

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
CURSO SUPERIOR DO AUDIOVISUAL

[CLIQUE EM MIM](#)

WEBSITE NARRATIVO SOBRE EXPERIÊNCIAS DE TERROR
NA WEB DOS ANOS 2000

ALUNO: Henrique Casimiro Mandruzato
ORIENTADORA: Profa. Dra. Patrícia Moran Fernandes

SÃO PAULO
Março de 2021

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, desejo expressar minha profunda gratidão à Patrícia, orientadora desta pesquisa. Obrigado pela paciência, confiança, e por sua generosidade, que tornou este trabalho mil vezes mais rico em ideias e diversão.

Agradeço à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, e aos professores e funcionários do Departamento de Cinema, Rádio e Televisão. Obrigado pelas trocas, aulas, conversas, e amizades, todas de valor inestimável.

Agradeço aos meus pais pelas inúmeras formas de apoio, que poderiam tomar o espaço deste documento inteiro. Obrigado pelo amor incondicional.

Agradeço à Ana Iajuc, João Durigan, Joana Söt, Júlia Fávero, Luana Lorena e Vinícius Cerqueira por desbravarem o website e me ajudarem a caçar *bugs*. Agradeço também ao Luca Dourado, por solucionar o final da narrativa.

Agradeço às muitas pessoas que, desde 2018, compartilharam comigo suas lembranças da web. Seu entusiasmo pelo projeto me provou que eu não estava sozinho.

Por último, agradeço ao Gian, por sempre dizer: falta pouco, você consegue. Neste último ano tão difícil, sua energia e carinho me levantaram todos os dias.

ÍNDICE (CLICÁVEL)

INICIAR	3
“CLIQUE EM MIM.COM.BR? QUE SITE É ESSE?”	5
CIBERESPAÇO, SÍTIO ARQUEOLÓGICO	10
Pavimentando as estradas do ciberespaço: 1969 - 2002	10
Eu entro na tela do computador... (A web como espaço)	14
...e monstros saem da tela (Terror cibernético)	22
Experiências de terror não-consentidas	25
Experiências de terror consentidas	30
PROGRAMANDO UM MAUSOLÉU	39
4,5 BILHÕES DE FANTASMAS NAS NUVENS	47
Ambiguidades	47
A perda do ciberespaço	49
Usuários em arreios	58
POR UMA INTERNET ASSOMBRADA	61
BIBLIOGRAFIA	65

INICIAR

Entre minhas lembranças mais antigas, fragmentos do apartamento onde passei a primeira infância, está minha mãe usando o laptop. Vejo seus olhos bem abertos, refletindo luz branca. Fico curioso e me aproximo. Da tela não entendo nada: uma confusão de linhas coloridas, pequenos "x" vermelhos, ícones nas laterais - não que eu soubesse o que eram ícones. Ela me explicou que esse computador era da empresa, e ela o usava para trabalhar.

Bom, minha curiosidade persistiu. Com alguns CD-ROMs educativos, ela me ensinou o básico da operação dessa máquina: teclado e mouse são os inputs, e tudo transforma a imagem na tela. O que faz um clique, o que faz um clique duplo. Fui me familiarizando com o equipamento e a interface do Windows 2000 antes de aprender a ler.

Duas coisas aconteceram em seguida que selariam o meu destino:

Um: Quando mudamos de casa, encontramos um canto na sala que poderia abrigar um computador pessoal, só nosso. Logo chegou um kit com monitor, teclado e mouse, caixinhas de som e a torre, onde instalamos o deslumbrante Windows XP.

Dois: Cansada de usar a conexão discada para trabalhar em casa, minha mãe contratou o Speedy, da Telefônica, usando o Terra como provedor. Em pouco tempo, estávamos entrando na internet, um novo meio bastante receptivo e anunciado aos quatro ventos pela TV, revistas e jornais. Ela criou uma conta de email para cada um da casa e juntos fomos descobrindo o que era possível encontrar.

Quer dizer, não tão juntos assim. Após as aulas de manhã, eu tinha a tarde inteira livre para assistir desenho animado e usar o computador. Meus pais voltavam de noite e, até lá, eu ficava aos cuidados da empregada doméstica. Entrava nos sites da Globo, do Cartoon Network, e em portais infantis como Escaleno, Iguinho e Turma da Mônica. Fui expandindo minhas fronteiras com endereços encontrados em revistas e em sites de busca como o Cadê.

A partir daqui, consigo apenas resumir em fragmentos, pois muita coisa aconteceu sem ordem específica. Li várias histórias em quadrinhos da Turma da Mônica, disponibilizadas gratuitamente no site. Gastei horas incontáveis em jogos Flash. Irritei meu pai, pois só dava atenção ao que eu via no monitor, e não parava de usar o PC nem mesmo para almoçar.

Comecei a receber spam no email, e foi clicando em uma mulher nua que caí num site pornográfico pela primeira vez. Era uma bagunça de imagens de fetiche, pop-ups, e promessas de shows eróticos ao vivo. Eu sabia que a navegação ficava gravada e, com medo do meu pai saber, pedi chorando à minha mãe que apagasse meu desvio do histórico... E dos favoritos, onde havia salvado o site. Depois desse dia aprendi que era preciso deletar meus rastros.

Mais marcante que esse caso, talvez, tenha sido o primeiro cadáver que vi. No site Snopes, que verificava correntes disseminadas pela rede e separava as farsas das informações reais, um artigo trazia a história de um homem decapitado acidentalmente por um portão de ferro ao fugir da polícia. O site verificava a história como real e trazia as fotos que acompanhavam a corrente. Entre os outros artigos do site ("Coca-Cola é espermicida?"; "McDonald's usa carne feita em laboratório?"), este foi um choque inesperado.

É engraçado que com o passar dos anos eu tenha gastado tanto tempo procurando imagens parecidas, ou ao menos querendo saber onde elas se escondiam. Afinal, foram descobertas sofridas, e as imagens não me deram prazer. Mas o fato é que depois disso, meu uso da internet também se orientou na busca de encontrar aquilo que eu não deveria ver.

Talvez teria sido uma boa ideia limitar meu tempo no computador, ou os sites que eu poderia acessar. Acho que até houve tentativas nesse sentido, sem esforço suficiente. Mesmo assim, sou grato por todo esse tempo desassistido, sem ninguém olhando, e sou grato por ter vivido esse ciberespaço como explorador antes que ele deixasse de existir.

“CLIQUE EM MIM.COM.BR? QUE SITE É ESSE?”

Apresentação do projeto

clique em mim é um projeto de pesquisa que busca resgatar e catalogar as diversas experiências de terror que usuários da internet podiam encontrar durante a década de 2000. Centralizo a pesquisa arqueológica nas experiências de medo e espanto para entender a relação entre espectador e imagem no meio interativo, e para destacar o que foi tornado obsoleto nas transformações entre a labiríntica Web 1.0, contida na tela do computador, e a internet do *big data* que hoje nos contém.

O principal desdobramento deste projeto foi a criação de um website narrativo de terror, hospedado em cliqueemmim.com.br. O objetivo era publicar um site que reunisse lembranças de terror na rede e que ao mesmo tempo fosse um exemplo daquilo que descreve: um espaço misterioso que convida o leitor a explorar, abrir passagens, e reunir coragem para avançar, mesmo com receio do que possa estar à frente.

A cada página, textos em primeira pessoa rememoram um encontro com algum objeto hipermediático, como um site, um jogo, ou uma imagem. Cada texto contém um link, que leva à reprodução visual do que foi encontrado. Então, além de hospedar a autobiografia de um personagem cuja vida foi simbiótica à rede, o site também guarda a coleção de itens que marcaram a sua experiência. Esses registros são espalhados ao longo de quatro partes, que aguardam a interação para serem descobertas. Ao todo, são memórias de um período de dez anos, e pertencem a um sujeito que passa da infância à adolescência. Importantes marcos desse desenvolvimento, como a descoberta da sexualidade, a espera pela puberdade e o surgimento de mecanismos de defesa acontecem durante a interação com a máquina e a rede.

A narrativa adquire uma nova camada quando uma voz masculina sintetizada interrompe a leitura e pergunta quem está aí. As frases que ele diz também aparecem na tela como texto. Nessa primeira interrupção, este personagem apenas ordena o leitor a ir embora e

deixar a sua galeria em paz. Porém, em um ponto posterior da navegação, ele retorna. Mais simpático, se apresenta como **ant**, e pede o nome do leitor. Caso este insira seu nome real, ant repreende sua falta de cuidado, e esclarece: quer um nome de usuário. Suas falas são mais fragmentadas e repetitivas que os textos lidos até este ponto. Ele narra uma memória confusa que parece misturar dois momentos: a limpeza da parte interna de seu computador e um banho no chuveiro.

ant conversa com o leitor em três ocasiões, mas fala muito pouco sobre o resto do site. Na realidade, parece um pouco alheio a tudo, inclusive à sua própria condição. Seu raciocínio repetitivo e em constante esquecimento, assim como seu desejo de ser deixado em paz, indicam uma presença fantasmagórica digital. Resíduos de um usuário? Neste ponto, as dúvidas em torno da real natureza do site adquirem nova dimensão.

Ao fim desse extenso labirinto, uma última memória descreve o encontro do narrador com um site chamado *clique em mim*. Nesse texto, o endereço contém as memórias de uma outra pessoa, que esteve presente nos primórdios da WWW. O relato termina com a descrição de uma imagem tanto fantástica quanto aterrorizante, sugerindo um destino sombrio àqueles que veem o site até o fim. Depois que a última página é carregada, qualquer tentativa de acessar o site retorna o erro "Página não encontrada".

A ideia de um site assombrado ou amaldiçoado é o mote de várias histórias do período pesquisado, tanto em formato textual quanto audiovisual. Essas obras nascem no período de absorção da web incipiente por uma sociedade que vive transformações profundas nesse processo. Elas registram apreensão com a natureza ambígua do ciberespaço, que tanto oferece liberdade total quanto esconde o que há na página seguinte, ou mesmo mais abaixo, na própria página.

Ainda hoje, a internet continua parcialmente obscura, e talvez o será para sempre. O que temos de melhor para entender seu alcance e tamanho é a imagem de um iceberg: as páginas indexadas pelos sites de pesquisa são apenas a ponta, e submergidas estão as massivas *deep*

web e *dark web*, que o mundo conhece principalmente por artigos e reportagens.

A ponta é o recorte espacial desta pesquisa, porque é lá que os atritos entre terror e usuários convencionais se deram. Além da preocupação com vírus e golpes, o internauta frequentemente se via preso em páginas que negavam o uso do botão “voltar”, inundavam a tela de *pop-ups* e repetiam sons irritantes. Como se não bastasse, era também preciso navegar com cautela para não cair em pegadinhas cruéis, como vídeos de susto ou sites com imagens escatológicas.

Essa experiência ficou no passado. Ela foi apagada pelos esforços contínuos dos sites de busca, plataformas de conteúdo e navegadores para aumentar a confiabilidade na web e remover desconfortos. Mesmo a tecnologia Flash, a primeira a concretizar o sonho de uma web multimídia, teve sua morte recente justificada na eliminação de brechas que podiam ser exploradas maliciosamente. Porém, não foram apenas esses bloqueios que contribuíram para o desaparecimento daquela forma de navegação. Em 2016, os celulares ultrapassaram os computadores pessoais como principal dispositivo de conexão à internet, e a interface dos sites passou a priorizar a tela pequena e vertical. Os acessos tornaram-se mais frequentes, porém muito mais curtos. Enquanto isso, a popularidade das redes sociais mostrou aos seus desenvolvedores que elas tinham potencial de se tornarem os pontos principais de acesso à rede para um público imenso. Naturalmente, isso foi e continua sendo explorado o máximo possível, neutralizando continuamente a experiência labiríntica do navegar e substituindo-a pela atualização compulsiva do *feed*.

A obsolescência da rede como lugar foi a motivação principal para a formalização desta pesquisa em um site narrativo. O que começou como um interesse pelo conteúdo de terror disponível online, que eu considerava único mas pensava apenas em catalogar, me fez deparar com uma história intrincada de controle da internet e esquecimento do passado. A narrativa tenta desenterrar esses lugares e momentos, e apresentar suas memórias aos usuários de hoje.

Enquanto isso, o que está organizado neste relatório busca principalmente complementar e contextualizar o conteúdo do site. Na primeira parte, CIBERESPAÇO, SÍTIO ARQUEOLÓGICO, resumo a história da internet e da World Wide Web, inclusive no Brasil, até a década de 2000. Após apresentar as tecnologias e suas características, falo da espacialidade imaginada a partir da experiência de navegação, alimentada durante anos pelas representações da internet em outras mídias e por imagens e metáforas da própria interface do computador.

Dou atenção especial aos sites com conteúdo multimídia e interativo para determinar as relações entre espectador/usuário e a internet. O cinema de atrações, como definido por Tom Gunning, irá especialmente auxiliar essa análise. Finalmente, trato do terror: suas relações enquanto gênero audiovisual com tecnologias de comunicação, e as principais experiências de terror disponíveis na web, divididas entre experiências consentidas e não-consentidas.

Na segunda parte, PROGRAMANDO UM MAUSOLÉU, registro o processo de desenvolvimento do site, incluindo a escrita da narrativa e os métodos empregados para coletar todo o material imagético que reuni. Para falar das decisões na definição do mapa do site, recorro a Lucia Leão (1999) e seu entendimento da obra hipermediática como labirinto, e os desdobramentos disso na interação entre leitor e obra.

Em 4,5 BILHÕES DE FANTASMAS NAS NUVENS, busco justificar esse projeto e revelar algumas motivações para a pesquisa. Parte delas trata de questões intrínsecas à internet: o fato de que todo tipo de imagem e informação está a uma busca de distância, e que quase tudo se apresenta como real, mesmo quando não é. Procuro refletir sobre o uso da internet por crianças e adolescentes, especialmente tratando de puberdade e relação com o mundo.

A outra parte das motivações trata do estado atual da internet. A obsolescência de certas experiências de terror na web, a simplificação da interface dos navegadores e a consolidação das redes sociais como acesso à internet revelam mudanças profundas na relação entre usuários e rede. O que será que foi esquecido no caminho? Enquanto a internet era atualizada para atrair cada vez

mais consumidores, o smartphone nos aproximou dela até nos tornar inseparáveis. E hoje, para cada pessoa conectada, há um volume inacreditável de dados sendo colhidos em todos os instantes, e muita incerteza quanto ao destino deles. Uma forma de materializar esse conjunto de métricas que foge ao nosso controle e nos representa perante os sistemas é como um duplo digital fantasmagórico.

Na última parte, POR UMA INTERNET ASSOMBRADA, entro em mais detalhes sobre o final da narrativa do site e busco chegar em conclusões. Lá compartilho alguns dos objetivos menos imediatos do projeto e esperanças que depositei nele. Me inspiro aqui nas considerações de Thomas Elsaesser (2018) sobre arqueologia das mídias, narrativa e memória para articular a postura da narrativa do site frente ao presente e futuro da internet.

CIBERESPAÇO, SÍTIO ARQUEOLÓGICO

O quê, onde e quando

1. Pavimentando as estradas do ciberespaço: 1969 - 2002

No final de outubro de 1969, pesquisadores estadunidenses conseguiram enviar um comando entre computadores sem conectá-los diretamente com um cabo, mas através de uma rede. Embora a conexão tenha caído após repassar apenas dois caracteres, este primeiro teste representou um sucesso e frequentemente se aponta como a gênese da Internet. Porém, haveria um longo trajeto de desenvolvimento de redes, tecnologias, protocolos e infraestruturas até que ela recebesse esse nome.

Naquele momento, a rede se chamava ARPANET. Filha da ARPA, Agência de Projetos de Pesquisa Avançada, ela foi desenvolvida a partir da segunda metade da década de 1960 e buscava conectar os supercomputadores do país para superar as barreiras geográficas que dificultavam o trabalho dos pesquisadores. Ao contrário da ligação telefônica, que conectava dois pontos através de um circuito que ficava reservado pela duração da chamada, a ligação entre computadores pela ARPANET dispensava ligação direta. Ela dependia de computadores auxiliares que, conectados por linha telefônica, dividiam os dados em pacotes indicando mensagem, remetente e destinatário. Os pacotes de várias transmissões compartilhavam o circuito até chegarem aos seus respectivos destinos, onde eram reconstituídos na informação original. A ideia revolucionária desta rede era se basear em um modelo acentrado, que tornava equivalentes, para o fluxo da informação, todos os computadores conectados.

Ao longo dos anos, não apenas houve expansão da ARPANET, como também o surgimento de várias outras redes similares conectando computadores de outras instituições, em vários países do mundo. O trabalho de interligá-las, formando uma rede de redes, foi a invenção da Internet. O que as unificou na prática foi a adoção de um grupo de protocolos em comum, o TCP/IP, que permitia comunicação

de ponta a ponta e especificava os tratamentos da informação em sua transmissão através de roteadores.

Usando os protocolos criados para a Internet, usuários podiam trocar email e conectar-se aos *bulletin boards systems* e aos canais de discussão da Usenet (similares aos fóruns e salas de chat por vir). Porém, a possibilidade de digitar um endereço em um navegador e encontrar uma página, que tornou-se sinônimo de uso da internet, só passou a existir com a criação da World Wide Web, ou web, em 1989. Ela tinha como base o hipertexto, tipo de documento que aponta para outros documentos via ligações, *links*, que o leitor pode seguir e acessar. Na web, cada documento é localizado por um endereço único, o URI ou URL. Quando um navegador (*browser*) acessa esse endereço, ele se conecta ao computador que contém o documento e pede a sua transferência. Então, o exibe na tela.

Em 1993, o navegador Mosaic foi lançado gratuitamente, inaugurando recursos como ícones, favoritos (*bookmarks*) e exibição de imagens conjuntamente ao texto, na mesma janela. Essas adições e um sistema de suporte 24h ajudaram a tornar a web uma rede atraente a usuários com menos conhecimento técnico, expandindo em muitas vezes o uso dos computadores pessoais em escritórios e lares.

Dois anos depois, o Windows 95 e seu Internet Explorer introduziram um novo volume de usuários à web, que já podiam acessar sites como Yahoo, Amazon, e Ebay. Ao mesmo tempo, a linguagem JavaScript foi criada e começou a ser utilizada em páginas da web para possibilitar a exibição de conteúdo dinâmico e interativo. Ao final de 1995, estimava-se haver 23.500 websites ([fonte](#)), e 44,4 milhões de usuários da Internet ao redor do mundo([fonte](#)).

Enquanto isso, o acesso à Internet no Brasil era uma realidade praticamente exclusiva ao meio acadêmico, embora despertasse mais e mais a curiosidade da população. Em 19 de julho de 1994, o [caderno Mais da Folha de São Paulo](#) teve como destaque a Internet, seu uso e seu potencial. A infraestrutura disponível no país consistia na Rede Nacional de Pesquisa, que ligava universidades umas às outras e ao exterior. Havia apenas um provedor, o Alternex, que oferecia acesso

a pessoas físicas. Depois de abril de 1995, quando o Ministério das Comunicações anunciou que a Internet não se enquadraria no monopólio estatal sobre as telecomunicações, começaram a surgir provedores da iniciativa privada. Rapidamente, as limitações da infraestrutura foram sentidas: “mesmo que alguns provedores conseguissem acesso a algum backbone Internet e à respectiva rede de suporte para a transmissão de dados, não havia linhas telefônicas disponíveis para atender às chamadas dos (computadores de) seus clientes.” (CARVALHO, 2006, p. 144)

A primeira revista brasileira sobre Internet, a Internet World, teve sua primeira edição em setembro, e listava 21 provedores em seu guia (GUIZZO, 2007). Em novembro, a Internet virou tema de uma novela da Globo, “Explode Coração”. Escrita por Glória Perez, trazia um romance virtual entre os personagens Dara e Júlio Falcão, além de outros personagens internautas.

O ano de 1996 registrou um boom no mercado, decorrente não apenas de investimentos do governo em infraestrutura de telecomunicações como também de aumento na oferta de provedores. Em janeiro, o site de pesquisa Cadê? possuía 1200 páginas catalogadas e 20 mil usuários regulares (VIEIRA, 2018). Baseado no tripé conectividade, atendimento e conteúdo, o Grupo Folha lançou o Universo Online (UOL) como provedor de acesso e portal guarda-chuva, com espaço para notícias, entretenimento, serviços, áudio e vídeo e comércio. Após a fusão com o Brasil Online (BOL), do Grupo Abril, tornou-se a maior empresa provedora do país. Nesse ano, também, nasceu o Bate Papo UOL.

O mercado seguiu crescendo, e a privatização da telefonia levou a mais uma explosão. Em agosto de 1999, a 4ª Pesquisa Internet Brasil do Ibope contou 3,3 milhões de usuários brasileiros, tendo 700 mil deles se conectado pela primeira vez nos seis meses anteriores. 47% dos usuários se conectavam à rede todos os dias. Também 47% acessavam a Internet de casa, 37% no local de trabalho, 11% no local de estudo e 16% em outros locais (GUIZZO, 2007). Em janeiro de 2000, o iG, primeiro grande provedor gratuito do Brasil, era anunciado no intervalo do Jornal Nacional. O ator Thiago Lacerda

estrelava o anúncio e dizia: “O Brasil tem uma das melhores televisões do mundo e você não paga nada para assistir sua novela favorita. Então por que você tem que pagar para ter acesso à Internet?” A meta do iG era de contar com 500 mil usuários até o final do ano. Em menos de 40 dias, foi atingida. (VIEIRA, 2018).

Até então, o acesso à Internet se dava apenas pela conexão discada, ocupando a linha telefônica do usuário para troca de dados a até 56kbps. A banda larga chegou ao Brasil com velocidades maiores e permitindo conexão constante em 1999, através da Net e da TVA, que ofereciam velocidades de até 256kbps. Em 2000, a Telefônica lançou o Speedy, e escolheu o provedor e portal Zaz, reformulado como Terra, para representá-la no mercado da América Latina. Em 2002, as principais velocidades de conexão oferecidas eram 512kbps, 1Mbps e 2Mbps. Durante o mês de junho, 7,2 milhões de usuários residenciais acessaram a Internet.

Para ilustrar a variedade de sites acessados, podemos retirar alguns exemplos das diversas categorias do Prêmio iBest, uma premiação de sites aberta para votação. A página de resultados parciais da edição de 2002¹ listava os portais do Cartoon Network, Castelo Rá-Tim-Bum e Turma da Mônica na categoria Infantil. A categoria Entretenimento trazia o site do programa de TV “Casseta e Planeta”, um portal de humor; Morango, site de ensaios sensuais femininos; e Usina do Som, portal de música. A categoria Pessoal foi dividida nas subcategorias Fã-Clube, com páginas dedicadas a artistas como Madonna e Sandy e Júnior; Serviços Internet, com sites como Mensagens Online e Aprenda HTML; e Temas e Variedades. Essa última subcategoria contém dois exemplos interessantes: Mensagens Subliminares, site que registrava supostas mensagens e significados ocultos em obras de entretenimento, e Assustador, um portal de terror que abrigava imagens de fantasmas, alienígenas, acidentes e autópsias.

¹ Disponível em:

https://web.archive.org/web/20020222003337/http://www.premioibest.com.br/ibest2002/pre_results/resultados_parciais_0502.asp

2. Eu entro na tela do computador... (A web como espaço)

Inicialmente, a web tratava de exibição de informação, e seu conteúdo era primariamente textual. Quando o navegador era comandado a acessar um endereço, ele iniciava o contato com o servidor, que devolvia um documento HTML. Ou seja, as páginas dos sites eram literalmente arquivos de computador com instruções para a exibição de seu conteúdo. Quando estes arquivos previam a exibição de imagens, elas eram também requisitadas e baixadas pelo navegador, e inseridas em suas posições. A linguagem HTML permitia a divisão do conteúdo em seções, a criação de listas e tabelas, alguma estilização do texto (incluindo divisão em títulos e texto comum), a criação de links, e pouco além disso.

Conforme a rede foi atraindo usuários e empresas, cresceram os esforços para desenvolvê-la enquanto mídia visual. Afinal, os jogos de computador já exibiam fantásticos mundos tridimensionais, e mesmo a interface dos sistemas operacionais gerava um mundo de visualidade diferente de tudo aquilo que o consumidor médio conhecia, onde ícones e janelas flutuavam livres sobre imagens de paisagens naturais hipernítidas e hipersaturadas.

Porém, a tecnologia da web permaneceu voltada à exibição de documentos, e o design das páginas foi inspirado principalmente pela mídia impressa. A página inicial dos portais de notícia, por exemplo, segue a lógica do jornal: ao centro, várias caixinhas trazem as chamadas dos principais e mais recentes artigos, e levam às páginas correspondentes quando clicadas. Ou seja, é uma página cuja função é apresentar partes do todo, apontando para outras páginas. Porém, diferente do jornal, que pode ser manuseado, esses portais têm apenas o espaço visível da tela para prover a locomoção entre diferentes seções e artigos. Por isso, em todas as páginas do site, barras de navegação ao topo e nas laterais emolduram o conteúdo e apontam às outras possibilidades. Outra diferença em relação à mídia impressa é que o conteúdo determina o tamanho da página, e não o contrário.

Mesmo assim, a metáfora da página para descrever sites ficou como a medida unitária de um site, e como aquilo que é exibido na tela. Porém, a relação dos usuários com a web ultrapassa a situação de leitura, o que traz outra metáfora: navegação. O termo utilizado para essa situação em inglês, *browse*, se relaciona ao caráter topográfico do texto: é o ato de percorrer os olhos pelo conteúdo, como se faz com um catálogo, lista ou jornal; também descreve a jornada através da biblioteca, onde muitos textos serão lidos parcialmente. *Navegar*, porém, foge do texto e descreve locomoção na água, facilitada por meio de transporte. Imediatamente a rede é visualizada como mar (o mar da informação) e o navegador é como um navio ou até um submarino. A navegação é também, historicamente, um rumo ao desconhecido; talvez seja essa a aventura expressada em um nome como Internet Explorer.

Sim, a navegação pela web sempre contava com algum grau de encontro com o inesperado. Da mesma forma que o retorno a um endereço já visitado poderia revelar conteúdo novo, poderia resultar em “página não encontrada”. Mas por mais frustrantes que fossem esses becos-sem-saída, voltar ao ponto anterior era fácil, e o leitor podia retomar a sua jornada escolhendo outra direção. A associação de cada documento a um localizador, a locomoção através dos diferentes sites, as metáforas agenciadas pelos ícones dos navegadores e as próprias imagens encontradas nos sites passam a descrever a web como um espaço.

A noção de espaço na Internet é produzida através de uma variedade de dispositivos. Há a descrição de progressões e configurações arquitetônicas, a definição de certos sites como “lar” (*home*), mapas que sugerem que o usuário pode percorrer cômodos, e renderizações da tela e caixa do computador como espaciais. (WHITE, 2006, p. 21)

Além dos encontros fortuitos com todo tipo de informação, a web passou a abarcar cada vez mais conteúdo audiovisual, e a vocação hipermidiática e interativa do computador logo foi refletida no design dos sites. Arquivos em Flash começaram a ser incorporados às páginas, permitindo que animações vetorizadas, áudio e vídeo, todos

interativos, ocupassem a tela. Enquanto alguns sites utilizavam o Flash para exibir alguns elementos funcionais, como menus e players, outros foram inteiramente construídos sobre essa tecnologia. Muitos acabavam sendo bastante similares aos CD-ROMs multimídia que eram comercializados na época, centrados em imagens interativas, ou seja, imagens que respondiam ao input do usuário, como cliques ou uma passada do ponteiro.

Além da divisão em endereços e do conteúdo imagético, outra característica da rede apontava para a espacialidade, mesmo que de uma forma também relacional: as comunidades que ela abrigava.

Ao fim do milênio, uma comunidade virtual ou online passou a ser definida como uma agregação espacial e social na Internet, hospedando um núcleo de usuários recorrentes que engajavam em interação contínua baseada em um tópico compartilhado (profissão, hobby, *fandom*, política, etc.), ou baseada num lugar virtual compartilhado (canais de chat e grupos da Usenet de conteúdo geral, cybercafé, clube, hall de encontro). Com o tempo, o conjunto pode desenvolver normas e regras de conduto comuns, especialmente quando espaço e interesse compartilhados são unidos intrinsecamente, e se imaginar como uma comunidade, invocando um senso de pertencimento e identificação. (BOOMEN, 2014, p. 159)²

As comunidades online antecedem a web, tendo sido compostas principalmente de usuários com formação técnica ou acadêmica. A abertura da web e a entrada contínua de novos usuários, de todos os tipos, não aconteceu sem atrito. Em 1993, milhares de usuários novos à internet, que acabavam de se conectar através da AOL, encontraram os grupos de discussão da Usenet. A velha guarda já se aborrecia ano após ano com os ingressantes em universidades, que se conectavam pela primeira vez e não conheciam os “caminhos” da tecnologia. A entrada em massa de novos usuários pela AOL, porém, foi contínua e intensa, e esse ponto ficou marcado na cibercultura como o Setembro Eterno (*Eternal September*).

O embate entre membros e aspirantes através do conhecimento e da cultura, com a plataforma (grupo, sala de bate-papo, fórum) como

² Todas as citações de textos originalmente em inglês são apresentadas aqui com tradução minha.

campo de batalha delineiam os territórios online. Mesmo assim, navegar por esses sites resulta em uma situação peculiar, diferente da relação com comunidades do mundo material. Aqui, todas as trocas são abertas para leitura. A contribuição do leitor à conversa não é exigida, e ele pode ler tudo e sair sem deixar marcas da sua passagem. Ou seja, o leitor adentra o espaço delimitado pelo site como uma presença fantasmagórica, podendo se sentir acolhido pela cultura sem participar de fato, e também podendo entrar e sair, livre de barreiras materiais.

Essa ausência de distâncias, vista como espécie de teletransporte, é uma das várias características que marcam o ciberespaço. Neste imaginário, situações reais de navegação e tropos da ficção científica se misturam.

[O ciberespaço] representava o oposto anárquico e selvagem do espaço domesticado. *Ciberespaço é aventura*, áreas inexploradas, possibilidades sem fim, sem restrições, sem limites. Aqui, *usuários são exploradores*. No ciberespaço você não está sentado em um carro, você perambula sem corpo por um espaço mágico que se desenvolve e cresce organicamente de acordo com suas próprias dinâmicas internas. Um espaço como o cérebro, ou melhor, como a própria mente." (BOOMEN, 2014, p. 175)

Bem, quais eram as aventuras disponíveis? Reúno a seguir algumas categorias de website que atraíam os usuários com experiências hipermidiáticas.

Sites promocionais: para cada grande produto cultural que era lançado, a estratégia de marketing previa a criação de um website para divulgá-lo. Usando a tecnologia Flash, esses sites frequentemente continham introdução animadas, jogos e "brindes", como papéis de parede e ícones para o sistema.

Toda a série de filmes Harry Potter, por exemplo, teve sites que apostaram no deslumbre do mundo mágico da narrativa. As diferentes páginas do site representavam lojas do Beco Diagonal, onde Harry adquire sua coruja e sua varinha, e também espaços do castelo de Hogwarts. Claro que em algum canto havia informações

sobre a trama, os atores, e o lançamento dos filmes, porém o conteúdo textual era ofuscado pela representação espacial e por jogos simples que empoderavam o usuário com uma varinha. Cliques sobre uma imagem faziam elementos ganharem vida.



Portais infantis: estes, principalmente, eram organizados de forma imagética e interativa, seguindo a linha dos CD-ROMs educativos. Ao invés de uma lista de links, a página principal trazia uma imagem com vários personagens/elementos clicáveis levando às diferentes páginas, tornando ainda mais palpável uma percepção espacial da navegação, mesmo que por um espaço bidimensional. E a ideia de exploração voltava ao centro: "Para uma criança, o contato ativo com as imagens faz da versão hipermediática um jogo de descobertas fascinantes." (LEÃO, 1999, p.38)

Temos como exemplos desta categoria os sites Duende, Meleca, Turma do Saber e Turma da Mônica. O site da banda Gorillaz, um

exemplo menos voltado ao público infantil, é mais radical em sua espacialidade: todo o conteúdo é distribuído através do espaço desenhado dos gigantescos estúdios da banda, onde os cômodos são diferentes páginas. Não há organização do conteúdo senão a organização espacial.



Portais de jogos Flash: reuniam jogos que poderiam ser fruídos na própria janela do navegador, sem necessidade de instalação. Há alguma sobreposição entre essa categoria e a última, pois sites como o do Cartoon Network traziam os jogos como principal atração. A relativa facilidade de usar o Flash para a programação de jogos, que era uma atividade mais restrita aos funcionários de empresas, combinada à chamatividade de jogos gratuitos, gerou uma cena prolífica e duradoura de jogos digitais. Entre os agregadores mais famosos, estão Miniclip, Newgrounds, e ClickJogos, no Brasil.

Mundos digitais: eram aplicativos que carregavam na janela do navegador e inseriam o jogador num espaço virtual por meio de um avatar. Muitas vezes eram jogos, mas nem sempre. No Habbo Hotel, por exemplo, não havia objetivos ou progressão; a ideia era explorar espaços e interagir com os outros usuários. Algumas empresas viram o

potencial dessa ideia e investiram na criação de expansivos mundos digitais para promover suas marcas. A Disney é o exemplo que trago na narrativa, com o seu Virtual Magic Kingdom, mas Nickelodeon e outras também fizeram algo bastante similar.

Portais de comédia: como o Casseta e Planeta, o Charges.com.br e o Humortadela. Como ainda ocorre, havia conteúdo de sobra na internet pra fazer rir, e seu propósito era ser disseminado. Os sites entravam nessa cadeia publicando piadas, animações e imagens cômicas. Até programas: um deles prometia instalar um porta-copo no computador e, ao ser executado, abria o drive de disco.

Frequentemente, as imagens exibidas eram fotomontagens, que foram parte importante da cultura das imagens em torno da virada do milênio. Elas entraram em jogo como recurso formal, especialmente cômico. Elas podiam aludir a uma forma e extrapolar no conteúdo, como nas paródias de anúncios publicitários do site Desencannes, ou podiam gerar imagens impossíveis cuja comicidade jazia no absurdo, como as “Bobagens” do site Charges.

A tela do computador é um espaço onde a informação é subordinada à sua exibição, portanto à visualidade. O mesmo vale para a web, e pudemos observar que seu crescimento também se deu a partir dos avanços na visualidade e da proliferação de objetos visuais conectados. Ela representou uma revolução no acesso à informação que remete à invenção da imprensa, porém seu uso por espectadores que desejam ver e conhecer o mundo através de imagens aponta para outra mídia: o cinema.

Antes que a linguagem cinematográfica fosse inventada, organizada e aliada a formatos narrativos, e a sala de cinema surgisse, com seus programas e rituais, a mídia cinematográfica foi explorada para vários usos e resultados. A possibilidade de registrar imagens fotográficas em movimento imediatamente encontrou aplicações no campo científico, com a medicina como bom exemplo. Mas os rumos que o cinema tomou devem-se mais ao seu uso no

entretenimento, sendo os filmes uma entre muitas formas de espetáculo oferecidas em centros urbanos.

Durante muito tempo, a historiografia agrupou as obras dos primeiros 10 a 15 anos do cinema na categoria de “primeiro cinema”, e chegou a chamá-lo de “cinema primitivo”. Claramente, consistia de obras que não se inseriam na tradição que se consolidaria no cinema narrativo, da ilusão de realismo através da linguagem. O desenvolvimento dela, e a invenção de dispositivos como montagem paralela e *close-up* foram atribuídos a diretores do cinema narrativo como D. W. Griffith. Essas impressões tiveram de ser revistas após a conferência “Cinema 1900-1906”, ocorrida em Brighton, no ano de 1978. Cerca de 500 filmes do período foram cedidos por arquivos de cinema ao redor do mundo e reunidos para exibição a vários acadêmicos da área. Estes pesquisadores se depararam com obras que utilizavam vários recursos de linguagem antes de seus supostos criadores, e que ao mesmo tempo eram tão diversas que não podiam mais existir apenas comparadas ao cinema narrativo, apenas porque ele dominaria a produção (GAUDREULT, 2006). A necessidade de considerar essas obras pelo que eram levou à criação do termo *cinema de atrações*.

Em primeiro lugar, este cinema é definido por seu contexto de exibição: espetáculos que atraíam plateias com alguma exibição, geralmente incluindo a figura do apresentador ou mestre de cerimônias. Enquadram-se na tradição do circo, dos espetáculos de mágica, e do *vaudeville*. Seguindo o princípio da variedade, um programa era geralmente composto de um grupo de filmes. Mas essa não era a única possibilidade. Também existiam exibições que combinavam filmes e performance ao vivo, ou outras formas de projeção, e atrações que exibiam filmes em *loop*, como a gravação da dança serpentina ou de cataratas (MUSSER, 2006).

O outro significado de atração que justifica o termo refere-se ao conteúdo dos filmes e à relação da imagem com o espectador. Para Eisenstein, a atração era a unidade mínima da arte, e uma de suas definições era: momento da exibição que agita e gera choque emocional. Portanto, ele pensava na atração como um estímulo

(STRAUVEN, 2006). Nesse modo de exibição, a curiosidade do espectador é estimulada (especialmente quando há um apresentador) e então satisfeita no momento de visualização. Ou seja, a imagem é o centro dos interesses, exercendo algo como magnetismo ou atração gravitacional. Tom Gunning, o criador do termo, descreve:

(...) o cinema de atrações solicita consciência aguçada da imagem fílmica engajando a curiosidade do espectador. Este não se perde em um mundo fictício ou em seu drama, mas permanece consciente do ato de olhar, da empolgação da curiosidade e sua satisfação. (GUNNING, 1995, p. 121)

Uma vantagem do termo é que ele não se restringe ao começo do século XX, pois explica o interesse de cenas de efeitos especiais e momentos espetaculares em filmes narrativos e outras obras audiovisuais, incluindo obras hipermidiáticas. Explorando a origem dessa curiosidade ou fome por imagens, enfatiza-se a influência de questões da modernidade:

A urbanização em expansão, com sua sucessão caleidoscópica de pontos de interesse; o crescimento da sociedade do consumo, com sua nova ênfase em estimular desembolso com exhibições; e os horizontes da exploração colonial, com novos povos e territórios a serem categorizados e explorados, todos provocavam o desejo por imagens e atrações. (GUNNING, 1995, p. 135)

Não teria sido a World Wide Web, cem anos depois, a maior fornecedora de imagens da contemporaneidade, suprimindo a curiosidade dos usuários por visões do mundo na era da globalização?

3. ...e monstros saem da tela (Terror cibernético)

Para exemplificar os choques emocionais de sua definição de "atração", Eisenstein cita o teatro francês Grand-Guignol, onde histórias macabras eram encenadas com efeitos especiais sangrentos e chocantes. Esse tipo de efeito aterrorizante foi incorporado ao cinema narrativo; por exemplo, a decapitação de um soldado babilônico em *Intolerância* (1916). Ao longo dos anos, a consolidação

do mercado cinematográfico restringiu as imagens de sangue, vísceras e morte ao gênero do terror, que é inteiramente baseado em estimular o espectador. Gunning compara essa experiência de adrenalina com a montanha-russa, que “combina sensações de aceleração e queda com a segurança garantida pela tecnologia industrial moderna.” (GUNNING, 1995, p. 122)

Durante os anos 2000, o terror no cinema comercial parece ter aumentado sua aposta em imagens gráficas e realistas de violência ao corpo. Filmes como *O albergue* (2005), *Mártires* (2008), e a franquia *Jogos mortais* (iniciada em 2004) levaram aos limites o exibicionismo do ferimento e da morte. Talvez esse fosse um ponto inevitável na trajetória da mídia; afinal, o *giallo* e o *slasher* como subgêneros do terror já inventavam diferentes maneiras de matar como exercício criativo. É possível que a impressão maior de realismo nas imagens dos anos 2000 seja o aperfeiçoamento dos efeitos especiais do passado, que já se apresentavam como datados. Então, qual processo poderá ter sido responsável por denunciar as cenas de morte do *giallo* como falsas, senão maior exposição do público às imagens reais de ferimentos e mortes? Elas já eram parte do repertório do cinema de atrações no início do século XX, em exibições que buscavam chocar o público ou talvez atender à sua curiosidade (STRAUVEN, 2006), e nas décadas antes da Internet, filmagens desse tipo eram reunidas em coletâneas e distribuídas de forma independente, como a série *Faces da Morte* (1978-1996). Na web, sites como Rotten e Assustador exerceram esse papel, com acesso muito mais fácil.

Se o objetivo principal do terror comercial é atrair espectadores através de adrenalina, curiosidade e medo, então as iniciativas de produção devem apostar no que mexe com o público. Isso diz respeito ao teor de realismo e explicitude das imagens (com a consciência de que amenizar ou potencializar selecionam o público), e à necessidade de explorar as possibilidades aterrorizantes em temas e objetos atuais da sociedade.

Nesse processo, as mídias são incorporadas às narrativas como interface entre personagens e terror, centralizando dispositivos de

comunicação, captação, gravação e exibição de imagens e sons. Em *O exorcista* (1973), uma fita magnética com a gravação de Regan possuída revela mensagens ocultas quando reproduzida ao contrário. *Mensageiro da morte* (1979) tem como premissa um assassino que se comunica com sua vítima através do telefone, com a revelação de que as chamadas estão vindo da própria casa. *Ring - O chamado* (1998) se desenvolve em torno de uma fita VHS amaldiçoada e uma aparição fantasmagórica que literalmente sai da tela da televisão.

Alguns fatores podem ter contribuído para a escolha destes dispositivos como tópico. Para cada um deles, o uso não exige compreensão do seu funcionamento, apenas da sua operação. Isso confere às tecnologias um potencial imaginário de extrapolar seu funcionamento usual, abrindo espaço para o sobrenatural. Além disso, é possível entender essas obras do terror como expressões de uma relação tensa entre a imagem e o espectador, que é consciente de alguma diferença entre representação e realidade, abrindo novamente margem para o desconhecido. E quando a adoção das tecnologias inicia transformações na sociedade, o terror participa deste processo com indagações. Por exemplo: será que o desenvolvimento da computação, inteligência artificial e tecnologias de simulação não abrem caminho para ameaças aos humanos, seus criadores? É o que expressam narrativas como o conto *Não tenho boca e preciso gritar* (1967), e os filmes *O exterminador do futuro* (1984), *O passageiro do futuro* (1992), *Matrix* (1999), e outras distopias de ficção científica.

As características principais desses períodos de rápida mudança midiática envolvem a volatilidade, a imprevisibilidade e até a natureza contraditória da dinâmica entre as implicações práticas das novas tecnologias (suas aplicações industriais e seu potencial econômico), sua percepção pela imaginação popular (sob a forma de narrativas de ansiedade, utopia, pânico e fantasia) e as respostas ambíguas (adoção entusiástica ou resistência firme) de artistas, escritores e intelectuais. (ELSAESSER, 2018, p. 47)

Entre as imagens e estímulos da web dos anos 2000, o terror figurava como categoria bastante desenvolvida, de formas variadas. Considerar que sua unidade básica eram os mesmos choques emocionais

do cinema de atrações é a chave para o entendimento dessas formas. E esses choques se enraizavam em dois princípios: o infinito do ciberespaço como morada potencial de imagens tabu e assombrações digitais; e o campo da tela como superfície, “estimulando os visualizadores a submergirem na imagem como ambiente total, em vez de relacionarem-se com a tela como uma janela para o mundo.” (ELSAESSER, 2018, p. 79)

A seguir, reúno as principais experiências de terror que podiam ser encontradas na rede durante o período, divididas a partir de uma diferença determinante: aquelas que o usuário encontrava, e aquelas que encontravam o usuário.

a. Experiências de terror não-consentidas

As narrativas que associam a navegação à passagem para o reino dos mortos nos revelam como o ato de navegar, na mitologia antiga, está associado à descoberta de um mundo desconhecido, distante. O reino dos mortos, mundo do qual nada se sabe ao certo, apenas se especula, assume, em nossos dias, a forma de um mundo ainda novo que vem sendo revelado pelo espaço do computador. Que mundo é esse? (LEÃO, 1999, p. 124)

Antes de tudo, não posso deixar de mencionar experiências que estimulavam medo e choques sem valer de imagens do gênero, como figuras macabras, sangue, escuridão, etc. Eram causadas pela programação das páginas, que faziam o navegador operar diferente do comandado ou desejado.

Por exemplo, um *script* que cancelava o efeito do botão “Voltar” do navegador, confundindo o usuário e forçando-o a sair da página de outras formas; a aparição de janelas *pop-up*, especialmente quando num volume grande e ritmo rápido; a execução automática de um arquivo de som ao carregar uma página; links mortos, que apontavam endereços que não existiam mais; e a demora para baixar uma imagem, que carregava em linhas a partir do topo.

Além disso, é importante lembrar o quanto a segurança era (e continua sendo) uma grande preocupação do uso da internet. Não apenas pela impossibilidade de garantir a identidade de outros usuários, mas também porque as próprias páginas eram repletas de

elementos que podiam infectar o computador com programas danosos. Anúncios que imitavam janelas de antivírus alertando o usuário sobre supostas infecções, cavalos de tróia disfarçados de programas, emails de corrente, todos alarmavam o usuário e escondiam ameaças. Navegar pela web requisitava bastante bom senso e discernimento para não cair nas armadilhas.

O tópico principal deste trabalho, porém, são armadilhas de outra natureza. Ao invés de atacar a máquina, miram diretamente o sistema nervoso do usuário. São as seguintes:

Screamers: talvez as mais emblemáticas experiências de terror não-consentidas na web. Eram páginas, animações, vídeos ou jogos curtos que induziam o espectador a se concentrar na tela, muitas vezes também o levando a aumentar o volume. Após algum tempo, uma imagem chocante aparecia de repente, acompanhada de um barulho alto, geralmente um grito.

O primeiro *screamer* da web foi uma animação em Flash criada em 2001 sob o nome "O que há de errado?" ("*What's Wrong?*"). Ela convidava o espectador a analisar uma imagem de um cômodo e apontar o que havia de incomum ou fora do lugar. Apenas um pretexto, claro; após 30 segundos de busca inútil, o espectador era chocado por um rosto reminiscente do Grito de Munch.

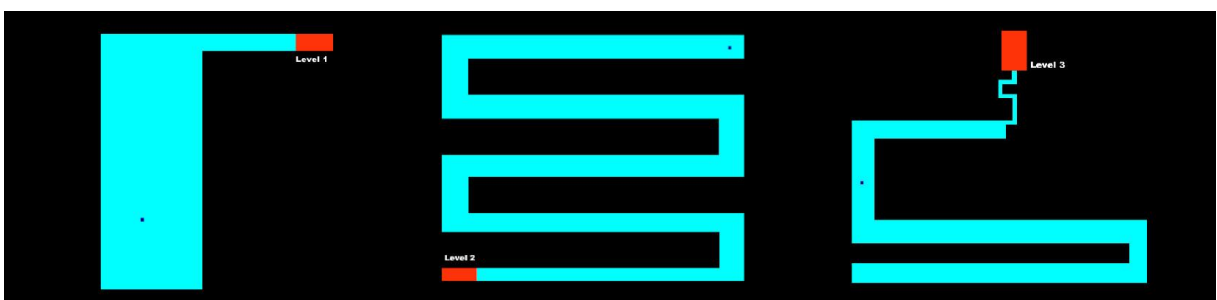


Anúncio de carro assustador (*Scary Car Commercial*)



Este vídeo de 2005 inicialmente era um anúncio comercial alemão de uma bebida cafeinada da marca K-Fee. Na Internet, a menção ao produto foi substituída pela cartela: “Agora... Vá trocar os shorts e volte ao trabalho!”

O labirinto



Esta pegadinha começou a circular em 2004 e se transformou num verdadeiro fenômeno viral. Apresentava-se como jogo e, exigindo concentração e precisão, assustava o jogador no momento de maior tensão com o rosto demoníaco de Regan possuída, do filme *O exorcista*.



Shock sites: estes sites chocantes eram páginas extremamente simples, encontradas sob endereços curtos, que confrontavam o usuário com uma foto ou vídeo grotesco assim que abertos. Inicialmente, os links eram disseminados como pegadinhas, mas conforme os sites se tornavam mais conhecidos, mais usuários se expunham a eles como uma espécie de prova de resistência.

Alguns exemplos: goatse.cx - close de um homem nu usando as duas mãos para abrir e esticar seu ânus; 2girls1cup.com - vídeo pornográfico de fetiche em que duas garotas defecam num copo, comem, vomitam, se beijam. lemonparty.com - imagem de três homens idosos fazendo sexo. Etc... Há também vários exemplos de sites que hospedavam imagens de ferimentos, como 1guy1jar.com, e sites com imagens de assassinato reais.



Acima, *stills* de vídeos de reação ao site 2girls1cup.

É impossível considerar os *screamers* e *shock sites* sem entender seu papel nas comunidades online, onde o conhecimento é marcador de status. De certa maneira, as pegadinhas são ritos culturais destes ambientes, e separam os veteranos dos novatos. Elas zombam da ingenuidade acerca das normas da própria comunidade, da internet no geral, e da operação do computador: prometer que o comando Alt-F4 fará qualquer coisa além de fechar a janela, por exemplo, ou induzir alguém a apagar a pasta que contém o sistema operacional são exemplos reais.

b. Experiências de terror consentidas

Esta categoria contempla o conteúdo de terror produzido para a web com intenções menos maliciosas, ou seja, que se anuncia como tal. São obras criadas, compartilhadas e apreciadas por entusiastas do terror.

Imagens unitárias: especialmente em fóruns de imagem (*imageboards*) como o 4chan, onde os tópicos têm de ser iniciados com um arquivo de imagem e as respostas não precisam conter texto, essa forma de terror encontra bastante espaço e pessoas interessadas.

Em primeiro lugar, temos fotografias não-manipuladas de espaços vazios. Os principais exemplos deste grupo são fotos de locais abandonados, geralmente com contraste entre áreas iluminadas e sombrias, capitalizando o medo da escuridão.

Depois, fotos não-manipuladas com personagens (humanos ou não-humanos). Aqui geralmente há algum grau de encenação, porém não necessariamente como se espera. Um bom exemplo são as fotografias *post-mortem* das primeiras décadas do século XX, que retratam os recém-falecidos em poses dando impressão de vida, às vezes acompanhados dos membros vivos da família. Outras fotografias antigas são redescobertas e compartilhadas, e o contraste entre as épocas na forma de representar agrega uma aura de mistério. Porém, imagens contemporâneas também são numerosas e impactantes.

Então, entram as fotomontagens. Elas, que eram muito exploradas para potencial cômico, naturalmente também encontraram mais um campo ideal no terror. Bebendo de outras fontes da visualidade, como filmes, ilustrações, quadrinhos, etc, essas imagens introduziram toda uma geração de monstros nativos digitais, antropomórficos, porém não-humanos, cujas histórias eram contadas pelas obras da categoria a seguir.



Data e autor desconhecidos.

Creepypasta: representantes da forma literária. A palavra *creepypasta* é derivada de *copypasta*, termo criado na web para textos curtos que eram copiados e colados em fóruns, geralmente com propósito cômico e muitas vezes como forma de *spam*. As *creepypasta*, portanto, são histórias de terror de autoria quase sempre anônima, geralmente de poucos parágrafos, disseminadas pela rede. Assim, assemelham-se muito às lendas urbanas, porém o conteúdo das narrativas geralmente envolve o ambiente do lar e o uso do computador, quando não da própria Internet. São histórias de terror da vivência digital.

Ao longo dos anos, o significado do termo mudaria, abarcando histórias mais longas que especificamente tratam de fenômenos sobrenaturais circundando a tecnologia. Um exemplo é a saga *Ben Drowned*, iniciada em 2011, centrada em um cartucho de videogame amaldiçoado. Postagens em fórum, vídeos no YouTube, websites próprios e até arquivos de Word foram usados para avançar a narrativa e interagir com o leitor.

O sucesso das *creepypasta* de alguma forma renovou o folclore do gênero terror com novos monstros, que foram posteriormente licenciados para uso em filmes e séries de TV. Na série *Channel Zero* (2016-2018), do canal estadunidense Syfy, cada temporada adaptou uma *creepypasta* célebre da Internet. O monstro Slender Man (“homem delgado”), criado num concurso de Photoshop do fórum Something Awful em 2009, inspirou dois filmes de terror em 2015 e 2018 após ganhar projeção enorme em webséries do YouTube. Houve também a produção de um documentário da HBO sobre o monstro, inspirado por um incidente de 2014 em que duas garotas de 12 anos levaram uma colega à floresta, em Wisconsin, e a esfaquearam numa tentativa de sacrifício à entidade, que consta na mitologia criada online.



A primeira imagem do monstro Slender Man.

Curtas e séries de terror: representantes da narrativa audiovisual. Os primeiros vídeos de terror a viralizarem foram principalmente retirados de outras mídias, como o cinema e a televisão. Porém, especialmente a partir do estabelecimento do YouTube como maior plataforma de vídeos, várias obras passaram a ser produzidas para a Internet.

Havia nesses vídeos uma tendência muito forte pelo gênero *found footage*. Na linha dos filmes *Holocausto Canibal* (1980) e *A Bruxa de Blair* (1999), traziam histórias que se apresentavam como reais,

corroboradas por imagens falseando o modo do documentário. Ou melhor, não exatamente do documentário, em suas formas popularizadas no cinema e na TV, mas sim da filmagem amadora e do vlog.

Obras avulsas como [Possível anjo caído na Catalunha](#) (2006), que representou uma verdadeira farsa, ou [Pegadinha alienígena dá errado](#) (2008), que é uma variação mais cômica e menos realista, contêm a aparição surpreendente de criaturas extraterrestres em gravações caseiras. Quanto às narrativas seriadas, [Lonelygirl15](#) (2006-2010) é pioneira, pois foi a primeira ficção a adotar o formato do vlog, que estava em seu início. Nela, o diário de uma adolescente normal revela aos poucos a existência de um culto sinistro. Durante os primeiros três meses da série, sua natureza fictícia não era conhecida pelo público.

Outro exemplo viral é [Marble Hornets](#) (2009-2014), narrativa centrada no desaparecimento de uma pessoa que deixou para trás um volume absurdo de fitas de vídeo sem marcações. O dono do canal começa a assistir às fitas à procura de pistas e logo encontra fenômenos sobrenaturais, chefiados por ninguém menos que o monstro Slender Man. Esta websérie em primeira pessoa foi a obra narrativa de maior projeção a exibir essa criatura e fornecer mais detalhes de sua mitologia. Por exemplo, estabeleceu um recurso que seria usado depois nos filmes e videogames: *glitches* na imagem e no som causados pela proximidade ao monstro. Também estabeleceu, na narrativa, que ao se expôr a imagens do Slender Man, uma pessoa acaba o atraindo, como se fosse um vírus transmissível pela visão.

Sites narrativos de terror: representantes hipermediáticos. Esta é uma categoria que, além de ser muito variada em formatos e estilos, também não tem tantos representantes

Caverns of Blood (2000) é um labirinto infernal que o usuário pode percorrer, com a Caverna das Jóias como objetivo. Os quebra-cabeças envolvem encontrar elementos pequenos ou ocultos nas páginas, geralmente GIFs animados com motivos de terror como caveiras e insetos. Entre as imagens, pequenos parágrafos de texto

guiavam a narrativa como em livros da série *Escolha a sua aventura*. Este site é bastante associado às páginas pessoais e ao design amador que elas desenvolviam.

Trago duas páginas que a princípio apenas parecem hospedar uma obra de terror, mas o uso surpreendente de recursos do navegador revela que são integradas à narrativa. A primeira, [Quarto vermelho](#) (2003) trazia uma animação Flash que contava a história de estudantes que encontram um site amaldiçoado. Ao fim da animação, surge uma janela *pop-up* idêntica à que leva os personagens à morte. A segunda, [Fantasma de Bongcheon-Dong](#) (2011) se apresenta como uma simples história em quadrinhos. Porém, em dois momentos da leitura, o navegador assume a rolagem da página e exibe uma cena de susto animada. Quando o usuário sobe a página para entender se o que aconteceu foi a reprodução de um vídeo, ele encontra os quadros da animação, em sequência, como parte da tirinha que estava lendo. Numa tecnologia bem parecida à do cinema, o *script* usa o navegador para animar quadros em sequência.

Websites promocionais como os citados anteriormente também flertavam com o terror. Ao invés de reunir informações sobre o filme, o site de [Donnie Darko](#) (2001) oferecia uma experiência labiríntica de visual abstrato e paisagem sonora perturbadora. Inclusive, a existência de seções separadas por senhas incentiva a interação com o site como um jogo. O aspecto da progressão é central para o site que promovia [Mansão Mal-Assombrada](#) (2003), filme da Disney. Nessa gigantesca obra em Flash, o usuário percorre várias cenas interativas que correspondem aos cômodos da mansão, seguindo a ordem em que são exploradas no filme. O percurso inclui diversos minijogos, quebra-cabeças, e até um *screamer*.

Portais do paranormal / ocultismo: estes sites reuniam descrições, imagens e relatos de fenômenos sobrenaturais e criaturas da criptozoologia.

O portal argentino [Lo Inexplicable](#) reunia páginas sobre as mais diversas categorias: OVNI's, fantasmas, profecias, combustão espontânea... Tudo acompanhado de imagens razoavelmente sinistras

sobre um fundo preto. As páginas eram acompanhadas de música, geralmente temas de filmes e séries; na seção sobre alienígenas, tocava o tema de *Arquivo X*. Apesar dos aspectos assustadores, continha artigos informativos e imagens não mais traumatizantes do que as exibidas na televisão.

Um exemplo posterior é a seção /x/ - Paranormal do site 4chan. Tratava-se de um fórum, portanto o conteúdo era organizado em tópicos, não em páginas, e era contribuído pelos usuários. Lá, eles iniciavam discussões sobre fenômenos e conspirações, ou compartilhavam centenas de imagens e links assustadores em tópicos de “despejo” (*dump*). Com alguma frequência, eles criavam narrativas em tempo real, alegando que estavam sendo seguidos, ou que haviam encontrado algum material estranho. Com fotos e descrições, seguiam postando no tópico enquanto os outros usuários comentavam e interagiam. Foi exatamente assim que histórias como *Ben Drowned* tiveram seu início.

Sites de “realidade mórbida”: estes portais reúnem material explícito como registros de acidentes, ferimentos e mortes. Diferem-se dos *shock sites* ao avisar o usuário da natureza do conteúdo antes que se exponha.

Os maiores exemplos de portais internacionais do gênero não existem mais: Rotten.com foi atualizado de 1998 a 2012 e depois tirado do ar, e Ogrish.com mudou o foco de imagens sangrentas para uma espécie de jornalismo alternativo, se transformando na plataforma de vídeos LiveLeak em 2006. Neste site, filmagens de guerras e acidentes podem ser encontrados sem corte ou censura.

Hoje, há vários sites e comunidades que compartilham imagens de bizarrices e tragédias, sem contar a disseminação orgânica desse conteúdo por grupos de mensagem. No Brasil, o site Assustador.com teve destaque: foi onde a maioria dos curiosos viu fotos do acidente aéreo da banda Mamonas Assassinas. Ao contrário dos outros sites citados, ele também agregava conteúdo sobrenatural.

- [today](#)
- [daily rotten news](#)
- [tshirts](#)
- [press](#)
- [words](#)
- [porno](#)
- [fmax](#)
- [mugshots](#)
- [nndb](#)
- [boners](#)



www.rotten.com

**When Hell is full,
the dead will walk the earth**

PURE EVIL SINCE 1996

Flush please

rotten dot com

An archive of disturbing illustration

The soft white underbelly of the net, eviscerated for all to see: Rotten dot com collects images and information from many sources to present the viewer with a truly unpleasant experience.



Acima, capturas das páginas iniciais dos sites Rotten e Assustador. Ambas carregam avisos ao usuário quanto ao conteúdo das páginas seguintes.

Essa oferta multifacetada de experiências e as culturas estabelecidas em torno delas revelam discussões muito interessantes ao gênero do terror e à web como mídia.

Em primeiro lugar, um resgate das discussões do cinema de atrações elucida a oferta de imagens de sangue e vísceras. Tom Gunning cita os *freak shows* e outros espetáculos de curiosidades como antecessores de uma linhagem que inclui filmes de acidentes e outros registros de bizarrices. É difícil determinar o que veio primeiro aqui, oferta ou demanda. Já no século IX, Santo Agostinho escrevia sobre o impulso humano de ver o não-belo, o repulsivo, pelo simples desejo de saber e conhecer. (GUNNING, 1995, p. 124)

Este mesmo impulso, embebido de uma imaginação sobre os limites do conhecimento humano, também guia usuários a imagens e histórias de terror. Especialmente no contexto da internet, onde tantas narrativas trazem jovens interessados por terror e web como seus protagonistas. De qualquer forma, experiências de adrenalina e ansiedade ainda atraem grandes públicos ao cinema, e na web a única diferença são os formatos. Loucura, monstros, espíritos vingativos e comunidades secretas continuam sendo os grandes temas do terror. Talvez, no fundo, estejamos usando esse gênero como espelho, ou como mapa.

Além disso, as pegadinhas e o uso da tela como superfície, que caracterizavam o terror não-consentido, também refletem a própria mídia web. Primeiramente, por ela não se apresentar como janela para o mundo real, estabelecendo a visualidade em torno da exibição de informação; em segundo lugar, por ter sido um espaço desregulado, moldado por usuários e em constante construção. Bem, da mesma forma que o cinema regulou suas imagens através de padrões comerciais como a classificação etária, o desenvolvimento da web em torno de funções comerciais tornou inadmissível o encontro com o assustador ou grotesco interrompendo o fluxo do usuário.

São questões que eu abordarei com mais profundidade na terceira parte do relatório, 4,5 BILHÕES DE FANTASMAS NAS NUUVENS. Antes de chegar às justificativas do projeto, porém, irei apresentar mais detalhes do site *clique em mim*.

PROGRAMANDO UM MAUSOLÉU

O desenvolvimento do site

Este projeto nasceu em 2018 a partir do meu interesse por obras de terror nascidas na web, sob a forte impressão de que as singularidades desta mídia levaram a um desenvolvimento igualmente singular do gênero. Havia uma série de memórias escondidas em mim que misturavam o prazer da descoberta com a angústia do susto, algo que depois soube que era compartilhado por muitos da minha geração. Não só encontrei muitos relatos online, como recebi histórias de amigos e conhecidos. Todos pareciam carregar as marcas dessas experiências de terror; no ato solitário de navegar, fomos todos marcados por imagens. Porém, vários também expressavam a liberdade prazerosa que sentiam ao navegar em seus computadores, citaram muitos sites que os divertiam, e sentiam falta disso.

Percebi que meu objeto de pesquisa já havia mudado muito desde os sustos que tomei aos 7 anos, e continuaria se transformando com a web. A maioria das obras e sites que eu lembrava foram tirados do ar ou tiveram seu conteúdo radicalmente alterado. Então, decidi me inspirar em tudo que já tinha reunido para criar um site que convivesse com seus pares no ciberespaço e expressasse essas questões.

A primeira definição do site é que ele seria uma galeria de memórias, ou seja, um site bastante pessoal. Cada memória seria apresentada em duas páginas: na primeira, a descrição textual do encontro com um objeto, e na segunda, a reprodução do objeto em si. Como o acesso às diferentes memórias envolveria navegação, seria necessário agrupá-las e distribuí-las. Essa se revelou uma ótima oportunidade de trazer as memórias mais conscientes à superfície do site, e levar os traumas às profundezas.

Mas a quem elas pertenceriam? Eu já tinha em mãos a ideia de um site de terror, compondo a história de um personagem através de suas lembranças, todas de vivências digitais. Além disso, a estrutura do

site iria desenhar paralelos com a sua mente, o que intensificou a ideia de que o site e o ser seriam uma coisa só. Por último, todas as memórias trariam sites e objetos do passado, a maioria inacessíveis hoje. Então, este personagem poderia ser um fantasma digital, e o site seria sua manifestação. Decidi que não haveria links apontando para fora; assim, me protejo dos links mortos que podem surgir com os anos, e mantenho o site como uma tumba selada.

A pesquisa pelos materiais que iriam compor o site foi uma viagem no tempo, passando por várias formas de navegar. A principal ferramenta que usei, sem a qual o site não aconteceria, foi o Wayback Machine do Internet Archive. Este serviço permite acesso gratuito a versões arquivadas de páginas da web, exibindo sites como eram no passado. Pude me familiarizar novamente com o visual e funcionamento de grandes portais e de sites pequenos, que comecei a registrar com capturas de tela. Além de usar esses *prints* para ilustrar o site, também reproduzi em HTML os elementos principais de páginas do Titfiesta, Easter Egg Archive, Charges.com.br, Miniclip, etc, que foram incluídos como esqueletos transparentes.

Os momentos de maior alegria com o Wayback Machine foram com páginas repletas de links externos, como eram os blogs, por exemplo. Se estou visualizando o *snapshot* (como se chamam as versões arquivadas) de um blog salvo em novembro de 2003, todos os links irão apontar para o *snapshot* mais próximo em data destes outros sites. Assim, a experiência antiga de navegação é quase restaurada. Porém, essa ressurreição se mostra um pouco zumbi a cada curva; em quase todos os sites, há imagens faltando (muitas vezes em menus de navegação, que ficam incompreensíveis), e há vários endereços que não foram arquivados, ou pior, foram excluídos. Outra tristeza é ver como as páginas ficam pequenas e esquisitas em telas *widescreen* de alta definição. Por último, desde o dia 13 de janeiro de 2021, com o fim do suporte ao Flash Player, todo o conteúdo em Flash deixou de funcionar.

Além das imagens dos objetos das memórias, o site também é repleto de outras imagens, organizadas em colagens que buscam

resgatar um pouco do imaginário da época. Aqui, importam muito as interfaces antigas, as fotomontagens, as imagens renderizadas em computador, a textura da compressão digital... Neste momento, comecei a salvar imagens sem muito critério. Apostei que elas serviriam muito bem à última seção do site, um labirinto de imagens em camadas. Consegui colher arquivos em diretórios FTP abertos, em artigos de suporte técnico de 15 anos atrás, nos vários sites arquivados, e em plataformas contemporâneas como Tumblr, Pinterest, e outras redes sociais.

Enquanto isso, era necessário dar forma ao mapa do site. Imaginei que eu tinha conteúdo o bastante para quatro seções distintas e contínuas, cada uma maior que a anterior. A hipermídia possibilitaria uma narrativa que abandonasse totalmente a linearidade e deixasse a ordem nas mãos do usuário, porém, talvez inspirado pela progressão dos *videogames*, decidi encadear as seções e criar uma experiência mais linear. Então, foi o trabalho de ver quais memórias estavam à disposição e encaixá-las. O mapa ficou assim:

intro: a página inicial, uma cascata de imagens sobrepostas em várias camadas. Conforme o leitor desce a página, elas sobem em velocidades diferentes, lembrando a queda de Alice pela toca do coelho. Muitos dos temas do site são prenunciados pelas imagens. Ao fim, a frase “clique em mim”, centralizada, é um link para...

setor 1 [encontros fortuitos]: uma página funciona de saguão, com links para 4 memórias de uma criança que navega ingenuamente. Após acessar a página com o primeiro site pornográfico, a imagem na página central se torna um link para...

setor 2 [navegando à procura]: esta seção organiza 9 memórias centrais e 3 memórias ocultas divididas ao longo de dois *hubs* (saguões). Ao mesmo tempo em que registra experiências mais diversas pela web, também começa a focar mais no terror. A primeira memória que o leitor acessar será interrompida pelo **encontro 1** com a

presença no site, ant. Aqui, o gatilho para o próximo setor é a memória de uma história de terror sobre exploração de cavernas.

setor 3 [escombros de um blog em dois momentos]: antes de mais nada, há o **encontro 2** com ant, o momento em que ele mais fala com o usuário. Nesta seção, procurei registrar um pouco da experiência com os arquivos da Wayback Machine. Imaginei um blog para o personagem ant e criei o que seriam as páginas iniciais em novembro de 2008 e março de 2010. É a primeira vez no site em que há reprodução total de outra página (mesmo que seja *fake*). Porém, vários dos links levam ao erro "Página não encontrada", e os que funcionam apontam para outras memórias como nos setores 1 e 2. Neste ponto da narrativa, ant é um adolescente que parece se retrair cada vez mais. Antes de seguir à última seção, ele aparece para o **encontro 3**.

setor 4 [no inferno da memória]: este é um grande labirinto de imagens que se assemelha à página introdutória do site. O usuário deve localizar portas para se locomover ao longo de 13 páginas, que também contêm fragmentos de texto com links para as últimas memórias (20 no total). Escolhi esconder aqui aquelas das quais ant sente mais culpa, e as que foram mais explícitas e violentas. Na metade do labirinto, o leitor atravessa o espelho e vê as páginas invertidas, da perspectiva do fundo da tela. A última parte do labirinto é o inverso da página **intro**, e o link "clique em mim" agora aponta para a última memória, que revela a verdadeira natureza do site e encerra a navegação.

Apesar de ser uma experiência narrativa, a história do site não é complexa. Longe disso: o percurso do personagem ant é marcado por sensações, não ações, e fora ele há apenas um punhado de personagens bastante secundários. Além do mais, o caráter fragmentário dos textos torna o site uma narrativa de lacunas, onde o não-dito talvez explique mais do que o dito.

Para explicar melhor, me centrarei em ant a partir de alguns pontos principais. Primeiro, seu nome, que é um nome de usuário. Em momento algum ele oferece algum tipo de nome real, e no encontro 1 ele critica o usuário caso este revele um nome próprio. Parece

prezar pela privacidade, ou segurança. Ele também é um *heavy user* de computadores desde criança, como a seleção de memórias parece indicar. Apenas um texto entre dezenas não envolve aparelhos eletrônicos. A imersão neste mundo digital talvez tenha levado a algum desajuste e isolamento social, pois também é rara a menção a amigos.

Ele também tende, talvez por sua imaginação infantil, a sobrepor realidades: há pouca distinção no seu cérebro entre explorar espaços digitais e espaços materiais. Com frequência, imaginava a vida como um videogame. Também é um garoto que foi despertado precocemente ao mundo da sexualidade adulta, e logo pesquisou tudo sobre o desenvolvimento do seu corpo, muito antes da puberdade chegar. Aguardava ansiosamente por este momento, e também o momento de tocar e ser tocado.

Fora isso, era um explorador veterano da web e conheceu o conteúdo de terror cedo, tendo tanto caído em pegadinhas quanto procurado por conta própria. Passeava bastante por comunidades, mas era sempre um *lurker*, ou seja, alguém que apenas lia e não participava da discussão.

Porém, é claro, o ant que se revela nos textos das memórias e de seu blog não é a imagem completa do personagem. Pois há também ant, o espectro que habita o site e conversa com o leitor em três sequências roteirizadas que chamei de encontros. A primeira é bastante breve: ant interrompe a leitura de uma das memórias do segundo setor e pergunta quem está aí. Então, diz apenas que não permitiu que o leitor abrisse a passagem para essa seção do site e o manda ir embora. Apenas no segundo encontro ele se apresenta e, um pouco mais aberto à sua presença, compartilha uma memória. No último encontro, que ocorre logo antes da entrada no labirinto de imagens, ele parece lamentar o que se tornou e termina repetindo “segure a minha mão” até que se mude de página.

Este ant é rabugento, e tem falhas na memória. Ele se comunica através de frases curtas, sem pontuação, e muitas vezes se repete. Me inspirei na comunicação truncada com *chatbots* e quis trazer um personagem um pouco absorto em suas próprias questões, tanto que não

parece muito ciente da sua verdadeira condição. Tentei bastante escrever algumas falas em que ele descreve a sua forma atual (ex: “ao invés de olhos, tenho buracos sem fundo onde caem incessantes pulsos de luz”), mas este foi mais um ponto em que o mistério acabou sendo a melhor opção. Então, a única menção a isso ficou assim:

eu tive tanto medo de nunca me tornar um homem
e eu esperei tanto
agora olha o que eu virei

Também era muito importante para mim que ele começasse repelindo o leitor, e terminasse pedindo companhia e afeto. Não apenas para compor um personagem um pouco trágico, que ao afastar os outros sabota sua possibilidade de ser amado, mas também como forma sutil de selecionar os leitores que estão dispostos a continuar. A própria estrutura do site, cuja progressão exige bastante interação com as páginas, garante que chegarão ao final apenas os leitores curiosos como ant em relação à web e as imagens que ela oculta. Ao fim, o leitor se vê refletido em ant, e vice versa (“você continua aqui? então você é como eu”).

Esta imagem do reflexo, junto com a segunda metade do labirinto do setor 4, que reflete as páginas da primeira, culmina na memória final: nela, ant descreve o encontro com um site chamado *clique em mim*, onde pôde ler as memórias de uma garota que usava a Internet enquanto a web surgia. Esta versão do site também era labiríntica e habitada por um espectro, com temas semelhantes. E ao fim do labirinto, na última página, há também a descrição de encontrar o site *clique em mim*.

ant relata a última coisa que a garota conta ter visto: seu reflexo na tela preta. Porém, o reflexo não lhe devolveia o olhar. O texto terminava dizendo que ela permaneceu sentada, olhando, enquanto o reflexo levantou e saiu de vista. ant diz que este relato, como os outros, terminava com um link. “eu não queria ver, mas cliquei mesmo assim.” Esta frase leva à última página, uma tela

preta. Quando o leitor tenta voltar, o navegador retorna o erro “Página não encontrada”, e o site se torna inacessível.

Neste planejamento, estimei que o website seria composto de mais ou menos cem páginas. Além de cuidar da exibição do conteúdo, provavelmente teria de usar programação para os encontros com o fantasma e os *checkpoints* que abririam passagem para os próximos níveis. O maior desafio disso tudo é que eu não sabia quase nada sobre desenvolvimento de sites, apenas que isso envolvia uma confusão de linguagens, tecnologias e serviços. Mesmo assim, eu contava com a possibilidade de que se eu fizesse um trabalho básico, pelo menos estaria alinhado ao web design de 15 anos atrás.

Comecei um curso online de Desenvolvimento Web na plataforma Codecademy e aprendi o básico de HTML e CSS, as linguagens de exibição que formatam e estilizam o conteúdo dos sites. Descobri que usaria o JavaScript para os encontros com ant ou qualquer tipo de conteúdo dinâmico que eu quisesse empregar, e que os *checkpoints* seriam marcados através de *cookies* no navegador do usuário. Neste ínterim, fiz os protótipos das páginas do primeiro setor, e percebi que ainda estava bastante confuso quanto ao posicionamento dos elementos, que talvez seja uma das partes de mais difícil compreensão na programação de páginas web.

A progressão no curso do Codecademy estava devagar, e fui parando de completar as aulas. Vi que a escala do projeto exigia de mim não só mais conhecimento das tecnologias, mas também bastante prática em organização e fluxo de trabalho. Em novembro de 2019, me inscrevi num *bootcamp* de Desenvolvimento Web, um curso intensivo na escola Ironhack São Paulo. Ao longo de três meses, aprendi a criar sites nos padrões atuais do mercado, além de lidar com servidores e bancos de dados. Por fim, comecei o desenvolvimento do site propriamente.

Tive muitos aprendizados dolorosos ao longo do processo. Por exemplo: o que é verdadeiro na minha tela pode não ser verdadeiro na sua. Os primeiros testes em outros computadores foram um pouco desastrosos, com parágrafos de texto sendo cortados, imagens se

sobrepondo onde não deviam e links desaparecendo. Em vários casos, o primeiro link do site, "clique em mim", não conseguia ser encontrado. Descobri que o código precisa contemplar telas de diferentes resoluções e formatos de janela. As grandes culpadas eram as imagens. Por padrão, elas são exibidas de acordo com a resolução, o que significa que o layout pode mudar muito dependendo da resolução da tela. Em uma tela grande, duas imagens podem aparecer lado a lado; em uma tela menor, em coluna.

Também caiu por terra minha presunção de que o web design "básico" dos anos 1990 e 2000 era resultado de código simples. Na realidade, o código fonte dessas páginas era imenso, intrincado, e quase ilegível por humanos, certamente empregando tecnologias de geração de código HTML.

Por último, considerando o trabalho de programação, poderia ter deixado o site mais assombrado, ou seja, programado mais funções para mexer com o conteúdo das páginas. Poderia fazer elementos aparecerem ou desaparecerem, mudarem de lugar. Também, ainda estou incerto quanto à progressão da navegação. Eu queria tornar a experiência do site fluida, porém desafiadora. Ainda não sei se as passagens são muito fáceis de alcançar, ou escondidas demais.

4,5 BILHÕES DE FANTASMAS NAS NUUVENS

Justificativa do projeto

1. Ambiguidades

Encontrei nas experiências de terror online a expressão de muitas questões levantadas pela minha história, especialmente duas: a intrusão de imagens, e a procura por elas. Porém, o gatilho de tudo isso não veio das imagens de terror, mas das imagens de corpos. O primeiro corpo nu e o primeiro corpo morto estavam lá, esperando para serem vistos. Eles povoavam a web tanto quanto qualquer outra informação, e estavam a uma busca de distância. Eu gostaria que tivessem me avisado para não confiar em links como eu não devia confiar em estranhos. Enfim, aprendi por experiência a navegar com cautela. Com os anos fui tomando o controle, e comecei a buscar imagens que eu tinha curiosidade de ver, mas que quando eu encontrava, sentia um grande vazio. Este ciclo se reiniciava não sei por quê: quero ver -> vejo -> quero desver.

A essa altura, a cortina do mundo da sexualidade já tinha sido arrancada bruscamente, e há muito tempo os pais e responsáveis não tinham o controle da narrativa. Mesmo assim, acho que até a criança mais precoce não fará parte deste mundo antes da hora, e terá de se contentar com o que vê no computador. Para mim, este processo teve várias camadas, e a internet esteve presente o tempo todo. Antes das aulas de educação sexual na quarta série, eu já havia lido sobre as mudanças que a puberdade traria ao meu corpo. Quer dizer, assim eu esperava. Todas as consultas com a endocrinologista foram marcadas por grande ansiedade; minha idade óssea, minha altura. Por um período, meus amigos voltavam diferentes das férias, e eu continuava o mesmo. A maior ironia do processo foi que, enquanto todos torciam que alguma atividade física me desse uns centímetros a mais, eu estava sentado no computador, lendo, esperando.

Pesquisar a história da Internet é se reconectar ao que havia de utópico nas motivações dessa empreitada colossal. A

disponibilização do conhecimento humano, e a organização de comunidades, todos livres das fronteiras e distâncias geográficas. Ao mesmo tempo, conhecer a infraestrutura da Internet também é vê-la com olhar menos romantizado, e entender que apesar de toda a virtualidade do ciberespaço, os dados circulam muito materialmente através do gasto de energia elétrica, e através de componentes que (muitas transformações atrás) faziam parte da terra.

Custos ambientais à parte, a empolgação com a web era totalmente compreensível. Assim que o usuário se conectava, ela expandia infinitamente o uso do computador pessoal e oferecia experiências novas e exclusivas. De um único ponto de acesso, era possível encontrar dezenas de páginas dedicadas aos mais variados interesses - tecnologia, cinema, música... Seguir link após link sempre levaria a alguma novidade. Até os grandes portais eram impressionantes, mesmo que fossem guiados por princípios de mercado e não pela paixão de fãs. A aparente instantaneidade da informação e a variedade de seções realmente passava a ideia de um mundo complexo e acima de tudo vivo.

Não, a Internet não conseguia digitalizar tudo que é comunicado no cara a cara, e ainda não consegue. Porém, ela oferecia a possibilidade de iniciar e terminar conversas com um clique, ter várias ao mesmo tempo, e se expressar livre do timbre da voz e dos gestos. Em questão de entretenimento, ela não tinha som surround nem potência gráfica para rivalizar com os filmes. Sem problema: a magia da interatividade transformava documentos em mundos exploráveis. É, se a rede não serviu de mais nada, ao menos ela divertiu muitas crianças nas aulas de informática.

Em 1999, Lucia Leão já observava que navegar pela web “é ao mesmo tempo se encontrar nas multiplicidades e se perder; é avançar e recuar o tempo todo; é não mais separar e ao mesmo tempo, com todas as forças, tentar distinguir” (LEÃO, 1999, p. 25). Tantas ambiguidades marcam o contato com essa mídia. Ela revolucionou o acesso à informação, mas não veio equipada com ferramentas para combater farsas; a impressão de veracidade é suficiente para que a informação falsa se propague. Além disso, a possibilidade de

desprender-se da identidade através do anonimato desembocou em comunidades ultraconservadoras de homens brancos, onde a cultura é de violência a todas as minorias, principalmente às mulheres. E, apesar de nos permitir navegar sem deixar rastros no computador, tudo que fazemos é medido, registrado e processado, num nível de vigilância da população mundial nunca antes visto.

Sim, são fenômenos anteriores à Internet, que encontraram nela um novo espaço. Mas eles provam que a liberdade do usuário é uma coisa complexa; que o acesso irrestrito à informação talvez não crie usuários informados; que estruturas novas podem beneficiar as velhas classes dominantes; que nossa existência digital está sendo registrada; que nossos corpos não deixam de existir quando nos conectamos; que a nossa atenção podem ser capitalizada.

2. A perda do ciberespaço

No início dos anos 2000, após anos de especulação desenfreada, o valor das empresas digitais no mercado imobiliário despencou. Com o estouro da bolha “ponto-com”, várias empresas fecharam e a viabilidade comercial da web deixou de ser algo tão garantido. Em 2004, tentando entender o que garantiu o sucesso das empresas sobreviventes, o guru da informática e *trendsetter* Tim O’Reilly organizou conferências para apresentar as especificações do ele via como o futuro da web. Em setembro de 2005, publicou-as no artigo “O que é Web 2.0: Padrões de design e modelos de negócios para a nova geração de software”.

A diferenciação com os serviços anteriores da web começa já no termo, que emprega o versionamento de software como metáfora para aludir a esta nova geração como um *upgrade* da web, não um *update*. Ou seja, representando um significativo pulo em melhoria e inovação. Porém, o que diferenciaria os novos padrões dos obsoletos?

Em primeiro lugar, representa a visão da **web como plataforma**, ou seja, uma rede interligada de serviços dinâmicos, não de páginas estáticas. Por exemplo: nos anos 1990, uma opção para encontrar

sites eram os diretórios do Yahoo, páginas que agrupavam links e eram atualizadas por pessoas. Em contraste, a página de resultados de uma pesquisa no Google é gerada automaticamente na hora da busca. Sites de fórum e blogs também caem nesta categoria, pois o conteúdo deles não está inscrito em páginas, mas sim em bancos de dados. A web como plataforma também abre caminho para seu **uso por dispositivos além do computador pessoal, e interfaces além do navegador**. Tim O'Reilly cita o serviço da Loja iTunes, que integra um massivo banco de dados online a aplicativos e dispositivos portáteis.

A Web 2.0 também é o **aproveitamento da inteligência coletiva**, ou seja, o uso de dados cedidos por usuários. Aqui cabe falar dos sites de rede social, que se baseiam no que Tim chama de "arquitetura da participação", ou seja, em torno do conteúdo adicionado pelos usuários. Também se aplica, por exemplo, a lojas online como a Amazon, que colhem e articulam dados da interação com o site para sugerir produtos e exibir os produtos mais vendidos.

Bom, tudo isso é o que descreve o próximo item, **a importância dos dados, e dos bancos de dados**. Tim argumenta que "o valor do software é proporcional à escala e dinamismo dos dados que ele ajuda a gerenciar" (O'REILLY, 2005, p. 6). Foi isto que diferenciou o PageRank, algoritmo da Google, de outros mecanismos de pesquisa: combinava mais dados que apenas o conteúdo dos documentos em seu ranqueamento – com o número de links apontando a um endereço como o principal.

A Web 2.0 também seria marcada pelo **fim do ciclo de lançamentos de software**. Ou seja, os serviços online estariam em constante desenvolvimento, com novos recursos sendo disponibilizados imediatamente, sem a necessidade de reempacotar um produto e distribuí-lo. Tim defende que os usuários devem ser vistos como co-desenvolvedores, com o *feedback* explícito e implícito guiando novas atualizações.

Por último, Tim associa o futuro da web a **experiências ricas de usuário** através do uso de *scripts*, que tornam dinâmico o conteúdo na tela. Ele cita a interatividade e o caráter multimídia das

aplicações em Flash, que inclusive seria a base de componentes como o *player* do YouTube. Porém, argumenta que “o potencial da web para enviar aplicativos de grande porte não se concretizou até que a Google introduziu o Gmail, rapidamente seguido pelo Google Maps” (O’REILLY, 2005, p. 26). Ou seja, Tim favorece um padrão de design que depende da interação de linguagens de programação leves e padrões abertos (o que inclusive explica o abandono do Flash em prol do HTML5). A inovação representada pelo Gmail foi alterar o conteúdo da página sem atualizá-la ou ir para outra página. Ao clicar em uma mensagem na minha caixa de entrada, faço uma requisição ao servidor da Google, e através do JavaScript, os elementos mostrados na tela são alterados para acomodar os dados recebidos. Parece pouco, mas é o desenvolvimento destas práticas que ditou a funcionalidade da maioria dos serviços web de hoje.

A Web 1.0, então, foi nomeada retroativamente a partir destas diferenças de design. Para resumir, ela era a rede dos sites de fronteiras delimitadas, das páginas, dos *webmasters*; e também a rede das páginas pessoais, da feitura artesanal de código, e da imaginação do ciberespaço. No mesmo ano em que Tim O’Reilly publicou os padrões do futuro da rede, a net-artista Olia Lialina resgatou a cultura amadora da web da década de 1990:

Para ser franca, ela era brilhante, rica, pessoal, lenta, e em construção. Era uma rede de conexões repentinas e links pessoais. As páginas eram construídas à beira do amanhã, cheias de esperança por uma conexão mais rápida, ou um computador mais potente. Poderia-se dizer que era a web dos indígenas... ou dos bárbaros. De qualquer forma, era uma rede de amadores prestes a ser levada pelas ambições ponto-com, ferramentas profissionais de autoria e guias desenhados por *experts* de usabilidade. (LIALINA, 2009, p. 19)

No texto, ela fala principalmente das páginas pessoais e a estética que apresentavam: imagens de placas de obras e sinais de “em construção” indicavam que havia uma pessoa por trás daquele endereço, talvez ainda aprendendo a escrever HTML. GIFs animados e planos de fundo ilustrados personalizavam o visual, e os donos

incentivavam os leitores a entrarem em contato por email, ou deixarem um comentário no livro de visitas (*guestbook*). Mesmo as páginas amadoras dedicadas a artistas ou séries de TV traziam estes elementos.

Então, a página pessoal é a forma que tomava o conteúdo feito por usuários. Cada um com seu endereço, pareciam ocupar uma nova fronteira, e com as páginas de links, onde agrupavam seus endereços favoritos, conectavam a web. A metáfora da construção também aludia à imaginação da rede como espaço, ao mesmo tempo deixando explícita a necessidade de trabalho e conhecimento técnico para a feitura das páginas.

Neste momento, começa uma jornada para atrair usuários, oferecendo não apenas espaço na web, como também ferramentas para facilitar a publicação de conteúdo. Sites como Geocities, Angelfire e HpG começaram a oferecer hospedagem gratuita, publicação facilitada e até construtores de páginas. Ao mesmo tempo, programas como FrontPage e Dreamweaver geravam código HTML a partir de esquemas visuais montados pelo usuário.

A web tornou-se mais populosa. No fim de 1999, o Geocities era o terceiro site mais visitado da rede, atrás apenas da AOL e Yahoo. Lá, as páginas dos usuários eram divididas em "bairros", mais ou menos representando categorias: SiliconValley reunia páginas de tecnologia e informática; Hollywood, filmes e celebridades; Tokyo, cultura asiática, mangás e animes; Area51, fantasia e ficção científica, conspirações.

No começo dos anos 2000, os blogs surgiram como um novo tipo de website. Neles, a unidade básica do conteúdo era o post, ao invés da página. Cada post continha a data e hora de postagem e era identificado por um endereço chamado link permanente (*permalink*). A novidade dos blogs era consistir de um banco de dados e de uma série de *scripts* que resgatam, ordenam e exibem os posts como comandados. Normalmente, lemos um blog em ordem cronológica reversa, mas podemos resgatar o arquivo de um só mês, e de só uma categoria. Os links, que antes apontavam para outras páginas prontas, agora chamavam

essas funções, e o design das diferentes páginas agora era baseado em um único *template*.

Inicialmente, o software de blog não significou maior facilidade na publicação de conteúdo para os usuários amadores. Porém, logo vieram serviços gratuitos como Livejournal, Blig, Blogspot e Wordpress, e até o ano 2010 foram criados mais de 100 milhões de blogs. Então, usuários podiam escolher entre múltiplos templates (tanto oficiais do serviço quanto *user-made*) e publicar seus posts, tudo dentro de um painel de controle no navegador, sem precisar saber ler uma linha de HTML. A interface tornou-se mais amigável para donos de blog, e para leitores também. A essa altura, o design amador das páginas pessoais havia se tornado obsoleto e, nas escolas de web design, a referência do que não deveria ser feito.

Enfim, as redes sociais surgiram e tornaram-se as gigantes da Internet de hoje. O post continuou sendo a unidade mínima de conteúdo, mas foram derrubadas as fronteiras que separavam o conteúdo dos diferentes usuários. Aqui, ele coexiste, e sua exibição é remixada infinitamente, a depender dos usuários que eu sigo, do interesse que eu demonstro, etc. Ao invés de um blog ou uma página pessoal, cada usuário é dono de um perfil, onde se encontram suas postagens.

A antiga web foi morrendo aos poucos neste percurso, conforme foram podadas as opções de personalização. Ainda em uma rede social como o MySpace, a possibilidade de incluir código HTML possibilitava tornar um perfil um lugar único (mesmo que eu provavelmente apenas copiasse um dos zilhões de tutoriais e sites de código pronto). Quando surgiu o Facebook, primo sério e bem-sucedido do MySpace, apenas uma pequena seção do perfil podia ser personalizada. A participação dos usuários no design dos seus perfis continuou sendo reduzida, e talvez o seu último suspiro tenha sido a possibilidade de usar uma imagem como plano de fundo nos perfis no Twitter e no YouTube. Hoje, não há vestígio dessa funcionalidade em nenhum dos sites citados. Afinal, para estas redes, o principal não são os

perfis. Foi necessário tornar a interface simples, quase invisível, para melhor exibir o que realmente importa, o conteúdo.

Em sua forma, a web tornou-se terrivelmente impessoal. Será que desejávamos isso desde o início, e apenas não sabíamos? A essa altura, é difícil lembrar. Mas uma coisa é clara: o espaço domesticado que habitamos hoje é a antítese do ciberespaço.



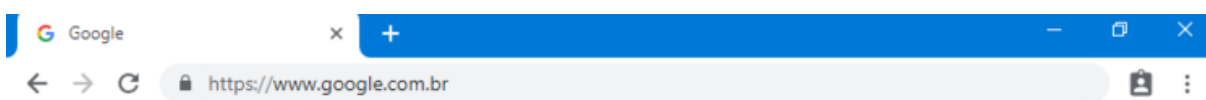
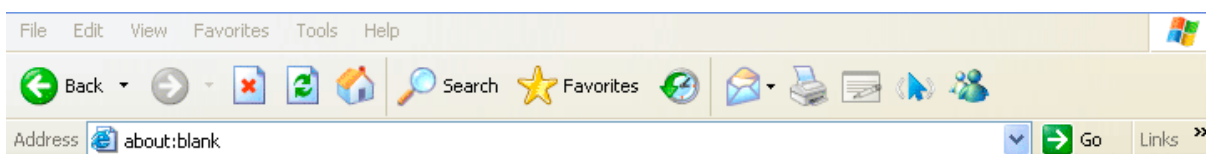
Acima, exemplos de perfis no MySpace, do mais formal ao mais desconstruído.

Mais uma maneira de evidenciar a relação transformada entre usuários e rede é a partir dos símbolos e metáforas empregados. Marianne van den Boomen, pesquisadora das novas mídias, chama atenção ao fato de que as metáforas mediam a compreensão dos

dispositivos eletrônicos desde o início: por exemplo, os zeros e uns que representam os estados de voltagem dos computadores. (BOOMEN, 2014) Arquivos e pastas, lixeira, correio eletrônico, bloco de notas, recortar, copiar e colar são nomes emprestados da experiência material, que auxiliam na compreensão de funções e organizações digitais. Além de nomes, temos ícones: tesoura, cadeado, pincel, chave inglesa, escudo, envelope... A interface, composta de representações simbólicas, é o que permite ao usuário a operação da máquina.

A interface se transforma ao longo do tempo, acompanhando a introdução de novas funções e a retirada de funções obsoletas. Um exemplo é o telefone: nas primeiras versões do Windows, ele aparecia num ícone ligando dois computadores, representando conexão ativa à Internet. No Windows 95, o telefone transformou-se num modem, e no Windows XP, em um dispositivo abstrato. Com a queda do uso da Internet discada, num momento em que a banda-larga dispensava a necessidade de efetuar a conexão, o ícone desapareceu.

Aquele software do meu provedor que exigia minhas credenciais para me conectar não existe mais. Não havendo nada de errado com meu modem, posso plugar o cabo e estou online. Porém, não irei abrir o Internet Explorer, a janela para o mundo de fronteiras desconhecidas do ciberespaço. Não, eu usarei o Chrome ou talvez o Edge, nomes que remetem a máquinas eficientes, enxutas, velozes. Estes sim são janelas transparentes; observe como as molduras são menos pronunciadas. Agora que os usuários estão bastante acostumados com a web, não há mais necessidade de tutoriais ou instruções, e os ícones grandes e coloridos do IE podem se transformar em versões menores e mais simples, ou melhor ainda, desaparecer.



A web em si mudou muito também. Como vimos, deixou de ser composta de documentos HTML escritos à mão e passou a ser montada automaticamente por *scripts* que aliam *templates* a bancos de dados. Assim, morre parte do sentido da metáfora da página, pelo menos no que veio emprestado da mídia impressa. A metáfora principal da web 2.0 é a nuvem, uma imagem bastante agradável, que sutilmente tira a materialidade da rede das nossas mãos.

Hoje, também, a experiência mais comum de uso da web não é o passeio entre sites, seguindo links em conexões mais ou menos lógicas, num fluxo razoavelmente contínuo. Não, o percurso começa e termina nas grandes plataformas, as redes sociais. Claro que há outros sites, e eles se inserem na cadeia alimentar do conteúdo. Porém, quando entro num link compartilhado no Facebook (se entro, e não apenas leio o título), consumo este conteúdo e volto de onde parei.

Por que não se fala mais em navegação? Este modo ainda é possível, mas mesmo assim ela é mais uma metáfora que se tornou obsoleta, acompanhando exemplos mais cartunescos como “surfando na rede”, que se aposentaram há mais tempo. É a prova de que o entendimento da web como plataforma domou e domesticou o espaço. Ainda surgem os mais variados sites e a web continua infinita, mas vivemos sob a impressão de que ela é um mundo conhecido. É como se tivéssemos crescido, e onde antes projetávamos expedições e fantasias, agora vemos apenas brinquedos de plástico espalhados pelo chão.

O fim da web selvagem também decorre da supressão do terror não-consentido, aquele que assustava os usuários quando menos esperavam. Nos primeiros anos do YouTube, eu exercitava uma percepção aguçada exclusivamente para me proteger de sustos. [Era necessário estar atento aos sinais](#), como título sensacionalista e avaliação baixa (geralmente abaixo de 2,5 estrelas). Hoje, é impensável que usuários se sintam apreensivos ao usar uma plataforma explorada comercialmente. Mesmo o conteúdo de terror que residia fora desses sites foi neutralizado – mirando em sempre melhorar a experiência do usuário, navegadores começaram a bloquear funções que

podiam ser usadas para assustar. Hoje, o *script* que controlava o scroll da página em *Fantasma de Bongcheon-Dong* e reproduzia o som não consegue executar nenhuma destas duas operações. Acho que essa forma de terror foi uma tendência, e só. Nos anos 2000, os sustos eram tão populares que chegaram à TV em programas de vídeos caseiros e cômicos, mas uma pegadinha só pode ser repetida tantas vezes. Mesmo assim, talvez tenha sido um momento de paixão renovada pelo cinema de atrações, e suas experiências de adrenalina.

O último prego no caixão da navegação e da web selvagem se deve aos smartphones. Muito da experiência web nestes dispositivos ficou a cargo dos aplicativos, que nasceram desenhados para a tela menor e vertical. Mesmo assim, algo precisava ser feito com as páginas web – começaram a nascer as versões *mobile*, que enxugavam a interface e não exigiam zoom ou scroll horizontal. O que vemos hoje é um pouco o contrário; sendo os smartphones o meio principal de conexão à web, o design das páginas prioriza estas telas, e a versão desktop é geralmente uma expansão do design menor.

No mais, o modo de uso do celular levou a acessos mais frequentes, porém bem mais curtos, e aparentemente sempre guiados por alguma necessidade do usuário. A interface, então, serve para conectar o usuário à satisfação de sua necessidade no menor número de passos. Talvez isso seja consequência tanto do aparelho quanto da Web 2.0 e sua primazia do usuário. Onde antes o computador era uma janela, ou várias janelas, o celular é como um espelho.

Quando você olha para ele, você vê a si mesmo, sua vida, seu diário, seus contatos (...). E não esqueçamos, as dezenas de aplicativos que providenciam ferramentas diárias, espelhando a menor necessidade que pode ser satisfeita com um pouco de informação. (BOOMEN, 2014, p. 114)

Então, parece que não há mais espaço ou tempo para aquelas experiências multimídia e imagens cheias de detalhes. A web é relegada ao papel de solução e deixa de ser um campo de experiências. Resumindo: navegar está *out*, scollar está *in*. Personalização está *out*, padronização está *in*. Sites estão *out*,

plataformas estão *in*. E por fim: encontros fortuitos estão *out*, previsibilidade está *in*.

3. Usuários em arreios

A web se desenvolve cada vez menos labiríntica, abrindo mão dos portais multimídia, sites cheios de segredos e da navegação por links, e desencanta qualquer imaginação que quer projetar monstros nas bordas desconhecidas do mapa. Estamos frente a uma Internet que se apresenta mais simples e mais amigável. Mas o terror ainda cabe aqui, e será nossa ferramenta uma última vez.

Estamos sempre tão protegidos quando usamos as redes sociais ou lemos os portais de notícia que deixamos de temer o que pode aparecer ao seguir um link e mudar de página. Há anos, não tomamos nenhum susto, e nada na interface dos sites indica o menor motivo para suspeitar delas. Nós nos deixamos convencer, mas não devíamos; é da natureza da interface esconder tanto quanto mostrar. Pois, em seu sistema de representações que facilitam a operação do serviço, “o usuário na verdade é barrado do conhecimento e acesso aos mecanismos internos da máquina e seu software” (BOOMEN, 2014, p. 15). Pressupomos que o software nos acessa proporcionalmente a quanto o acessamos, mas isso não é verdade. Quando descemos o *feed* do Instagram e vemos uma série de posts de amigos e alguns anúncios, podemos inferir uma parte dos dados que foram agenciados ali, mas e o que ocorre por trás da página? “Não vemos o que é coletado nos bancos de dados, o que eles processam e remontam, e como eles se conectam a outros bancos de dados.” (BOOMEN, 2014, p. 170)

Nos seus padrões para o futuro da web, Tim O’Reilly detalhou o aproveitamento da inteligência coletiva como forma de continuamente melhorar os serviços web. O termo específico que ele empregou é *harnessing*, verbo originado do substantivo *harness*: arreios, em português. O sentido do verbo é pôr arreios, literalmente, ou capturar, controlar e aproveitar, figurativamente. É o que os

moinhos nos permitem fazer com o vento, e os arreios, com cavalos. Onde está o usuário nesta metáfora?

Surge um modelo de negócios perfeito: as redes não precisam se preocupar em publicar conteúdo novo a cada instante para manter a atenção dos usuários. Pelo contrário, são estes que irão providenciar o conteúdo à plataforma; empresários, artistas e simples pessoas sociáveis, que querem trocar *likes* com seus amigos. Produtos e *selfies* coexistem e se misturam. Puxamos a tela para baixo e somos recompensados com uma nova leva de imagens para consumir. Rapidamente, nos viciamos no conteúdo; bem, em conteúdo, ponto.

Mas isso é a ponta do iceberg. O conteúdo que damos de graça é só o pretexto para continuarmos entrando nos aplicativos, e não tem uma fração do valor dos dados que são colhidos durante o uso. O que foi clicado, o que foi visto por mais tempo; quantas vezes acessei certo perfil; o que digitei na caixa de busca, mesmo sem enviar... Na realidade, não tenho dimensão de quais dados são registrados. E mesmo fora desses sites e aplicativos, é difícil fugir: “basta apenas visitar uma página com um botão de Like para ser rastreado e adicionado ao banco de dados do Facebook de tráfego na web” (BOOMEN, 2014, p. 168). Além do volume destes dados, outra coisa que permanece incerta são as consequências de atribuí-los à nossa identidade. Notoriamente, o Facebook combate perfis falsos (empregando inclusive inteligência artificial no processo), o que o firma como um diretório imenso de pessoas reais, nomes reais, rostos reais... E é apenas uma das várias empresas que se dedicam à captura e controle dos nossos dados, que tornaram a privacidade um artefato de um passado já distante. Conectar o mundo todo, e colocá-lo em arreios.

Sob o meu nome, dados que eu desconheço informam decisões de terceiros. Diariamente eles são comercializados, recombinaos, roubados, expostos. Acredito que eles poderiam contar virtualmente qualquer história sobre mim, bastaria selecionar e filtrar. E isso acontece por toda parte. Se eu apenas pudesse remover a película amigável da interface, poderia visualizar este outro eu, a massa

cabeluda dos meus rastros, uma sombra digital que cresce e cresce. E enquanto o fantasma da rede que eu vivi assombra minha memória, este meu fantasma assombra meu futuro, para sempre fora do meu alcance, nas nuvens.

POR UMA INTERNET ASSOMBRADA

Considerações finais

Após submetê-los a tantas imagens, e tantas descrições de imagens, tentei guardar uma última surpresa para os leitores do site *clique em mim*. Antes de chegar na página final, eles percorreram um labirinto e, na metade, fizeram o caminho de volta pelo mesmo labirinto espelhado, após serem aparentemente transportados para o fundo da página.

A figura da última memória narrada no site, ao contrário das anteriores, não é uma imagem digital. Reza a lenda que, no fim do site *clique em mim*, o usuário vê seu reflexo levantar e ir embora, abandonando-o. Bem, eu ainda não ouvi falar disso acontecer, mas os leitores têm sim a chance de se olhar, já que a última página é completamente preta. Talvez eles fiquem tensos por um instante, mas como não ofereço nenhuma ilusão, duvido que o medo se sustentará. Ao invés de um último susto, preferi dar um erro.

Ao acessar essa página pela primeira vez, um *cookie* é salvo no navegador do usuário que, se detectado pelo servidor, fará com que o acesso a qualquer página do domínio *cliqueemmim.com.br* seja devolvido com o erro 404, "Página não encontrada", que será exibido pelo navegador e não pelo site. Ou seja, antes de qualquer implicação narrativa, eu confronto os leitores com a superfície, trazendo-os de volta à interface, à tela, e ao seu corpo. "Nenhuma interface pode ou deve ser perfeitamente transparente, porque ela irá quebrar em algum momento, e o usuário terá de diagnosticar o problema." (BOOMEN, 2014, p. 112) O site quebra, em mais de um sentido. As memórias, como tantas coisas na web, deixam de ser acessíveis. E o leitor, que espera ver seu reflexo o abandonar, percebe: tenho controle do meu corpo, e se eu quiser, já posso levantar e sair. Finalmente, seja no mesmo instante ou horas depois, ele o faz.

A escolha pela narrativa em fragmentos tinha como único objetivo resgatar um pouco do que a navegação na web parecia ser,

para mim. A cronologia dos eventos tinha alguma importância, mas o principal parecia ser apresentá-los como unidades separadas, descobertas uma a uma. Eu não havia percebido, mas estava colocando em jogo três formas de armazenar informação e conhecimento: a narrativa, a memória e o banco de dados.

Em “Cinema como arqueologia das mídias”, Thomas Elsaesser aponta a linearidade da narrativa como o modo de armazenamento principal da espécie durante a maior parte da sua história. Porém, destaca que há muitos aspectos da vivência humana que fogem à linearidade, a começar pelos internos: “a memória é orientada para trás e, além disso, é não linear, intermitente, traumática, compulsiva, passível de repetição, além de depender do lugar e do espaço” (ELSAESSER, 2018, p. 57). A rede neural do cérebro funciona como o banco de dados, recorrendo a conexões de correlação, e não de causalidade. Mesmo assim, não subestimemos as histórias:

Ao eliminar o “ruído” e linearizar o campo perceptivo, por meio do suspense e da expectativa, as narrativas também atuam como mecanismos “filtradores”, que permitem processar dados e lidar com a sobrecarga sensorial que as mídias mecânicas e eletrônicas trouxeram ao mundo da percepção humana. (ELSAESSER, 2018, p. 58)

O site *clique em mim* está firmemente plantado na era das páginas, não dos bancos de dados. A leitura dos diferentes fragmentos se dá através de passagens pré-determinadas, não por operações de seleção, filtragem, recombinação, etc. Porém, a forma e o conteúdo destes fragmentos os localizam no campo das memórias; significa que o site foi o resultado de operações como as citadas. A arquitetura dele talvez o posicione num ponto intermediário entre estes três modos de armazenamento, que são os modos que interagem quando rememoramos a navegação na web.

Em um momento, temos contato com a web, a conhecemos e vivemos, formamos laços com ela e através dela. Criamos metáforas para descrever a experiência do uso, porque a palavra “uso” não expressa o que sentimos. Incluímos ela em nossa definição de ser. No momento seguinte, essa rede sumiu, substituída por uma nova versão. Isso se

dá aos poucos, a nível individual, até que ela esteja totalmente irreconhecível. Para nós, usuários, que construímos nossa identidade a partir de perambulações digitais, é como se demolissem nossa casa de infância.

Por bastante tempo, eu achei que a web era uma mídia absolutamente sem passado, e que eu nunca mais veria as páginas que saíram do ar. Foi um choque descobrir que, na realidade, existe sim uma coleção de quase 550 bilhões de páginas, salvas ao longo do tempo no Internet Archive, que eu posso acessar agora. Comemorei ao reencontrar certos sites exatamente como me lembrava, e me emocionei ao me deparar com sites que eu havia esquecido completamente.

Tudo que não for salvo será perdido, e por isso sou muito grato a arquivos como esse, que guardam os artefatos da nossa passagem pelo planeta. Porém, o trabalho de manter vivas as lembranças de uma mídia não se completa no armazenamento; é necessário visitar os arquivos, selecionar, organizar e restaurar, quando necessário (quase sempre).

Logo antes do Geocities ser tirado do ar pela Yahoo, em 2009, um time de usuários foi capaz de salvar um terabyte de dados entre páginas pessoais (documentos HTML) e os arquivos contidos nelas. Esta coleção foi então distribuída através de *torrent* e caiu nas mãos dos net-artistas Olia Lialina e Dragan Espenschied, que começaram a manualmente restaurar as páginas, capturar imagens, e apresentá-las como exposição online no blog [One Terabyte of Kilobyte Age](#). Ao longo dos últimos dez anos, este projeto tornou-se símbolo da luta pela preservação da web, e as páginas contidas passaram a representar o conteúdo da época. Porém, este era um trabalho de arqueologia, não de historiografia. [Em um post de 2019](#), Olia respeitosamente negou alguns mitos que se criaram em torno do Geocities, como o que supunha que a Web 1.0 se resumia às páginas contidas nele. Seu argumento principal é que os elementos contidos neste arquivo simplesmente estavam disponíveis àqueles que buscaram remontar a web do período, enquanto outros não estavam (LIALINA, 2019).

À medida que a Internet nos engloba e transfere à rede mais e mais porções das nossas vidas, torna-se crucial resgatar seus passados e identificar “promessas perdidas e potenciais não cumpridos” (ELSAESSER, 2011, p. 260). Em algum momento do percurso, o destino dela tornou-se o destino de todos nós, não apenas dos usuários entusiastas. Confrontando a web de hoje com os fantasmas do seu passado, podemos interromper a inércia do progresso, que nos leva rumo a “um futuro que já foi colonizado e predeterminado por empresas globais, como Google, Facebook e Apple, que prometem cada vez mais” (ELSAESSER, 2011, p. 38). E que, adicionalmente, nos controlam cada vez mais.

Coloco no ar o site *clique em mim*, uma entre milhões de histórias que nasceram da interação com a rede. Trago a esperança de que ele possa reviver nos leitores a memória de suas próprias descobertas. Espero e trabalho para que cada vez mais fantasmas se manifestem na web, compartilhando as histórias dos seus tempos e ocupando o espaço que é deles por direito.

BIBLIOGRAFIA

BOOMEN, Marianne van den. *Transcoding the digital: How metaphors matter in new media*. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2014.

CARVALHO, M. *A Trajetória da Internet no Brasil: do surgimento das redes de computadores à instituição dos mecanismos de governança*. Dissertação (Mestrado em Ciências de Engenharia de Sistemas e Computação) - Instituto Alberto Luiz Coimbra de Pós-Graduação e Pesquisa de Engenharia, Universidade Federal do Rio de Janeiro. 2006.

ELSAESSER, Thomas. *Cinema como arqueologia das mídias*. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2018.

GAUDREULT, André. From "Primitive Cinema" to "Kine-Attractography". In: STRAUVEN, Wanda (ed.). *The cinema of attractions reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006.

GUIZZO, Érico. *Internet no Brasil*. 2007. Disponível em http://web.archive.org/web/20081219055558/http://www.internetnobrasil.net/index.php?title=P%C3%A1gina_principal. Acesso em: 14 de mar. de 2021.

GUNNING, Tom. "An aesthetic of astonishment: Early film and the (in)credulous spectator". In: WILLIAMS, Linda (ed.). *Viewing Positions*. New Brunswick: Rutgers, 1995.

LEÃO, Lucia. *O labirinto da hipermídia*. São Paulo: Iluminuras, 1999.

LIALINA, Olia. A vernacular web. In: ESPENSCHIED, Dragan e LIALINA, Olia (eds.). *Digital folklore*. Merz Akademie, 2009.

_____. *GeoCities' Afterlife and Web History. One Terabyte of Kilobyte Age Blog*. 2019. Disponível em:

https://blog.geocities.institute/archives/6418#identifief_1_6418.

Acesso em 14 de mar. de 2021.

MUSSER, Charles. A cinema of contemplation, a cinema of discernment: spectatorship, intertextuality and attractions in the 1890s. In: STRAUVEN, Wanda (ed.). *The cinema of attractions reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006.

O'REILLY, Tim. O que é Web 2.0: Padrões de design e modelos de negócios para a nova geração de software. 2005. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/114173/mod_resource/content/1/o-que-e-web-20_Tim%20%C2%B4Reilly.pdf. Acesso em 14 de mar. de 2021.

STRAUVEN, Wanda. Introduction to an Attractive Concept. In: _____. *The cinema of attractions reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006.

WHITE, Michele. *The body and the screen: Theories of internet spectatorship*. Londres: The MIT Press, 2006.

VIEIRA, Eduardo. *Os bastidores da internet no Brasil*. 2018. Ebook Kindle.