



Fragmentos de um corpo: as novas tecnologias da comunicação e a construção da morte contemporânea¹

Renata Rezende e Marialva Carlos Barbosa²

Universidade Federal Fluminense (UFF)

Resumo

Este artigo analisa a ressignificação da morte nas sociedades ocidentais contemporâneas diante da imbricação entre corpo, comunicação e tecnologias digitais de informação, concretizada por meio das comunidades virtuais. Em uma breve análise, nos dedicamos ao estudo da morte por meio de experiências que utilizam rastros e vestígios de ‘corpos mortos’ na Internet, a partir das comunidades virtuais de mortos do *Orkut*³.

Palavras-chave – Corpo; morte; tecnologias digitais.

Corpo do trabalho

Cada civilização também se define pela maneira como enterra seus mortos, pelo modo como a morte é vivida e representada. Desde os primórdios, a morte é considerada algo que fascina, mas, ao mesmo tempo, aterroriza a humanidade. Mais do que a morte, os sentimentos e as atitudes suscitados por ela, os cuidados de que é objeto, o lugar e o papel que os vivos lhe atribuem parecem constituir um objeto de história pertinente.

A atitude diante da morte pode parecer quase imóvel através de períodos longos de tempo. Entretanto, em certos momentos intervêm mudanças significativas. O advento do capitalismo, por exemplo, fez surgir uma nova visão sobre a morte, relacionada ao capital como força principal de produção. Segundo Torres (1983), a sociedade ocidental não sabe o que fazer com os mortos, corpos que deixaram de produzir, de consumir, “máscaras que não respondem a nenhum apelo e resistem a todas as seduções”.

¹ Trabalho apresentado no VII Encontro dos Núcleos de Pesquisa em Comunicação – NP 08 Tecnologias da Informação e da Comunicação.

² Renata Rezende é doutoranda do programa de pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (UFF). Tem mestrado na linha de Novas Tecnologias da Informação, pela mesma universidade e atualmente leciona na Faculdade Estácio de Sá de Vitória, no Espírito Santo. Endereço eletrônico: renatarezender@yahoo.com.br. Marialva Barbosa é doutora em História, com Pós-Doutorado em Comunicação pelo LAIOS – CNRS – Paris, França. Pesquisadora do CNPq e orientadora deste trabalho no PPGCOM-UFF.

³ “O *Orkut* é uma comunidade virtual criada em janeiro de 2004 com o objetivo de ajudar seus membros a criar novas amizades e manter relacionamentos. O nome é uma homenagem ao projetista chefe da comunidade, *Orkut Büyükkökten*, engenheiro do portal de buscas na internet *Google*, o qual o *Orkut* é afiliado. Essa comunidade virtual também pode ser chamada de rede social”. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Orkut>. Acesso em: 02 de junho de 2006.

O professor e escritor Joaquim Brasil Fontes (2004) afirma que a dicotomia entre “animado” e “inanimado” permitiu a palavra *corpus* passar a indicar os objetos materiais – isto é, visíveis -, em oposição àquilo que os sentidos do homem não podem captar.

Corpus designava, em latim, o corpo em oposição à alma, de onde vem o sentido de “cadáver”, conservado pela memória de muitas línguas modernas: o inglês chama o corpo morto de *corpse*; o francês vale-se da expressão *levée du corps* – literalmente, “levantamento do corpo” – como sinônimo de “encomendação do defunto”; e todo falante do português compreende sem dificuldade uma frase como esta [...] “o corpo está sendo velado no necrotério” (FONTES, 2004, prefácio. I).

Fontes explica que a raiz indo-européia de *corpus* é *krp*, que significa “forma” e, em certos contextos, o “cadáver”, “corpo” adquire, para a consciência do latim, o sentido de “objeto em sua organização visível”, ou seja, o corpo humano e suas substâncias dotadas de um componente de organicidade. Assim, a história da palavra corpo se mistura aos significados da morte. O *corpus* coloca em evidência o semantismo de “matéria”, que impregna as origens mais remotas de que um corpo pertence ao mundo sensível, que ocupa uma extensão no espaço. Tem um peso “e seria sem o sopro espiritual da *anima*, passivo e inerte (FONTES, 2004, prefácio. I.)”, ou seja: morto.

O homem é o único animal que tem consciência de sua própria morte. Segundo Elias (2001), “embora compartilhem o nascimento, a doença, a juventude, a maturidade, a velhice e a morte com os animais, apenas eles, dentre todos os vivos, sabem que morrerão; apenas eles podem prever seu próprio fim [...]” (ELIAS, 2001, p.10). Mesmo assim, segundo Freud (1987), ninguém crê em sua própria morte. Para ele, estamos, inconscientemente, convencidos de nossa própria imortalidade. A morte surge, pois, para o Ocidente cristão e herdeiro do pensamento grego, como um jogo semântico com o corpo: alma, consciência, espírito, e instaura uma atitude que continua a investir nosso saber mais espontâneo sobre ela; é preciso negá-la.

A cultura ocidental não incorpora a morte como parte da vida, mas como castigo ou punição. Notamos, de uma maneira geral, que o conceito de morte no Ocidente relaciona-se a uma ruptura, ancorada no modelo de vida que se projeta através da negação da idéia de impermanência. Esse conceito também pode ser visto pela terminologia do termo léxico em que morte significa: o fim da vida, fim, grande pesar (HOUAISS, 2001, p.303). Mas como falar de impermanência e de finitude quando as



novas tecnologias da comunicação, como as comunidades virtuais, ‘recortam os corpos mortos’, estabelecendo um novo tipo de formalização da morte social, que implica uma outra dimensão da realidade? Como falar da morte como ausência do corpo, quando o corpo digital traz à tona sua presença em qualquer lugar, a qualquer hora, bastando uma conexão à *web*?⁴

As novas tecnologias da informação parecem contribuir para uma ressignificação da morte nas sociedades ocidentais a partir da digitalização do ‘corpo morto’, como manutenção de um laço de interatividade, presença e lembrança de um sujeito então ausente. Experiências que utilizam o ‘corpo morto’ na Internet, como as comunidades virtuais de mortos do *Orkut*, indicam, a nosso ver, as transformações no comportamento humano diante de uma presença de morte, a partir das tendências articuladas pelas tecnologias digitais de comunicação e informação, sob o império das imagens⁵.

Numa sociedade marcada pelo ritmo das imagens e pautada pelo discurso da busca da eternidade, acreditamos que a informacionalização⁶ seja uma nova via de construção e manutenção da vida. Na sociedade midiaticizada⁷ estabelecem-se novos parâmetros de produção e relação, definem-se novas espacialidades, produzem-se novos homens, constitui-se não apenas uma nova vida, mas uma ‘nova morte’.

⁴ A partir de um cadastro simples, basta conectar um computador à Internet, em qualquer parte do mundo ou a qualquer hora, para acessar aos ‘corpos mortos’ nas comunidades virtuais. É claro que essa apropriação do ‘corpo morto’ de que falamos é simbólica. Ser imagem (signo icônico) significa tornar-se interpretante vivo, segundo Sodr , significa tornar-se “medium” (SODR , 2002, p.38).

⁵ Para Fredric Jameson, a produ o de imagens deixou de ser um efeito de duplica o e representa o, para tornar-se um processo de constru o e simula o. Essa autonomia imag tica, como conjunto de tra os   procura de significa o,   poss vel de ser facilmente localizada na sociedade ocidental contempor nea, uma sociedade marcada pela acelera o do tempo e pelo conseq ente esvaziamento de suas formas sociais (JAMESON, 2000.p.13).

⁶ Segundo Peter P l Pelbart, “a reivindica o por um trabalho mais interessante, criativo, imaginativo obrigou o capitalismo, atrav s de uma reconfigura o t cnico-cient fica de todo modo j  em curso, a exigir dos trabalhadores uma dimens o criativa [...], ou seja, a intimidade do trabalhador, sua vitalidade, sua iniciativa, sua inventividade, sua capacidade de conex o foi sendo cobrada como elemento indispens vel na nova configura o produtiva” (PELBART, 2003, p.96).

⁷ Para Muniz Sodr , a sociedade contempor nea (p s-industrial) rege-se pela midiaticiza o, ou seja, pela tend ncia   “virtualiza o” ou “telerrealiza o” das rela es humanas, presente na articula o do m ltiplo funcionamento institucional e de determinadas pautas individuais de conduta com as tecnologias da comunica o. A midiaticiza o   uma ordem de media es socialmente realizadas no sentido da comunica o entendida como processo informacional, com  nfase num tipo particular de intera o (tecnointer o). Trata-se de dispositivo cultural historicamente emergente no momento em que o processo da comunica o   t cnica e industrialmente redefinido pela informa o (SODR , 2002. p.21-22).

A morte no Ocidente

O conceito que se tem sobre a morte e a atitude do homem diante dela tende a se alterar de acordo com o contexto cultural e histórico. Philippe Ariès, em sua *História da Morte no Ocidente*⁸, mostra que a atitude do homem diante da morte mudou radicalmente ao longo dos séculos. Segundo ele, no início da Idade Média, havia uma familiaridade com a morte, que era um acontecimento público. O homem das sociedades tradicionais, não apenas o da primeira fase da Idade Média, mas também o de todas as culturas populares e orais resignava-se sem grande dificuldade à idéia de sermos todos mortais. É o que ele denomina *morte domada*, uma *morte domesticada*.

Ariès afirma que, naquela época, duas atitudes eram comuns diante da morte: a primeira, ao mesmo tempo a mais antiga, a mais longa e a mais costumeira, era resignação ao destino coletivo da espécie e resumia-se na seguinte frase: morremos todos. Já a segunda, aparece no século XII e traduz a importância reconhecida durante toda a duração dos tempos modernos, da própria existência, e pode-se traduzir em outra frase: a morte de si mesmo.

No século XVIII, o homem das sociedades ocidentais tende a dar a morte um novo sentido. Exalta-a, dramatiza-a, deseja-a arrebatadora. Mas, ao mesmo tempo, já se ocupa menos de sua própria morte, e, assim, a *morte romântica*, como classifica Ariès, é, antes de tudo, a morte do outro – o outro cuja saudade e lembrança inspiram, a partir do século XIX, o culto dos túmulos e dos cemitérios. No decorrer deste século, o catolicismo desenvolveu expressões sentimentais e comoventes, das quais havia se afastado no século XVIII⁹.

Mais do que a religião, é preciso considerar as características da transformação socioeconômica no século XIX, as taxas de industrialização e de urbanização. Ariès (2003) afirma que a Europa do século XX escolhe a cremação como o ‘meio mais radical de se livrar dos mortos’. O historiador ressalta que nos anos 80, na França, fez-se

⁸ ARIÈS, Philippe. *História da Morte no Ocidente*. Tradução: Priscila Viana de Siqueira. Rio de Janeiro: Ediouro, 2003.

⁹ No entanto, é preciso destacar que o caráter exaltado e comovente do culto dos mortos não é de origem cristã, mas de origem positivista. Ariès afirma que os católicos filiaram-se a ele posteriormente, tendo-o assimilado com tanta perfeição que logo acreditaram-no que esse caráter nasceu com o catolicismo (ARIÈS, 2003, p.73).

uma espécie de ‘campanha promocional’ em favor da cremação, para resolver o problema dos cemitérios lotados. As vantagens desse procedimento, segundo a ‘campanha’, era um ritual mais barato e mais asseado, ao contrário dos enterros, com jazigos insalubres, exumações e reduções do cadáver. Mas tal estratégia não funcionou. O enterro continuou a ser a prática mais corrente na França e na Europa, de maneira geral. Ariès (2003) acredita que isso aconteceu porque, segundo ele, numa sociedade marcada pelo cristianismo, “o túmulo se tornou a verdadeira casa da família”.

Gérard Vincent (1992) recorre à explicação de Thomas para quem os ‘despojos’ são fundamentais: “Nada pior do que um cadáver ausente [...]. O que é um cadáver? Uma presença que manifesta uma ausência” (VINCENT, 1992, p.349). A partir dessa perspectiva começa-se a pensar o que fazer para conservar a presença (lembrança) do falecido, “esquecendo que ele não passa de um esqueleto em vias de mineralização”. Thomas (citado por VINCENT, 1992), afirma que a fotografia, o filme, a fita gravada e os processos de armazenagem de informação são recursos que podemos recorrer para “guardar as lembranças do morto”. E vislumbra:

[...] Imaginar uma espécie de mnemoteca dos tempos futuros, como existem bibliotecas, em que as pessoas poderiam consultar à vontade os traços dos desaparecidos, como fazem, por exemplo, os mórmons. Assim, guardaríamos aquilo sem o que ninguém e nenhum grupo pode viver: uma memória e um passado (Thomas citado por VINCENT, 1992, p. 350).

A Internet, hoje, pode ser essa mnemoteca de que Thomas se referia. A digitalização da morte, acreditamos, passa a estabelecer uma espécie de diálogo de forma mais efetiva e interativa entre os grupos estabelecidos em torno do morto. Isso ocorreria porque, numa realidade marcada pela midiática das relações socioculturais, a morte não escapa à formatação midiática de sua performance: é necessário eternizar esse corpo, mesmo morto, e ativar relações comunicativas a seu redor a fim de conservar a presença do falecido.

A partir da hibridização das velhas formações discursivas (texto, som, imagem), a mídia passa a implicar uma nova qualificação da vida, ou como afirma Muniz Sodré (2002), um *bios* virtual. Em face das formas de vida tradicionais, consistiria “na criação de uma eticidade (costume, conduta, cognição, sensorialismo) estetizante e vicária, uma espécie de ‘terceira natureza’” (SODRÉ, 2002, p.11).



Assim como Sodré (2002) percebeu um novo *bios* relacionado ao desenvolvimento das tecnologias da comunicação e da informação, acreditamos em uma nova representação da morte ou uma nova relação com a morte, a partir do conceito utilizado pelo autor de vivência áptica. De acordo com Sodré (2002), as tecnologias digitais de comunicação viabilizam a instituição de um *ethos* (costume, hábito, regra, espaço de realização da ação humana) midiaticizado na contemporaneidade.

Ao analisar os ambientes digitais (Internet e realidades artificiais e interativas), Sodré aponta um novo modo de presença do sujeito no mundo, o que ele denomina como *bios midiático*. Segundo ele, nos ambientes digitais, o usuário pode entrar e mover-se graças à interface gráfica, trocando a representação clássica pela “vivência apresentativa”. É uma forma condicionante de experiência vivida, com características particulares de tempo e espaço.

Recorrendo a esse conceito de vivência áptica, acreditamos que uma nova formalização da morte social é constituída, implicando uma outra dimensão da realidade, portanto novas formas de percebê-la, pensá-la e contabilizá-la. O que não significa a extinção das formas tradicionais da cerimônia mortuária e tudo que a cerca, mas a coexistência e mesmo a integração da esfera do atual com a do ciberespaço, onde são proeminentes as tecnologias digitalizadas.

As formas tradicionais de representação do ‘corpo morto’ (como a fotografia, o filme, a fita gravada), interagem com as novíssimas (o virtual, o espaço simulativo ou telerreal da hipermídia) expandindo a dimensão tecnocultural, onde se constituem e se movimentam novos sujeitos sociais. Trata-se de uma nova modalidade de representação, que supõe um outro espaço-tempo social (imaterialmente acorado na velocidade do fluxo eletrônico), e, por certo, um novo regime de visibilidade pública. As novas tecnologias do som e da imagem passam a constituir um novo campo do audiovisual, proporcionando ao receptor acolher o mundo em seu fluxo, ou seja, mesmo a morte passa a ser rerepresentada a partir da simulação de um tempo “vivo” ou “presente”.

A Internet, por meio das comunidades virtuais, constrói a representação da morte e desenvolve uma espécie de cerimônia em torno de mortos desconhecidos do “grande público”. Notamos que, mesmo que a morte seja negada na contemporaneidade, ela



ocupa lugar de destaque na mídia, que recria cerimônias tradicionais, agora também em outra dimensão: a digital. A morte celebrada nas comunidades virtuais da Internet publicizam, através de imagens fotográficas e textuais, a celebração do ‘corpo morto’, numa espécie de cortejo “eterno”.

Um exemplo é a comunidade *Profiles de Gente Morta*¹⁰. Pela descrição da comunidade, percebemos a orientação que norteia, pelo menos, inicialmente, a narrativa sobre a morte:

Essa comunidade é dedicada a pesquisa de profiles de gente que faleceu. Aqui vemos como, de uma hora para a outra, nossa vida acaba e deixamos tudo para trás, inclusive banalidades como o Orkut, Fotolog, MSN, etc...Banalidades essas que, por sua vez, podemos chamar de “rastros virtuais”. Mas o que são esses rastros? Seriam eles úteis? Um conforto para quem fica? Uma imortalidade virtual? Bom, estamos aí para discutir...Queremos que você poste o profile de algum conhecido seu que tenha morrido ou algum profile que você conhece. Não é permitido brincadeiras de má intenção, bem como falta de respeito com os mortos. Deixo claro também que sou contra qualquer tipo de violência e jamais faço apologia a morte aqui nessa comunidade. Sem mais, desejo que todos descansem em paz...¹¹

Notamos pela descrição da comunidade que a morte se dá na cena pública, nos atos dos participantes que constroem juntos essa cerimônia mortuária tecnológica e lançam interrogações sobre a morte e o morrer. À medida que Guilherme Dorta, criador da comunidade, convoca os participantes da rede de relacionamentos a reunirem *links* de acesso às páginas do perfil (*o profile*) de pessoas que já morreram, ele convoca esses mesmos participantes a se reunirem em torno dessa cerimônia, onde a tranquilidade do leito é substituída pela expiação quase que constante do morto. Isso porque no *Orkut* a página pessoal (*homepage*) do então falecido não é bloqueada, pelo menos imediatamente.¹²

¹⁰ No Brasil, é a mais antiga comunidade que reúne perfis de pessoas mortas da rede *Orkut*. Foi criada em dezembro de 2004. Em 5 agosto de 2006, quando começamos nossa pesquisa, a comunidade contava com 31.736 membros. Atualmente esse número já é maior. Além disso, outras comunidades virtuais de mortos fazem menção a ela. Um exemplo é a comunidade “Sou viciado na Profiles de Gente Morta”, ou ainda a comunidade “Quando morrer me coloque na Profiles de Gente Morta”. Disponível em: <http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=993780>. O acesso à comunidade também depende de cadastro prévio. A “Profiles de Gente Morta” possui também um *site* disponível em <http://www.pgm.simdigital.com.br/> Acesso em: 05 de agosto de 2006.

¹¹ Descrição do criador Guilherme Dorta para a comunidade. A descrição é uma espécie de convite para novos usuários. Fica abaixo do título da comunidade que é o nome como a mesma é conhecida, nesse caso, Profiles de Gente Morta. A descrição, algumas vezes, também é o espaço para orientações sobre o acesso, se há regras, quais são, etc. Disponível em: <http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=993780>. Acesso em 05 de agosto de 2006.

¹² Até o início desse ano, o Orkut mantinha os perfis inativos “circulando” na rede, ou seja, mesmo que os proprietários dos perfis morressem no espaço real, seu ‘corpo digital’ continuava circulando no ciberespaço. Atualmente, segundo nossa pesquisa, o sistema começou a eliminar alguns usuários inativos (principalmente páginas de suicidas) quando passados mais de doze meses. Cientes de tal medida, as pessoas que costumam frequentar as



A comunidade funciona da seguinte maneira: todo usuário da rede de relacionamentos *Orkut* precisa de um *login* e senha para acessar sua página e circular pela rede. Em sua página, o usuário disponibiliza perfil pessoal, profissional e outros interesses, além de fotos, depoimentos, poesias, e o que mais desejar. Nessa *homepage*, o participante agrega amigos, familiares e outros conhecidos (ou desconhecidos), conforme sua vontade. Também participa de comunidades variadas, criadas por outros usuários, como comunidades de filmes, músicas, celebridades, etc. No entanto, como cada *homepage* no *Orkut*, geralmente é individual, só quem tem o *login* e a senha de acesso é o próprio usuário, assim, caso ele morra no espaço real, seu ‘corpo digital’ continua circulando no ciberespaço. Ou seja, mesmo mortas no mundo real, essas pessoas continuam recebendo recados, como que se virtualmente pudessem ouvir os apelos publicados. “Podemos morrer e deixar nossos restos virtuais pela rede”, observa Dorta¹³.

Observamos em diversos *links* dos “mortos virtuais” que há diferentes tipos de mensagens, como orações, poemas, frases saudosistas e até recados que deixam entender que o participante desconhecia a morte do amigo ou do parente e soube por meio da comunidade ou da página pessoal. Além desses recados, há os chamados *spans*, mensagens, geralmente publicitárias, que determinada pessoa envia para toda lista de sua *homepage* e, os ‘corpos mortos’, como fazem parte dessa lista, acabam recebendo.

Segundo Dorta¹⁴, cerca de cinco novos *profiles* de mortos são publicados diariamente. Acessando esses *links* é possível desvendar toda a história que está por trás da morte de cada pessoa. Algumas trágicas como suicídios, estupros e acidentes de carros. De mensagem em mensagem, ou como na linguagem do *Orkut*, de “*scrap* em *scrap*”, pode-se acompanhar a evolução de uma doença ou a história de jovens combinando uma viagem que terminou em um acidente.

A Internet, por meio das comunidades virtuais, está construindo uma outra narrativa em torno da morte. Os usuários dessa rede de relacionamentos têm a possibilidade de

páginas dos mortos começam a copiar o conteúdo (como fotos, vídeos, declarações, etc) e criar novas páginas em que possuam o *login* e a senha. Assim os “corpos mortos” continuam circulando na rede. Para algumas pessoas é uma forma de prestar homenagem aos mortos, para outros, para manter os vínculos na rede e há também aqueles que criam tais perfis apenas como “brincadeira”.

¹³ Informação obtida por meio de entrevista *on line* com o criador da comunidade Profiles de Gente Morta, Guilherme Dorta, no dia 21 de maio de 2006.

¹⁴ *Idem* p.14.



participar de cortejos e velórios diariamente, evitando, assim, o sepultamento final do ‘corpo morto’. A cerimônia virtual é uma espécie de religião, em que cada um participa a sua maneira, deixando mensagens de carinho, orações, poemas, músicas, desenhos, ou até expressando sentimentos de revolta pela falta do outro.

A partir do fluxo constante de mensagens, as cerimônias digitais interferem diretamente no cotidiano dos usuários, lançando-os em outro registro de experiência: a experiência da morte. Como só possuímos a experiência da morte através de outros sujeitos, a Internet passou a possibilitar de maneira mais efetiva essa vivência, já que nas comunidades virtuais é possível, além de trazer à tona o corpo então ausente, escrever, remanejar, inserir fotos, copiar e colar fragmentos de vida a partir da morte.

Notamos que, na contemporaneidade, há uma nova maneira de o homem se colocar diante da morte. Ao mesmo tempo em que alimentam o desejo de esquecimento da morte de si, os meios de comunicação são a via principal de contato com a morte do outro. A morte, que é sempre a do outro, é algo que, agora se encontra mais próxima.

Se a *morte domada*, como denominou Áries (2003), é uma cerimônia pública, familiar e até esperada no leito do moribundo, podemos supor, em alguns aspectos, que ela é retomada¹⁵ a partir da ‘morte digital’. Retomada na medida em que é celebrada, percebida, pensada, em outra dimensão da realidade: o ciberespaço. Nas comunidades virtuais dos mortos, notamos que a morte é, de certa forma, mais tolerada. Por outro lado, não podemos deixar de perceber que a *morte romântica*, a morte moderna, é atenuada. Isso não significa que as pessoas deixaram de sofrer pela perda, mas o sofrimento, nos parece, tornou-se menos solitário e discreto, menos secreto, nessas comunidades. As comunidades virtuais dos mortos promoveram uma espécie de retorno à cerimônia pública, só que em vez dessa cerimônia ser organizada pelo próprio moribundo (como afirma Philippe Ariès quando fala da morte na Idade Média), ela é construída, diariamente, por seus usuários.

¹⁵ Há uma espécie de retomada da morte domada, mas com diferenças significativas. Apesar da familiaridade com a morte, Áries, afirma que os antigos temiam a proximidade dos mortos. Segundo ele, os antigos honravam as sepulturas e promoviam cultos funerários para impedir que os defuntos voltassem para perturbar os vivos (ARIÉS, 2003, P.36).



O conceito de morte parece subvertido em confronto com a digitalização do corpo do morto, reestruturando o chamado “descanso eterno”. A morte e o comportamento diante dela são reconfigurados a partir do advento das Novas Tecnologias de Comunicação, empreendidas numa sociedade em que o valor do corpo, esteja ele vivo ou morto, está associado à imagem que o mantém.

Nossas análises prévias nos fazem partir do conceito de vivência áptica, utilizada por Muniz Sodré (2002), para explicar o novo *ethos* (costume, hábito, regra, espaço de realização da ação humana) da sociedade a partir das novas tecnologias da comunicação e informação. Nos ambientes digitais, como as comunidades virtuais, o usuário pode entrar e mover-se graças à interface gráfica, trocando a representação clássica pelo que Muniz Sodré (2002) chama de “vivência apresentativa”, uma forma condicionante de experiência vivida, com características particulares de temporalidade e espacialização.

Em uma releitura desse conceito, verificamos que uma tendência semelhante pode ser observada na comunidade virtual *Profiles de Gente Morta*, na medida que os participantes promovem celebrações e ritos em torno do morto, dando presença a uma ausência, de maneira mais interativa entre os usuários e estabelecendo vínculos, quase que diários, com os mortos, por meio de textos (orações, mensagens, poemas), imagens e arquivos de música. Há uma espécie de retorno (é claro, com suas diferenças!) de uma *morte domesticada*. O corpo inanimado do cadáver “retorna” em forma de *pixels*. As visitas aos cemitérios e túmulos pouco frequentes na morte moderna, retornam em outro espaço na morte contemporânea: a ‘morte digital’. Mesmo o corpo cremado pode ter seu duplo no ciberespaço, possibilitando aos parentes e amigos um ‘fragmento de vida’.

No universo hipermediático vive-se o corpo reproduzido, na medida em que viver parece ser exercitar sentidos, interferir por intermédio deles. Então como falar de morte como finitude do corpo, como ausência do outro, como falta de comunicação social, quando o espaço virtual faz mais que replicar a realidade? Como falar de impermanência, quando esse espaço oferece uma realidade lida, construída e modificável por operações viabilizadas pelas tecnologias?

As comunidades virtuais, a nosso ver, são processos públicos de comunicação, uma espécie de instituição lúdica, nos apropriando do termo de Sodré (2002), são espaços



urbanos, como as igrejas e os cemitérios, para os “encontros com a morte”; para os ritos. São espaços de construções de práticas sociais.

É preciso deixar claro que não se trata aqui de idealizar as novas tecnologias de comunicação, mas notar o desenvolvimento e seu uso nas práticas de sociabilidade contemporânea. Assim, notamos, a priori, a configuração de uma grande rede de comunicação baseada na ‘experiência pessoal’ com a morte. São práticas cotidianas construídas com a ajuda dos novos ambientes desenvolvidos pelas novas tecnologias.

Aplicada ao ambiente hipermidiático, a compreensão acerca do retorno de uma *morte domesticada*, ultrapassaria, assim, a lógica sobre o comportamento relacionado à morte domesticada da Idade Média, para incorporar novas presenças, linguagens e elementos cognitivos que, de alguma maneira, ajudam a construir uma nova História da morte, que incita as atividades de sentido.

Há ainda outras observações: a primeira delas está relacionada aos anúncios de mortes, como as notas de falecimento, que na modernidade pertenciam aos meios impressos. No ambiente digital, esses anúncios ganham nova dimensão. Por meio das comunidades virtuais, as notas de falecimento, convocações para missas, enterros e velórios tornaram-se conclames funerários com um poder de circulação infinito, possibilitando a participação, inclusive, de desconhecidos, na cerimônia mortuária. Anunciar a morte, torná-la pública é uma prática nas comunidades virtuais que privilegiam essa temática.

Essas práticas parecem confirmar outra premissa pela qual a digitalização da morte passa a estabelecer uma espécie de diálogo mais efetivo e interativo entre os grupos estabelecidos em torno do morto, como um retorno dos rituais e encontros acerca da morte. No entanto, nos ambientes digitais dessas comunidades, todo enterro deve ser compreendido como temporário, podendo o usuário ‘recorrer ao cadáver’ a qualquer momento. Isso ocorreria porque, numa realidade marcada pela midiática das relações socioculturais, a morte não escapa à formatação midiática de sua performance: é necessário eternizar esse corpo, mesmo morto, e ativar relações comunicativas a seu redor.

Forma-se uma espécie de biografia, constituída não apenas pelos fragmentos deixados por esse corpo quando vivo (os perfis que são montados nas comunidades pelo próprio usuário), mas também pelos relatos construídos pelos participantes da rede em forma de



lembranças e acontecimentos em que o indivíduo, quando vivo, participou. Através das diversas mensagens deixadas em cada *homepage*, o usuário pode traçar uma biografia do morto e ajudar na construção dessa prática discursiva, participando da manutenção (e invenção) desse corpo.

Além dos usuários contribuírem para a construção biográfica do indivíduo, eles escrevem para os mortos, prática não usual no ambiente exterior ao ciberespaço. Esses rearranjos, por sua vez, passam a gerar temporalidades e espacialidades que, quando combinadas, diferem-se daquelas observadas na Idade Média (antiga morte domesticada). Devemos ressaltar que todas essas práticas relacionadas à morte estão, em nossa perspectiva, ligadas às narrativas construídas no corpo e por meio do corpo.

Em uma sociedade cada vez mais midiaticizada, o dinamismo das novas tecnologias confere, ainda mais, às palavras, imagens, músicas, o poder de enunciação e capacidade de produção cognitiva. O ambiente midiático das comunidades virtuais se caracteriza como lugar de *performance* de vozes de personagens que ritualizam e recriam a morte. Uma *performance* da dimensão humana, uma vez que a morte está associada ao corpo que se torna presente e “convida” outras pessoas a participarem da construção da narrativa. Esse corpo torna-se permanente, pois é constituído dentro de uma ambiência de profundo apelo e presença sensoriais, que constrói referências concretas do dia-a-dia dos participantes da rede. São práticas sociais que forjam, em certo ponto, as estruturas tradicionais e se tornam novas maneiras de perceber a morte como representação.

É preciso ressaltar, que representações são, pois, o resultado de práticas articuladas que manifestam o mundo social, deixando ver ou permitindo ver, produzidas pelos grupos que as tecem na dependência de disposições mais ou menos estáveis que partilham. Portanto, os discursos são sempre culturais e afetam os sujeitos e os conduzem a uma nova concepção de si próprios e do mundo. A maneira como isso se dá é o que Michel de Certeau (2004) chama de invenção do cotidiano, em que se visualizam as condições e os processos que desvendam sua construção de sentido. A partir de tal consideração, podemos perceber que *morte domada* e *morte romântica*, para usar as terminações dadas por Ariès (2003), são apenas representações que agora, percebem-se instáveis (a última mais que a primeira em nossa hipótese), sujeitas a diferentes estágios de



publicização que incluem diferentes atores sociais e uma ‘nova’ materialidade, que viabiliza sua circulação e apropriação.

Para Sodré (2002), a mediatização da sociedade oferece a perspectiva de um eticismo paralelo, fundamentada pela tecnologia e pelo mercado. Esse eticismo, ou eticidade, como denomina Sodré, seria construído a partir de ensaios, “negociações” discursivas ou interfaces com o *ethos* tradicional. Assim, nossa pesquisa visa considerar como os diferentes significados e apreensões da morte advindos das práticas sociais podem ser representativos de universos cognitivos que se interpelam na produção de sentidos.

Ao analisar os “mortos virtuais” tentamos reencontrar os sentimentos em relação a esse acontecimento singular e universalmente partilhado. Em uma época marcada pelo ritmo das imagens, verificamos que as representações de *morte domada* e *morte romântica*, propostas por Philippe Ariès em sua *História da Morte no Ocidente*, apresentam, na contemporaneidade, brechas que permitem novas interpretações sobre a morte e as atitudes que a envolvem.

De acordo com Barthes (2003), as figuras se destacam segundo possamos reconhecer, no discurso que está passando, alguma coisa que foi lida, ouvida, experimentada. Consideramos tais comunidades como locais de construções que apresentam vestígios, indícios e marcas que possibilitam reconstruir o universo da morte na sociedade ocidental, suas expectativas e suas transformações na consciência dos indivíduos e na maneira em que as representações sobre a morte são constituídas por meio de experiências cotidianas. Existe, para nós, uma nova produção discursiva acerca da morte, ou seja, uma nova forma de se relacionar com o fato de que todos somos mortais.

Referências Bibliográficas

ARIÈS, Philippe. *História da Morte no Ocidente*; tradução: Priscila Viana de Siqueira – Rio de Janeiro, Ediouro, 2003.

BARTHES, Roland. *Fragmentos de um discurso amoroso*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BRASIL, Joaquim Fontes. *O corpo e sua sombra*. Prefácio à 2ª edição. In: SOARES, Carmem (org.). *Corpo e História*. São Paulo: Editores Associados, 2004.



CERTEAU, Michel. *A invenção do cotidiano 1: Artes de Fazer*. 10ª edição. RJ: Petrópolis, Vozes, 2004.

ELIAS, Norbert. *A solidão dos moribundos: seguido de “envelhecer e morrer”*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

FREUD, Sigmund. *Sonhos com Mortos*. Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud, vol.IV e V. Imago, Rio de Janeiro, 1987.

HOUAISS, A. e VILLAR, M.S. *Dicionário Houaiss da língua portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

JAMENSON, Fredric. *Pós-modernismo – a lógica cultural do capitalismo tardio*. 2. ed. São Paulo: Ática, 2000.

ORKUT. *Comunidade Virtual* [on line]. Disponível em:
<http://pt.wikipedia.org/wiki/Orkut>. [Capturado em 02 de junho de 2006].

PELBART, Peter Pál. *Vida Capital: ensaios de biopolítica*. São Paulo: Iluminuras, 2003.

PROFILES DE GENTE MORTA. *Comunidade Virtual* [on line]. Disponível em:
<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=993780> [capturado em 05 de agosto de 2006]

RODRIGUES, José Carlos. *Tabu da morte*. Rio de Janeiro: Achiamé, 1983.

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

TORRES, W.C. e outros. *A psicologia e a morte*. Editora da Fundação Getúlio Vargas, Rio de Janeiro, 1983.

VINCENT, Gerard. *Uma história do segredo? O corpo e o enigma sexual*. In: PROST, Antoine e VINCENT, Gerard (orgs.). *História da Vida Privada 5: Da Primeira Guerra a nossos dias*. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.