diz Hamanda, que costumava acessar o site de relacionamentos Orkut e bater papo pelo MSN.

Para ter acesso à internet, a família da garota precisa levá-la a uma lan house, no entanto, tem evitado por conta do assédio dos curiosos.

Além de ser fã de computador, a menina diz que adora de brincar de boneca e pintar. Boa aluna, sua matéria preferida é matemática. Ela gosta ainda de ler histórias em quadrinhos e livros infantis.

Tragédia

Hamanda estava com a família em um caminhão que capotou na BR-050, em Minas Gerais. "Lembro que minha mãe ainda disse para o meu pai ter cuidado com a curva", contou Hamanda. "Depois do acidente, chamei meu pai, minha mãe e minha irmã, mas ninguém falou nada. Aí, eu fiquei com angústia", disse a sobrevivente, que sofreu alguns arranhões pelo corpo.

A criança foi levada para um hospital, em Uberlândia (MG), onde ficou internada em observação até quarta-feira (16). Ela chegou a Santa Cruz da Baixa Verde (PE), onde vivem seus parentes, na quinta-feira (17).