



Aprendendo com os mortos: uma análise do necrosimulacro de Agatha Christie do curso de escrita criativa da BBC Maestro

Learning from the dead: an analysis of the necrosimulacrum of Agatha Christie in the BBC Maestro creative writing course

Aprendiendo de los muertos: un análisis del necrosimulacro de Agatha Christie en el curso de escritura creativa de BBC Maestro

Jaimeson Machado Garcia¹

ID [0000-0002-3398-6828](#)

Priscila Gonçalves Magossi²

ID [0000-0003-1720-4440](#)

Resumo: Este ensaio analisa o curso *Agatha Christie: Writing* (BBC Maestro, 2025) como exemplo de um novo regime simbólico da morte na cultura digital. A partir da noção de simulacro em Baudrillard (1991), propõe o conceito de necrosimulacro para interpretar figuras pós-morte reprogramadas por algoritmos e herdeiros, discutindo implicações éticas, culturais e mercadológicas da mercantilização da ausência.

Palavras-chave: Necrosimulacro. Simulacro. Morte. Cultura Digital.

Abstract: This essay examines the course *Agatha Christie: Writing* (BBC Maestro, 2025) as a case of a new symbolic regime of death in digital culture. Drawing on Baudrillard's (1991) theory of simulacra, it proposes the concept of necrosimulacrum to interpret posthumous figures reprogrammed by algorithms and heirs, addressing ethical, cultural, and market implications of the commodification of absence.

Keywords: Necrosimulacrum. Simulacrum. Death. Digital Culture.

Resumen: Este ensayo analiza el curso *Agatha Christie: Writing* (BBC Maestro, 2025) como ejemplo de un nuevo régimen simbólico de la muerte en la cultura digital. A partir de la noción de simulacro en Baudrillard (1991), propone el concepto de necrosimulacro para interpretar figuras póstumas reprogramadas por algoritmos y herederos, discutiendo las implicaciones éticas, culturales y mercadológicas de la mercantilización de la ausencia.

Palabras-clave: Necrosimulacro. Simulacro. Muerte. Cultura Digital.

¹ Doutor em Letras pela Universidade de Santa Cruz do Sul - UNISC. Lattes: [1548190278864809](#) - E-mail: jamesonmachadogarcia@gmail.com.

² Doutora em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC/SP. Lattes: [9109055563644041](#) - E-mail: pgmagossi@gmail.com.



Introdução

Em *Volto já*³, episódio inaugural da segunda temporada da série *Black Mirror* (2013), o luto não é mais uma travessia íntima nem um processo simbólico de reelaboração da perda, mas uma experiência interativa mediada por algoritmos. Após a morte repentina do companheiro, a protagonista aceita participar de um programa experimental que promete restaurar a presença do amado por meio da análise de seus vestígios digitais, como mensagens de texto, vídeos, gravações de voz e postagens em sites de redes sociais. O processo, inicialmente textual, evolui para conversas por voz e, enfim, culmina no envio de um corpo sintético moldado em aparência, gestos e entonação para emular o morto.

O que se apresenta como consolo tecnológico revela-se, no entanto, uma alegoria sobre o desespero contemporâneo diante da finitude e, sobretudo, sobre a recusa ativa da ausência como parte inevitável da experiência humana. Mas o que *Black Mirror* (2013) apresentou como ficção especulativa sobre a morte transformou-se, em curto intervalo de tempo, em uma realidade palpável: Audrey Hepburn (1929-1993), recriada digitalmente para um comercial da *Mars* em 2013, surgiu jovem e elegante vinte anos após sua morte, para vender sorvete; Carrie Fisher (1956-2016) e Peter Cushing (1913-1994) retornaram em *Rogue One: uma história Star Wars* (2016) como se ainda fizessem parte ativa do elenco de *Hollywood*, com agendas abertas e diárias disponíveis. O mesmo também aconteceu com Ian Holm (1931-2020), falecido em 2020, que reapareceu como o androide Ash no filme *Alien: Romulus* (2024). No Brasil, Elis Regina (1945-1982) foi ressuscitada digitalmente para cantar ao lado da filha, Maria Rita, em um comercial de automóveis veiculado em 2022. A proposta da campanha era celebrar o legado artístico da mãe e, simultaneamente, reforçar a tradição da marca, costurando passado e presente em uma narrativa de continuidade emocional.

Mas, com o lançamento do curso *Agatha Christie: Writing* pela BBC Maestro⁴, em 2025, essa tendência de “ressuscitar” os mortos atinge um novo patamar. Não se trata mais de inserir uma figura falecida em um enredo ficcional ou convocá-la para um comercial ou *cameo*⁵ nostálgico com o objetivo de homenagear e entreter os vivos. O que se vê, neste caso,

³ Disponível em: [\[www.netflix.com\]](http://www.netflix.com). Acesso em: 25 de jul. de 2025.

⁴ Disponível em: [\[https://www.bbcmmaestro.com\]](https://www.bbcmmaestro.com). Acesso em: 25 de jul. de 2025.

⁵ Breve aparição de uma pessoa famosa em uma obra de ficção, geralmente como homenagem ou referência cultural.

é a construção algorítmica de uma autoridade que faleceu há mais de cinquenta anos, e que agora é utilizada para lecionar, mesmo na ausência total de corporeidade, consciência ou consentimento, sobre aquilo que a fez célebre em vida: a escrita literária de romances policiais.

Com esse gesto, inaugura-se um novo paradigma em que a morte já não representa o encerramento, mas um intervalo entre a existência biográfica e a reativação digital para o desempenho de novas funções com intenções mercadológicas. Diante desse caso, surgem três questões centrais que orientam esta investigação: qual regime simbólico tem se delineado? O que está ali sendo representado? E como podemos denominar esse novo fenômeno?

Devido à complexidade envolvida, este texto adota um tom ensaístico, combinando análise crítica, reflexão conceitual e interpretação cultural, a fim de contemplar a transversalidade do problema. Ou seja, não se busca cristalizar respostas, mas propor uma primeira cartografia crítica para que outros pesquisadores também possam aprofundar, tensionar e expandir as questões levantadas. Sendo assim, o presente ensaio se estrutura em três etapas.

Na primeira, analisa-se a materialidade da simulação de Agatha Christie em sua performance audiovisual como ministrante do curso *Agatha Christie: Writing*, observando a encenação algorítmica de autoridade e presença. Essa seção parte da cena inicial para levantar as contradições simbólicas entre a ausência física e a presença digital da autora, à luz da iconofagia midiática e da estetização da morte. O objetivo aqui é examinar como o corpo morto é substituído por uma imagem funcional, legível e rentável.

Na segunda etapa, intitulada *Simulacro*, retoma-se a teoria de Jean Baudrillard (1991) para compreender a natureza da imagem projetada: entre o que ainda simula um vínculo com o real e aquilo que já opera como substituto autossuficiente, sem necessidade de referência. Aqui, a pergunta “o que está ali?” é respondida por meio da análise das ordens do simulacro, situando a Agatha Christie digital entre a terceira e a quarta ordens — um limiar instável onde a memória é reconfigurada como interface interativa.

A terceira e última etapa propõe o conceito de *necrosimulacro*⁶ como chave crítica para interpretar essa figura pós-morte que já não representa, mas funciona. Diferenciando-a

⁶ O termo “necrosimulacro”, cunhado neste ensaio, é embasado no conceito de simulacro de Jean Baudrillard (1991) e será detalhado ao longo da argumentação.

de simulacros consensuais de vivos, discute-se como a ausência absoluta (morte) é transformada em performance contínua sob o comando de algoritmos, contratos e herdeiros. Essa seção expande a análise para implicações éticas, jurídicas e culturais, apontando para o colapso da finitude como limite simbólico. Juntas, essas três etapas — encenação, simulacro e necrosimulacro — formam uma progressão analítica que permite compreender não apenas o caso de Agatha Christie, mas desse novo regime de presença, no qual a morte já não impede a enunciação, apenas altera sua forma operacional.

Encenação: a construção algorítmica da autoridade póstuma

Sentada diante de uma estante antiga, ladeada por livros de lombadas simétricas e gastas pelo tempo, ela é emoldurada por um fundo verde-musgo pontuado por objetos que evocam uma elegância britânica atemporal. Veste um casaco de lã marrom com um discreto broche preso à lapela; sobre o suéter castanho, repousa com exatidão um colar de pérolas, enquanto seu penteado, perfeitamente arranjado, parece recém-saído de uma fotografia colorizada dos anos 1950.

A mulher sorri e diz, com um sotaque firme e gentil:

Devo confessar que tudo isso é bastante novo para mim. Como venho escrevendo e publicando meus romances e contos há bastante tempo, frequentemente sou questionada por entrevistadores sobre minha técnica. E invariavelmente os decepciono ao dizer que, para ser sincera, não sinto que tenha um método específico quando se trata de escrever (*BBC Maestro*, 2025, Aula 1, *tradução nossa*)⁷.

A mulher sentada à mesa não é qualquer ministrante, mas Agatha Christie. Ou, ao menos, de um espectro algorítmico projetado para se parecer com ela, já que se trata de uma simulação altamente sofisticada de sua imagem, fala e gestualidade, construída a partir de tecnologias de *deepfake*, modelagens em *Computer-Generated Imagery* (CGI) e síntese vocal. Cada piscada, cada inflexão vocal, cada sorriso ensaiado é o resultado de uma cadeia de decisões técnicas e criativas cujo objetivo é produzir um efeito de verdade para vender o curso de escrita da *BBC Maestro*.

Assim como as aparições póstumas em publicidades e produções cinematográficas, o curso *Agatha Christie: Writing* sintetiza de modo paradigmático diversos processos centrais

⁷ Original: “I must confess that this is all rather new to me. As I have been writing and publishing my novels and short stories for quite some time now, I have often been asked about my technique by interviewers, and I invariably disappoint them when I say that, as far as I am concerned, I don’t feel I really have any particular method when it comes to writing”.

da cultura contemporânea: o colapso da finitude, a estetização da ausência, a reorganização simbólica da morte e, agora, a simulação como ferramenta pedagógica. As figuras projetadas dos exemplos citados, assim como Christie, encarnam aquilo que Vilém Flusser (2002) já diagnosticava como a negação da futilidade pela negação da morte, uma tentativa desesperada de sustentar o significado da existência ocultando ou contornando sua condição mais fundamental: a finitude. Viver, em sua perspectiva, é, paradoxalmente, insistir em fazer algo apesar do reconhecimento de que tudo é passageiro. E é justamente contra essa consciência que a cultura contemporânea mobiliza seus mais engenhosos dispositivos técnicos.

Imagen 1: Capturas de tela da aula “Introdução”, do curso *Agatha Christie: Writing* (2025)



Fonte: BBC Maestro (2025).

A simulação digital de mortos ilustres não apenas desafia os limites da representação, mas inaugura um novo regime simbólico: aquele em que a morte já não é fim, mas pausa técnica. No caso da *BBC Maestro*, rompe-se o pacto ficcional: não se trata de entreter os vivos com a lembrança dos mortos, mas de investir a imagem simulada de autoridade epistemológica. O que se assiste não é apenas a projeção de uma morta: é a fundação de um novo modelo de mediação do conhecimento, no qual a autoridade não reside mais no corpo ou na experiência, mas em sua verossimilhança gráfica.

A autoridade simbólica é descolada de sua origem ontológica e reinstituída por meio de sua legibilidade estética e de sua rentabilidade algorítmica. Trata-se, como observa Norval Baitello Jr. (2005), de uma forma de *iconofagia retroativa*: uma operação pela qual o imaginário coletivo é colonizado por imagens tecnicamente revitalizadas que devoram a memória original para substituí-la por algo consumível. Conforme Baitello Jr. (2005, p. 38), a Iconofagia é um processo sociossemiótico no qual imagens técnicas contemporâneas

(especialmente digitais) "devoram" representações culturais preexistentes, substituindo-as por novos simulacros.

A lógica estruturante desse fenômeno opera mediante apropriação violenta e apagamento simbólico, no qual (I) memórias coletivas e referências originais são *digeridas* por algoritmos e estéticas midiáticas; (II) a complexidade ontológica (histórica, afetiva, contextual) da imagem-fonte é esvaziada; (III) emerge uma nova iconografia otimizada para consumo imediato, rentabilidade e legibilidade superficial. Em síntese: a iconofagia converte patrimônios simbólicos em *produtos recicláveis*, onde o ícone original é canibalizado pela máquina cultural e regenerado como mercadoria sem lastro (Baitello Jr., 2005). A Christie ali presente já não pertence à escritora que viveu, mas ao conglomerado técnico-midiático que a reeditou como produto. Como efeito, sua presença espectral não honra a ausência, mas a cancela — substituindo o vazio simbólico da morte por uma performance infinita, iterável e, acima de tudo, monetizável.

Em segundo plano, tal dinâmica só se efetiva por estar ancorada num regime de poder simbólico. Como fundamento por Pierre Bourdieu (2004, p. 15), o poder simbólico é "[...] aquele que consegue impor significações e impô-las como legítimas, dissimulando as relações de força que estão na base de sua força". Neste caso, a autoridade do avatar não deriva de qualquer vinculação orgânica com a obra ou o *ethos* criativo da escritora, mas de sua utilidade. Sua legitimidade é fabricada pela confluência de três operações: (I) a encenação pedagógica (ela ensina porque parece ensinar), (II) a simulação de corporeidade (fala porque tem boca e voz sintetizadas) e, crucialmente, (III) a delegação institucional da credibilidade (é escutada porque reencenada sob a égide da performatividade mediática de consumo). O conteúdo torna-se acessório porque a eficácia do poder simbólico reside precisamente na adesão social às aparências, na aceitação tácita da aura construída como substituto da autenticidade, fabricada *frame a frame*.

A convergência entre esses mecanismos é o que sustenta essa nova economia simbólica: a iconofagia (Baitello Jr., 2005) retroalimenta o poder simbólico (Bourdieu, 2004) ao fornecer-lhe a matéria-prima semiótica — o avatar devorador que substitui a memória histórica —, enquanto o poder simbólico legitima a iconofagia ao naturalizar sua produção como fonte autorizada. Nasce assim um paradigma no qual, como observado por Baitello Junior (2005, p. 41), "[...] o ícone devorador passa a habitar o imaginário como se sempre lá

estivesse", e onde, segundo a lógica de Bourdieu (2004, p. 178), "[...] o reconhecimento é a forma mais sutil de dominação".

É nesse contexto que se insere, de maneira quase irônica, a declaração de que não há um método definido para escrever. Longe de representar uma lacuna, essa ausência de método funciona como sintoma revelador: a autoridade já está previamente legitimada pela performance de um reconhecimento social, o que torna o discurso em si quase acessório. À primeira vista, tal afirmação poderia soar como um gesto de humildade ou como expressão da espontaneidade criativa, algo frequente entre escritores consagrados. Contudo, nesse caso específico, ela adquire um tom paradoxal: como ensinar um método que se alega inexistente?

E, mais profundamente, como alguém que já não vive pode ser investido da função de ensinar por meio de palavras que jamais foram pronunciadas? É justamente nesse ponto que a noção de simulacro, conforme formulada por Baudrillard (1991), torna-se fundamental para compreender a operação simbólica que se desenrola diante de nossos olhos: não se trata de mera representação ou encenação, mas da produção de uma cópia que, ao simular perfeitamente o real, anula a necessidade do original.

Simulação: Agatha Christie entre a terceira e a quarta ordem do simulacro de Baudrillard

Dentro de sua concepção teórica de simulação e simulacro, Baudrillard (1991) propõe quatro ordens que nos ajudam a compreender o deslizamento progressivo da representação até sua completa autonomização no hiper-real. Isto é, ao processo no qual a imagem deixa de depender de qualquer referente concreto, passando a funcionar como substituto pleno do real. Na primeira ordem, a imagem funciona como reflexo de uma realidade profunda: é uma representação ainda “honesto”, que mantém uma correspondência direta com seu modelo. É o retrato daquilo que existiu, ainda enraizado em um vínculo mimético com o real. O simulacro dessa ordem se ancora na verdade como valor, como uma tentativa de fidelidade ao referente. Um busto, uma pintura ou uma biografia documental de alguma personalidade histórica são capazes de operar dentro desse regime, já que representam algo que existiu e assumem sua condição de representação.

Na segunda ordem, inicia-se um processo de perversão do real. A imagem ainda remete ao real, mas de modo distorcido, idealizado e estetizado. Aqui, já se percebe uma

manipulação intencional: o simulacro exagera, dramatiza ou estiliza. Ele não nega a realidade, mas a reconfigura segundo as demandas simbólicas, políticas ou estéticas do momento. Trata-se do mito já moldado, da figura histórica filtrada por décadas de recepção cultural, do ícone que sobrevive à biografia.

Este é o caso, por exemplo, figuras femininas como a pintora mexicana Frida Kahlo, a qual teve a sua imagem desvinculada de suas subjetividades e transformada em um signo ajustável aos desejos culturais e comerciais. Como aponta Priya Prasad (2018), a artista, que em vida desafiou normas de gênero, padrões eurocêntricos de beleza e estruturas capitalistas, foi transformada em um emblema de consumo *pop* que contradiz sua trajetória política e estética. Sua figura, marcada por dor, deficiência, mestiçagem e engajamento ideológico, foi gradualmente substituída por uma representação higienizada e mercadológica, convertida em um processo que embranquece, feminiliza e elimina sua deficiência, apagando, assim, a radicalidade de seu corpo e da subjetividade. Trata-se, assim, de um “ícone de empoderamento” domesticado, pronto para o mercado neoliberal e estetizado em camisetas, bolsas e filtros de *Instagram* (Prasad, 2018).

Já a terceira ordem é o ponto de ruptura. A imagem finge ser cópia de algo real, mas esse algo já não existe. O simulacro aqui se sustenta em fragmentos, arquivos, signos e modelos, mas o referente original — a experiência vivida, o corpo real, a subjetividade — está ausente. A simulação se dá sobre os resíduos da memória, criando a ilusão de presença com base em dados e estereótipos. O real é imitado, mas não é mais necessário que tenha existido de fato. O simulacro torna-se autossuficiente, e o real é dissolvido em sua performance artificial. Ainda que haja uma quarta ordem, em que o simulacro perde totalmente a necessidade de remeter a algo exterior a si, operando como puro jogo de signos — autorreferencial, circular e fechado sobre si mesmo, já não buscando sequer parecer real, mas apenas manter sua eficácia simbólica dentro de um sistema de reprodução infinita, é possível afirmar que a Agatha Christie digital habita o limiar entre essas duas ordens, embora enraizada majoritariamente na terceira.

Isso porque ela ainda carrega o nome de uma pessoa real, ainda se apoia em vestígios históricos e há um esforço deliberado para emular essa autenticidade. Contudo, esse vínculo com o referente é tênue e quase residual. O que sustenta sua operação não é a biografia de Agatha Christie, mas a eficiência simbólica de sua performance digital, que se alinha

perfeitamente ao imaginário cultural e às expectativas mercadológicas do presente. É por isso que podemos dizer que o simulacro flutua entre a terceira e a quarta ordem: ele ainda finge ter uma origem, mas essa origem é tão dissolvida, tão editada, tão subsumida pela lógica da simulação, que passa a operar como se não precisasse mais dela. Essa zona ambígua em que o simulacro ainda sustenta um vínculo com a memória, é justamente onde o real encontra sua aniquilação mais sutil. Não é o apagamento brutal do passado, mas sua reformatação contínua, onde a ausência é estetizada, a morte é mercantilizada, e a memória é substituída por conteúdo interativo. Nesse sentido, a Agatha Christie digital é um marco desse território espectral onde o humano deixa de ser sujeito e passa a ser o que podemos chamar de necrosimulacro.

Necrosimulacros: a morte como mercadoria no capitalismo digital

Em maio de 2022, os integrantes do grupo sueco ABBA⁸ estrearam a turnê mundial *ABBA Voyage*. Contudo, não foram eles que saíram pelo mundo — ao menos não em carne e osso. Enquanto seus corpos envelhecidos permaneciam em casa, o que se apresentava nos palcos era uma versão holográfica idealizada: os *ABBAatars* — avatares hiper-realistas desenvolvidos com base em modelagens 3D, capturas de movimento e arquivos vocais dos próprios músicos, produzidos pela *Industrial Light & Magic*, empresa de efeitos visuais fundada por George Lucas, criador da franquia *Star Wars*.

Dentro da perspectiva de Baudrillard (1991), esses avatares, ainda que tecnologicamente avançados, ainda mantêm uma relação de dependência com o corpo real que os originou. Isto é, configuram-se como simulacro de segunda ordem, produzidos a partir de projeções autorizadas, coreografadas e vocalizadas pelos próprios integrantes do grupo, que supervisionaram diretamente o processo de captura de movimentos e a curadoria estética de suas versões digitais. Esse consentimento pleno diferencia os *ABBAatars* de simulações póstumas como a de Christie. No caso do ABBA, o vínculo entre o real e o projetado ainda é mantido com responsabilidade simbólica. A imagem digital não substitui o sujeito: ela o representa, sob autorização explícita.

Há, portanto, um pacto entre presença e representação, entre passado e presente, que mantém o simulacro dentro dos limites éticos da duplicação mediada, já que o espetáculo

⁸ Agnetha Fältskog, Björn Ulvaeus, Benny Andersson e Anni-Frid Lyngstad.

holográfico não oculta o fato de que os corpos reais dos artistas já não estão mais em cena, mas oferece ao público uma versão estetizada e rejuvenescida, que atualiza uma memória coletiva com os recursos visuais do presente. É uma performance que representa o passado sem ser exatamente o passado, sustentando-se na credibilidade emocional do nome ABBA, mas mediada por tecnologia, filtro e escolha.

Imagen 2 - Comparativo entre os simulados e simulacros do grupo ABBA



Fonte: Universal Music Group e Industrial Light & Magic.

Ainda que tanto os *ABBAatars* quanto a Christie possam ser compreendidos como simulacros, os regimes simbólicos que os sustentam se distinguem radicalmente pela morte. É nesse ponto de ruptura que se inscreve a necessidade de inserir o prefixo *necro-*, do grego *nekros*, que significa “cadáver” ou “morto”, à lógica do simulacro de Baudrillard (1991), dando origem ao que aqui propomos como *necrosimulacro*: uma categoria para descrever os dispositivos técnicos, culturais e simbólicos que reconstruem essas figuras falecidas como presenças ativas no mercado da imagem, sem que haja corpo, vontade ou subjetividade remanescente.

O necrosimulacro se diferencia de outros tipos de simulacro porque não opera apenas sobre uma ausência física, mas sobre a condição absoluta da morte como motor de sua própria eficácia simbólica. Trata-se de uma imagem que não representa o morto, mas o reprograma; não o evoca, mas o substitui; não o homenageia, mas o transforma em função comunicativa contínua. A performance do necrosimulacro não é apenas estética, mas

operacional, orientada por algoritmos, contratos de licenciamento e roteiros de engajamento emocional. A morte, nesse regime, não é fim, mas interface.

Essa nova ordem de simulacro exige que repensem os próprios limites da representação no contexto digital. Se no simulacro de segunda ordem (Baudrillard, 1991), ainda há um vínculo ativo com os corpos vivos que autorizam suas imagens, no necrosimulacro tal vínculo é rompido de forma irreversível. O que resta é um rastro, uma assinatura, um nome, uma figura pública reanimada por aqueles que herdaram seus direitos e por máquinas que herdaram sua voz. A Christie, nesse sentido, não é uma lembrança, mas uma entidade funcional construída a partir de fragmentos biográficos, afinidades culturais e expectativas narrativas do presente.

Ao contrário da evocação simbólica tradicional — que reconhece a morte como ausência, como silêncio, como interrupção do fluxo — o necrosimulacro propõe uma presença sem sujeito, uma continuidade sem tempo, uma autoridade sem origem real. A autora que aparece na tela não se relaciona com a Agatha Christie que existiu, mas com a ideia cristalizada de Agatha Christie como ícone literário, domesticada para ensinar, responder, motivar e gerar lucro. Sua morte não impede sua performance; ao contrário, a torna possível como negócio e como estética.

Essa lógica é perversa porque esvazia a morte de sua alteridade radical, de sua densidade ética. Para Derrida (1994), o luto verdadeiro exige que carreguemos o outro dentro de nós em sua irrecuperabilidade, ou seja, que aceitemos a ausência como ferida que não se fecha. O necrosimulacro, em sentido inverso, oferece, assim, uma ausência fingida de presença, uma perda sem dor. Em vez de elaborarmos a morte, a terceirizamos, já que substituímos o ritual íntimo do luto por uma interface emocional programável, que podemos desligar quando se torna desconfortável demais. A consequência é a suspensão indefinida da finitude, como um luto eterno, mas sem perda real. O morto se torna uma presença operativa, mas desde que dentro do *script* autorizado pelos herdeiros ou empresas que detêm os direitos. Por isso, a complexidade de “ressuscitar” os mortos por meios tecnológicos não é apenas simbólica, mas também jurídica.

Se o século XX decretou a “morte do autor”, como o gesto teórico proposto por Roland Barthes (1968), que deslocava o foco da criação para a multiplicidade de leituras e libertava o texto da autoridade de uma origem única, o século XXI parece estar operando a



zumbificação digital: sem alma, sem autonomia e, acima de tudo, sem voz própria. Se o necrosimulacro de Christie hoje ministra aulas de escrita, nada a impede de, em alguns anos, “lançar” novos livros gerados pela mesma inteligência artificial que a roteirizou, assinados com seu nome e vendidos como obras “inéditas”.

A partir do momento em que a figura autoral é reduzida a um conjunto de dados, composto pelo estilo, vocabulário, estrutura narrativa, traços de personalidade, a barreira entre memória e produção se dissolve. E assim, a morte deixa de ser uma interrupção do ato criativo para se tornar apenas um marco cronológico irrelevante, facilmente contornável pela tecnologia. Trata-se de um novo paradigma da indústria cultural: a transformação do autor, ou mesmo de outras figuras famosas, em franquia atemporal, cuja função não é mais criar, mas manter vivo um fluxo contínuo de produtos. Nesse cenário, a frase de Barthes (1968) sobre a “morte do autor” ganha uma ironia perversa: o autor realmente “morre” como sujeito criativo, mas sobrevive como marca rentável e reciclável.

A complexidade última dos necrosimulacros não está em falharem em imitar os mortos, mas em sucederem demais. Quanto mais verossímeis, mais borram a distinção entre recordação e presença, ausência e interface. A pergunta “isso é real?” perde sentido. E, nesse colapso semântico, o simbólico é substituído pela simulação sem trauma. A morte, então, deixa de ser um fim e passa a ser um *bug* que a próxima atualização pode corrigir. Vivemos, assim, a paradoxal experiência de um presente hipermediado e eternizado, onde os mortos não partem, mas viram conteúdo, enquanto os vivos se tornam curadores de espectros. Somos condenados a curtir, assinar, compartilhar e conversar com fantasmas interativos que nunca poderão, de fato, descansar.

A questão que se impõe é, principalmente, ética: que tipo de humanidade sobrevive quando a morte é um item na prateleira de *streaming*? Quando o silêncio do fim é substituído pelo clique? No fim, talvez respeitar os mortos seja resistir à tentação de reanimá-los, e aceitar que a vida, para ter sentido, precisa da finitude como limite.

Referências

Baitello Jr., Norval. **A era da iconofagia**. São Paulo: Hacker, 2005.

Barthes, Roland. **O rumor da língua**. 2^a Ed. - São Paulo: Martins Fontes (Coleção Roland Barthes), 2004.



Baudrillard, Jean. **Simulacros e simulação.** Trad. Maria João da Rocha A. Lima. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

Bourdieu, Pierre. **O poder simbólico.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

Derrida, Jacques. **Espectros de Marx:** o estado da dívida, o trabalho do luto e a nova Internacional. Trad. Anamaria Skinner. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1994.

Flusser, Vilém. **Da religiosidade.** São Paulo: Conselho Estadual da Cultura, 2002.

Prasad, Priya. Commodifying Icons: The Commercialization of Frida Kahlo. **Compass Journal (NYU)**, 13 nov. 2018. Disponível em: [<https://wp.nyu.edu/compass>]. Acesso em: 26 jul. 2025.

BBC Maestro. **Agatha Christie:** Writing. Curso Online. 2025. Disponível em: [<https://www.bbcmastro.com>]. Acesso em: 26 jul. 2025.

Black Mirror. **Volto já.** Episódio 1, Temporada 2. Direção: Owen Harris. Criação: Charlie Brooker. Reino Unido: House of Tomorrow/Netflix, 2013. 45 min.

Disney. **Rogue One:** uma história Star Wars. Direção: Gareth Edwards. Produção: Kathleen Kennedy et al. EUA: Lucasfilm/Disney, 2016. 133 min.

Industrial Light & Magic. **ABBA Voyage.** Projeto de avatares digitais dos integrantes do ABBA. Londres: ABBA Voyage/ILM, 2022. Disponível em: [<https://abbavoyage.com>]. Acesso em: 26 jul. 2025.

Mars Incorporated. **Comercial de sorvete Galaxy com Audrey Hepburn.** Publicidade. Direção: Daniel Kleinman. Trilha sonora: Moon River. Reino Unido: AMV BBDO/Mars, 2013. Disponível em: [<https://www.youtube.com>]. Acesso em: 26 jul. 2025.

Volkswagen do Brasil. **Comercial “Reencontro” com Elis Regina e Maria Rita.** Publicidade. Direção: Dulcidio Caldeira. São Paulo: AlmapBBDO/Volkswagen, 2022. Disponível em: [<https://www.youtube.com>]. Acesso em: 26 jul. 2025.

Submetido em: 31 de julho de 2025

Avaliado em: 25 de agosto de 2025

Aceito em: 17 de setembro de 2025