

O Caso Lonelygirl15: Charles Sanders Peirce e a Narrativa no Ciberespaço

Vanessa Alkmin Reis¹

Resumo

O presente trabalho tem como objetivo analisar o seriado *Lonelygirl15*, exibido no website Youtube de junho de 2006 aos dias atuais. A série simula o videoblog de uma adolescente real mas, após várias evidências e investigações pela web, os espectadores descobrem tratar-se de um programa, com produtores e atores. O artigo busca analisar o processo de dúvida, investigação e estabelecimento de uma nova crença por parte dos usuários, com base nas teorias do filósofo norte-americano Charles Sanders Peirce. Também pretendemos fazer um estudo sobre as novas formas narrativas no ambiente do ciberespaço, com características marcantes de imersão, agência e transformação. Por fim, analisamos o comportamento dos espectadores após a revelação da ficcionalidade da série, com base nas considerações peirceanas acerca de métodos de estabelecimento de crenças.

Palavras-chave

videoblogs; ciberespaço; Peirce.

Abstract

The aim of this paper is to analyze the series *Lonelygirl15*, exhibited on the website Youtube from June 2006 to these days. The series simulates a real teenager's videoblog but, after several evidences and on-line research, the spectators found out that it was a show, with producers and actors. The article seeks to examine the process of doubt, inquiry and establishment of a new belief concerning the internet users, based on the theories of American philosopher Charles Sanders Peirce. We also intend to study the new narrative forms in the cyberspace environment, with remarkable characteristics like immersion, agency and transformation. After that, we analyze the spectators' behavior after the fictionality of the series was revealed, based on peircean considerations about methods of establishment of new beliefs.

Keywords

videoblogs; cyberspace; Peirce.

¹ Mestranda em Comunicação pela Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora e bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Email: vanessareis84@gmail.com

Uma vida entre tantas no ciberespaço

A popularização de aparelhos eletrônicos capazes de gravar vídeos, como câmeras digitais e telefones celulares, proporcionou a expansão de sites dedicados à publicação, troca e compartilhamento desse tipo de material. O acesso de um número cada vez maior de pessoas à Internet banda larga acelerou esse processo, possibilitando o download dos arquivos em alta velocidade. É neste ambiente que surge o Youtube. Criado em fevereiro de 2005 e levado a público em dezembro do mesmo ano, o portal foi adquirido pelo Google em novembro de 2006, tornando-se subsidiário da empresa líder em buscas e anúncios on-line do mundo.

O site conquistou uma popularidade crescente e tornou-se uma das grandes plataformas de interação on-line, ao lado de blogs, fotologs, salas de bate-papo e sites de relacionamento como o Orkut. O internauta cadastrado cria sua página, na qual disponibiliza vídeos feitos por ele próprio ou por terceiros, procura gravações de seu interesse através de uma ferramenta de busca, e pode organizar listas com seus vídeos ou usuários favoritos. Pode-se ainda comentar as publicações de outras pessoas, através de mensagens de texto, como nos blogs, ou por meio de respostas em vídeo. A expansão do compartilhamento de vídeos, além de favorecer músicos, comediantes, cineastas amadores, e outros integrantes da classe artística, traz ao usuário comum uma dimensão até então pouco explorada: a visualização das características físicas dos outros membros da comunidade cibernética.

O próprio slogan do site (*Broadcast yourself*) sugere uma de suas utilidades: transmita-se em rede. Diversos internautas utilizam o serviço como um videoblog, fazendo relatos de suas vidas através de filmagens caseiras feitas com câmeras pessoais. Entre esses milhares de usuários estava a adolescente norte-americana identificada como Bree, que postava vídeos pessoais sob o codinome *Lonelygirl15*². Com uma câmera acoplada ao computador, ela produzia vídeos em que aparecia sentada em seu quarto, falando sobre aspectos comuns aos jovens de sua idade: solidão; seu único amigo, Daniel; conflitos com os pais e com a religião seguida pela família. Para Fabiana Komesu, a exibição da vida cotidiana na Internet

coloca em evidência uma *diversidade concordante* no seguinte aspecto: falar (sem cessar) de si (ou de qualquer assunto) implica uma *banalidade apaziguadora*, definida pela formulação de uma confissão, cuja

² Disponível em <http://www.lonelygirl15.com/lgpedia/index.php?title=Lonelygirl15>

conseqüência é a repetição do *já-dito* com a manutenção do *lugar-comum* na sociedade. A banalidade apaziguadora à qual nos referimos é produzida no modo de enunciação fundado na publicização de si – cuja emergência é permitida, dentre outros fatores, pelos recursos tecnológicos da atualidade (internet, hipertexto, *blog*, *webcam*) –, constituída, por sua vez, mediante intimidade construída com o co-enunciador. (Komesu, 2005)

Em outras palavras, acompanhar fatos corriqueiros da vida de outras pessoas traz ao espectador um senso de normalidade e cumplicidade com aqueles a quem assiste. Em suas primeiras entradas como *videoblogger*, Bree publicou respostas em vídeo a vários usuários populares do Youtube, que eram chamados pelo nome. Assim, foi atraindo a atenção dos freqüentadores do site e conquistou um grande número de acessos logo nos primeiros dias de sua aparição.

Em meio às milhares de páginas que são criadas e desativadas na web diariamente, um site pode cair no esquecimento tão facilmente quanto alcança popularidade. Por isso, “a periodicidade é um fator importantíssimo para se conseguir expressividade e maior participação do público, seja através da opinião como da simples leitura do veículo. Sem periodicidade, o leitor/internauta perde referência com relação à visita ao sítio.” (Araújo et al, 2004). Para atrair novos espectadores e manter a fidelidade dos antigos, Bree postava vídeos quase diários, além de comparecer com freqüência às páginas dos outros usuários.

O traço da temporalidade é aspecto relevante para o funcionamento do gênero (*blog*). A periodicidade esperada é a diária (de preferência, várias vezes ao dia); aguarda-se que o envio de *posts* ocorra em simultaneidade ao acontecimento vivido, o que requer do enunciador o acesso irrestrito ao equipamento necessário, além do tempo destinado ao desenvolvimento dessa atividade. (Komesu, 2005)

Dúvida e investigação

Para o filósofo norte-americano Charles Sanders Peirce, (1839- 1914), “quando as premissas são aceitas pela mente, nós sentimos um impulso de aceitar a conclusão também” (Peirce, 1877). Sob o olhar dos internautas, acostumados a acompanhar diariamente um grande número de manifestações virtuais de pessoas comuns, tais como blogs e suas variações (foto e videoblogs), Bree era apenas mais uma adolescente praticando a exposição diária de sua vida na rede. Esta era a conclusão a que chegavam após um processo de significação iniciado pelos próprios criadores da série, que souberam utilizar os signos que remeteriam à afirmação de que aquela era uma pessoa comum. Para tal, as filmagens eram realizadas em um quarto típico de menina, com roupas de cama cor-de-rosa, quadros e bichos de pelúcia. As roupas e a linguagem

utilizadas, assim como a posição da personagem na cadeira, davam a idéia de uma situação informal e cotidiana.

A maioria do público deste tipo de vídeo já está acostumada a outras manifestações que apresentam esses mesmos signos, provenientes de pessoas reais. Portanto, a exposição cotidiana a processos de significação semelhantes cria ao longo do tempo um hábito mental para estes usuários que, quando se confrontam novamente com premissas similares, tendem a chegar à mesma conclusão: a de que aquele é mais um entre os vários blogs juvenis existentes na Internet. De acordo com Peirce, o que determina se uma inferência é válida ou não, não é a veracidade ou falsidade de sua conclusão, especificamente, mas o hábito que torna possível classificar esta inferência como provável produtora de conclusões verdadeiras ou não. (Peirce, 1877)

No caso da jovem norte-americana, os equipamentos utilizados para a edição dos vídeos e o tempo dedicado à atividade foram os primeiros sinais que levaram os visitantes à desconfiança quanto a sua identidade. As exibições apresentavam edição profissional, incluindo trilha sonora, o que, dada a periodicidade quase diária, tomava boa parte dos dias da moça. Os fãs do videoblog começaram então a questionar se Bree era ou não uma pessoa real. Alguns acreditavam que os posts poderiam fazer parte de uma campanha publicitária para um filme ou programa de TV. Para outros, poderia tratar-se de um jogo de realidade alternada³, ou seja, um tipo de jogo que se sobrepõe à realidade pela utilização de meios de comunicação reais, como plataformas de Internet e telefone, proporcionando interação entre os jogadores, e entre estes e os personagens. O caso ganhou repercussão até mesmo na grande mídia dos Estados Unidos, chegando a figurar nos jornais *The New York Times*, *The Los Angeles Times* e no site de celebridades TMZ.

Nessa situação, a introdução de um novo signo, não correspondente aos processos de raciocínio anteriores (como, no caso, elementos de edição profissional de vídeo, tecnicamente superiores aos dos demais *videobloggers*), pode levar o espectador a um estremecimento de sua crença anterior. Para Peirce, “toda e qualquer dúvida surge da observação (...) de algum fenômeno surpreendente, alguma experiência que ou desaponta uma expectativa, ou se choca com algum hábito de expectativa do inquisidor.” (CP 6. 469) A partir deste dado que contraria a seqüência de raciocínio gravada pelo hábito na mente do observador, este passa a um estado de dúvida. E, para o ser humano, este não é um estado confortável.

³ Disponível em http://www.lonelygirl15.com/lgpedia/index.php?title=Alternate_Reality_Game

Dúvida é um estado inquieto e insatisfeito do qual lutamos para nos livrar e passar ao estado de crença; enquanto o último é um estado calmo e satisfatório que não queremos evitar, nem mudar para a crença em qualquer outra coisa. Ao contrário, agarramo-nos tenazmente, não apenas à crença, mas à crença apenas no que nós acreditamos. (Peirce, 1877)

A inquietude provocada pela dúvida é a maior motivação para se iniciar uma investigação em busca de dados que conduzam a pessoa novamente às águas calmas da crença. Foi o que vários usuários do YouTube fizeram quando os primeiros questionamentos relativos à identidade de Bree começaram a surgir. De acordo com Peirce,

A investigação começa por ponderar estes fenômenos em todos os seus aspectos, em busca de um ponto de vista de onde a questão possa ser resolvida. Finalmente surge uma hipótese que supre uma possível explicação, ou seja, um silogismo exibindo o fato surpreendente como consequência necessária dadas as circunstâncias de sua ocorrência juntamente com a verdade da conjuntura verossímil, como premissas. (CP 6. 469)

Através de investigações virtuais, que incluíram manobras *hacker* como o rastreamento de endereços IP, os internautas descobriram que as postagens, bem como o perfil de Bree no site MySpace, no qual a garota também interagiu com os freqüentadores de seu videoblog, estavam vinculados à *Creative Artists Agency*, uma poderosa agência de talentos sediada em Beverly Hills. Esta primeira pista fortaleceu a dúvida, tornando plausível a hipótese de que a história de Bree pudesse ser uma obra de ficção. Este raciocínio, que parte de uma consequência para definir os fatos precedentes, é chamado por Peirce de *retrodução*.⁴

Por Retrodução eu quero dizer aquele tipo de raciocínio pelo qual, após sermos confrontados por um estado de coisas que, por si só, parece quase incompreensível, extremamente complicado ou irregular, ou pelo menos surpreendente; somos levados a supor que talvez haja, de fato, outro estado de coisas definido. Porque, apesar de não percebermos nenhuma evidência inequívoca dele, nem mesmo de uma parte, (ou independente desta evidência, se ela existir), nós ainda percebemos que este suposto estado de coisas poderia clarear os fatos com os quais nos confrontamos, tornando-os compreensíveis, prováveis (se não certos), ou comparativamente simples e naturais. ('A Logical Criticism of the Articles of Religious Belief', MS 856: 3-4, 1911)⁵

Independentemente dos questionamentos sobre sua veracidade, a série continuou a se desenrolar, o que contribuiu para incitar as dúvidas dos espectadores. Estes foram pouco a pouco assumindo posturas próprias com relação à discussão gerada em torno da trama. Segundo Peirce, quando em dúvida, o homem tenta imaginar como deverá agir quando se encontrar em determinada situação. Ele supõe ter um fim em vista, e duas ou

⁴ Tradução do termo em inglês *retroduction*.

⁵ Disponível em <http://www.helsinki.fi/science/commens/terms/retroduction.html>

mais linhas de ação diferentes e inconsistentes. Sua ação fica parada até que ele tenha alguma idéia se é o caminho da direita ou o da esquerda o que vai levá-lo ao destino desejado (qual seja, a crença). Enquanto se decide, “ele espera na bifurcação por algum sinal indicativo” (Peirce, CP 5, 510)

A narrativa no ambiente virtual

Em pouco tempo, esses sinais indicativos vieram. Além do já citado rastreamento de endereços IP, que descobriu o vínculo com a agência de atores, outras pistas finalmente levaram à descoberta de que se tratava de uma série de ficção, com produtores, atores e uma trama definida. O mistério estava solucionado: tratava-se, então, de uma *cibernarrativa*, uma história contada no ambiente virtual, e que, portanto, se aproveitava das características próprias desse meio.

Para Janet Murray, com a popularização dos computadores e a ligação entre eles em rede, “o desejo ancestral de viver uma fantasia originada num universo ficcional foi intensificado por um meio participativo e imersivo, que promete satisfazê-lo de um modo mais completo do que jamais foi possível”. (Murray, 2003: 101) Segundo a autora, a própria experiência de ser, por alguns momentos, “retirado” de seu lugar habitual e “transportado” para um ambiente de simulação já é prazerosa. A essa experiência dá-se o nome de *imersão*, termo que compara esta situação à de estar submerso na água. “A sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial.” (Murray, 2003: 102)

No caso da série *Lonelygirl15*, o clima intimista favorecia a sensação de imersão dos internautas. O cenário de um ambiente privado, o quarto, e os relatos de coisas pessoais contribuíam para criar uma cumplicidade dos espectadores para com os personagens, como se fossem participantes reais de suas vidas. O site oficial da narrativa⁶ contém sua própria versão da Wikipedia, a LGpedia, que explica em formato hipertextual os vários elementos da trama. Favorecendo ainda mais esta sensação de imersão, foi cunhado o termo *Breeniverse*, ou seja, o universo de Bree, que compreende também os outros personagens e acontecimentos da série. Isso explicita como os fãs realmente “mergulham” na narrativa, construindo um novo espaço de ação com base em seus elementos.

⁶ <http://www.lg15.com>

Além de envolver nossos sentidos, nos ambientes virtuais os espectadores não são simplesmente receptores de informação, que acompanham o desenrolar das tramas “do lado de fora”. No ciberespaço, os usuários têm a possibilidade de interagir com as narrativas e, além disso, agir sobre elas. Segundo Murray, a *agência* é outra característica dos ambientes virtuais, sendo definida como “a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas”. (Murray, 2003: 127)

Mesmo depois da revelação da ficcionalidade da série *Lonelygirl15*, os personagens continuaram interagindo com os fãs, por meio do próprio Youtube e dos fóruns de discussão do site oficial da série. Com isso, despertou neles este sentimento de agência. Ao conversar com os personagens, dar conselhos e receber respostas, cada usuário sentia que podia influenciar o andamento da trama. A autoria, no caso das cibernarrativas, é procedimental. Isso “significa escrever as regras para o envolvimento do interator, isto é, as condições sob as quais as coisas acontecerão em resposta às ações dos participantes.” (Murray, 2003: 149) Os usuários, portanto, têm o poder de agência, mas somente dentro das possibilidades estabelecidas na programação do meio pelo autor procedimental.

Como resultado da agência, os internautas experimentam a terceira característica dos ambientes virtuais: a *transformação*. “Como os objetos no meio digital podem assumir múltiplas representações, eles trazem à tona nosso prazer pela variedade em si mesma.” (Murray, 2003: 153) Os meios de comunicação do nosso tempo se assemelham mais a mosaicos do que a estruturas lineares. Aprendemos continuamente a assimilar enredos independentes, mas ainda assim entrelaçados. Com o desenvolvimento da série *Lonelygirl15*, já assumidamente ficcional, os outros personagens também criaram seus próprios videoblogs. Assim, o espectador passou a acompanhar, simultaneamente, a mesma história sob diversos pontos de vista.

Porque, cada vez mais, vemos o mundo e até nossas próprias identidades como sistemas tão complexos, descentralizados e com finais em aberto, precisamos de um ambiente de história que nos permita compreendê-los seduzindo-nos a explorar um denso mundo narrativo de todas as perspectivas possíveis. (Murray, 2003: 175)

O computador, além de ser um meio procedimental e participativo, potencializa o aspecto caleidoscópico das cibernarrativas, oferecendo a possibilidade de acompanhá-las de diversos ângulos. Na perspectiva de Janet Murray, para atender às necessidades do homem atual, que não acredita mais numa realidade singular, retratada por um único

ângulo de percepção, “a solução é a tela caleidoscópica, capaz de apreender o mundo como ele se apresenta desde diferentes perspectivas – complexo e talvez incompreensível no final das contas, mas ainda assim coerente.” (Murray, 2003: 159)

Várias formas de ver

Após a confirmação de que Bree, sua vida, sua família e seus amigos faziam parte de uma obra de ficção, os espectadores da série agiram de diferentes maneiras. Alguns ignoraram completamente esse fato, e continuaram acompanhando a série e dando conselhos aos personagens como se fossem pessoas reais. A este tipo de atitude, de fixar-se em sua crença, independente de dados contrários, Peirce chamou de método da *tenacidade*.

O desgosto instintivo para com um estado mental indeciso, exagerado ao ponto de um vago pavor da dúvida, faz com que os homens se agarrem espasmodicamente às visões que eles já têm. O homem sente que, se ele apenas se segurar em sua crença sem hesitar, isto será inteiramente satisfatório. Não se pode negar que uma fê estável e imóvel proporciona uma grande paz de espírito. (Peirce, 1877)

Para quem adota esta postura, sua verdade é o que basta para a compreensão das coisas. A citada “paz de espírito” compensa as inconveniências advindas desta atitude fechada. Em seu artigo “A fixação da crença”, Peirce compara este comportamento ao de um avestruz que enterra a cabeça na areia para convencer-se de que não há perigo do lado de fora.

Ele esconde o perigo, e calmamente fala que não há perigo; e, se ele se sente perfeitamente seguro de que não há nenhum, por que deveria levantar a cabeça para ver? Um homem pode passar pela vida sistematicamente mantendo fora de visão tudo que pode causar uma mudança em suas opiniões, e se ele apenas conseguir (...), não vejo o que pode ser falado contra isso. (Peirce, 1877)

O problema deste tipo de atitude é que ela vai contra os instintos sociais do homem. Convivemos em sociedade desde sempre e agora, mais do que nunca, na era da Internet, vemos expandida nossa capacidade de afetar e sermos afetados pelas opiniões de pessoas de todos os lugares do mundo. É impossível não notar as diferentes formas de pensamento existentes no planeta, e, caso ocorra a nós, em qualquer momento, que outras formas de pensar podem ser tão boas quanto as nossas, isso pode vir a abalar a confiança que temos em nossas antigas crenças.

Esta concepção, de que o pensamento ou sentimento de outro homem pode ser equivalente ao seu próprio, é um passo distintamente novo, e muito importante. Ele surge de um impulso muito forte nos homens para ser

suprimido sem risco de destruir a espécie humana. A não ser que nos tornemos eremitas, necessariamente influenciaremos as opiniões uns dos outros. (Peirce, 1877)

Assim, podemos notar que, mesmo aqueles que querem a todo custo enterrar a cabeça na areia e permanecer alheios ao mundo, não o conseguem por muito tempo. Diversos pontos de vista chegam até eles, porque as evidências existentes são claras e apontam em outro sentido. A maioria dos fãs da série *Lonelygirl15*, muitos talvez sem consciência disso, optou por seguir o *método científico*. Por este método, as coisas são ou não são, independente de nossas opiniões sobre elas. E estas coisas, ditas reais, afetam nossos sentidos de acordo com leis gerais válidas para todos os seres humanos.

Apesar de nossas sensações serem tão diferentes quanto nossas relações com os objetos, ainda, tirando vantagem das leis de percepção, podemos precisar pelo raciocínio como as coisas verdadeiramente são; e qualquer homem, se tiver experiência suficiente e raciocinar o suficiente sobre isso, vai chegar à mesma verdadeira conclusão. (Peirce, 1877)

Desse modo, a existência de provas concretas da ficcionalidade da série, como resultado de uma investigação, serviu de base para a alteração de uma crença anterior: a de que os personagens eram pessoas reais. Para Carl Sagan, “o pensamento cético se resume no meio de construir e compreender um argumento racional e reconhecer um argumento falacioso ou fraudulento.” (Sagan, 2002: 208). O cientista deve ter a mente aberta para novos argumentos, mesmo os que ainda não existem, e maleabilidade para mudar suas opiniões de acordo com novas evidências que confirmem ou refutem suas hipóteses. No caso da cibernarrativa estudada, o método científico foi aplicado para questionar a veracidade do enredo e dos personagens através da experimentação e confirmação dos fatos por diversas pessoas independentes, diálogo entre os partidários de diversos pontos de vista, e comparação imparcial de alternativas. (Sagan, 2002: 375-377)

Considerações finais

Através da observação desses fatos em todo o desenrolar da série *Lonelygirl15*, podemos notar que, mesmo datando de aproximadamente cento e trinta anos atrás, os pensamentos de Charles Sanders Peirce continuam válidos. Seus ensinamentos sobre semiótica e lógica, bem como seus preceitos filosóficos acerca de questões humanas atemporais como dúvida e crença, ajudam-nos a compreender o funcionamento de nossa sociedade atual: nossos modos de pensar e agir, nossas formas de expressão, nossa

criatividade, a produção e interpretação que fazemos dos mais variados processos sógnicos, com suas possibilidades ampliadas pelo uso dos computadores e pela difusão da Internet. Suas teorias, em diálogo com autores contemporâneos, fornecem base para o estudo dos processos complexos que permeiam o dia-a-dia dos homens e mulheres dos anos 2000: um tempo de interações em rede e pensamento hipertextual, para o qual se faz necessária uma ciência que revise a bagagem de conhecimentos dos grandes pensadores do passado, aplicando-a ao caleidoscópio de fluxos informacionais do século XXI.

eiber
l e g e n d a

Referências bibliográficas

BERGMAN, Mats; PAAVOLA, Sami. *The Commens Dictionary of Peirce's Terms*. 2003. Disponível em <http://www.helsinki.fi/science/commens/dictionary.html>

KOMESU, Fabiana Cristina. *Entre o público e o privado: Um jogo enunciativo na constituição do escrevente de blogs da internet*. Campinas: Unicamp, 2005.

MURRAY, Janet. *Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural / Unesp, 2003.

PEIRCE, Charles Sanders. *Collected Papers*. 8 vols. Cambridge: Harvard University Press, (1931-1958).

PEIRCE, Charles Sanders. *The Fixation of Belief*. 1877. Disponível em: <http://www.peirce.org/writings/p107.html>

SAGAN, Carl. *O mundo assombrado pelos demônios*. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

ciber
l e g e n d a