

POR UMA VIDA AFETADA – AFETOS, TECNOLOGIA E VÍNCULOS NA CONTEMPORANEIDADE

Maria Rita Pereira Xavier¹
Thiago Tavares das Neves²

RESUMO:

O foco deste artigo são os afetos na contemporaneidade. A proposta é pensar os afetos mediados pela tecnologia, através da dimensão da internet e das festas de música eletrônica. A internet atua como viabilizadora de relacionamentos afetivos e a música eletrônica (feita por computadores) como potencializadora/construtora de vínculos sonoros e sociais nas interações homem/homem, homem/máquina nas festas de música eletrônica. Diante da necessidade de suprir carências afetivas próprias do ser humano, o indivíduo desenvolve vínculos com e por meio da máquina. Pode-se falar aqui de vínculos tecnológicos que possibilitam também a formação de vínculos sociais. Sem esquecer a importância do humano como premissa para a construção desses afetos, o motivo da escolha desses dois objetos de estudo é por serem viabilizados/mediados pelo computador, configurando diferentes formas de afetar e ser afetado. A dimensão dos afetos está completamente associada à história da sociedade e da cultura. Não existiria vida social e cultural se não fosse o afeto uma peça basilar na mediação entre os homens. São os afetos que permitem a construção da existência humana, afinal todos precisam criar vínculos, firmar laços para que a sociedade se estabeleça. O ser humano é *Homo sapiens demens*, um ser invadido pela racionalidade e pela afetividade, movido pelas pulsões, por forças, pelo desejo. Desejo de estar junto, de se comunicar, de ser reconhecido pelo outro, de criar vínculos, de afetar e ser afetado.

Palavras-chave: Internet. Afetos. Sociabilidade.

ABSTRACT

In this paper we examine the affections in the contemporary society. The proposal is thinking affections mediated by technology on the Internet and electronic parties. The internet acts as an enables affective relationships and the electronic music (done by computer) as a potentiator/builder of sound and social ties in the relations of man/man, man/machine in electronic music parties. Considering the need to meet own emotional deficiencies the human develops linkages with the and through the machine. We can speak here of technological ties that allow the formation of social bonds. Without forget the human importance for the construction of these affections, the reason for choosing these two objects of study is because they are

¹Graduada em Ciências Sociais pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Mestranda do Programa de Pós-graduação em Ciências Sociais (PGCS) da UFRN

²Doutorando do Programa de Pós Graduação em Ciências Sociais da UFRN. Mestre em Ciências Sociais pela mesma instituição. Possui graduação Rádio e TV e em Jornalismo (2011) também pela UFRN.

possible/mediated by computer, configuring different ways of affecting and being affected. The dimension of affect is completely connected to the history of society and culture. Wouldn't being social and cultural life without the affection, a fundamental part in mediating between men. The affections enable a construction of human existence, because everyone needs to create relations, establish bonds to the society is constituted. The human is *Homo sapiens demens*, a being invaded by rationality and affectivity, moved by instincts, powers, desires. Desire to be together, to communicate, to be recognized by the other, create bonds, affecting and being affected.

Keywords: Internet. Affections. Sociability.

Spinoza e os afetos

Os afetos são modos de pensar, de conhecer; são a razão de ser do homem e podem ser compreendidos como sentimentos. O afeto move o sujeito, é a própria essência do homem que, de forma recursiva, afeta a realidade e é afetado por ela. Os afetos são compreendidos neste trabalho sob a ótica do filósofo Baruch Spinoza. Para Spinoza (2010), o ser humano não consegue viver livre dos afetos, a sua vontade não é livre, há uma relação de dependência entre o indivíduo e os afetos. Não se pode ir contra a natureza humana. Por exemplo, se um sujeito quer parar de usar drogas, tem de atacar as motivações, esses afetos que os levam ao vício.

É impossível falar dos afetos em Spinoza sem mencionar a indissociabilidade entre mente e corpo. Para o filósofo, ambos estão ligados e se correspondem mutuamente, pois, afinal, há, de fato, união entre mente e corpo. Quando o corpo percebe, sente várias coisas e, simultaneamente, a mente também percebe e sente. A mente e o corpo são um único e mesmo indivíduo. Os dois agem em conjunto. O corpo humano, para se conservar, precisa de outros corpos exteriores ao dele, e por meio desses corpos é constantemente regenerado e nessa busca permanente por outros corpos, o corpo humano movimenta-se, afeta outros corpos e é afetado de diferentes maneiras (SPINOZA, 2010).

Spinoza já falava a respeito dos afetos como ação de afetar, compreendia-os como afecções do corpo e as ideias dessas afecções. As afecções são imagens ou marcas corporais que remetem a um estado do corpo afetado e implica a presença do corpo afetante (o corpo que afeta). O afeto seria o processo de transição de um estado para o outro. Através das afecções não só a potência de agir do afeto é

aumentada ou diminuída, estimulada ou refreada, mas também as ideias dessas afecções. Por exemplo, quando a potência de agir é aumentada, surge o sentimento da alegria, quando diminuída, da tristeza. É a potência que define a força de um afeto. A potência de agir varia em função de causas exteriores. O afeto é uma ação quando o sujeito é a causa de uma dessas afecções, e uma paixão quando o indivíduo é afetado. Para Spinoza, o corpo humano pode ser afetado de muitas maneiras: por corpos exteriores, por objetos e cabe a cada ser humano julgar, de acordo com seu afeto, o que é bom e o que é mau. Tudo o que acontece no corpo humano deve ser percebido pela mente e todas as maneiras pelas quais um corpo é afetado seguem-se da natureza do corpo afetado e, simultaneamente, da natureza do corpo que o afeta (SPINOZA, 2010).

Uma fotografia, por exemplo, pode afetar um sujeito de diversas maneiras, seja ao trazer uma boa recordação, seja uma má lembrança; um cachorro é afetado pela presença do dono ao abanar o rabo em sinal de alegria, ou mordendo-o caso esteja com raiva; o cheiro de um perfume afeta o sujeito, seja despertando a vontade de usá-lo ou não, e, às vezes, até a recordação de um momento vivido. Spinoza reconheceu a existência de apenas três afetos primitivos: a alegria, a tristeza e o desejo. Todos os outros afetos estão relacionados a esses três.

Spinoza (2010) elenca o desejo como a essência do homem: é um afeto do ânimo, é o que conserva o ser, um modo de pensar, como o amor também. O desejo ao produzir o real também produz o social. Existem diferentes tipos de desejos. O desejo de um indivíduo discrepa do desejo de um outro, tanto quanto a natureza ou essência. O desejo, assim como o amor, se origina no primeiro modo de conhecimento (a opinião), pois, se alguém ouve dizer que uma coisa é boa, adquire o apetite e a atração por ela, tal como se vê em um enfermo que, só por ter ouvido dizer do médico que ou qual remédio é bom para seu mal, imediatamente se sente inclinado ao remédio (ESPINOSA, 2012).

Os afetos formam arranjos sociais e também arranjos afetivos. Não só as relações sociais, mas também a própria cultura é edificada sob uma base afetiva. Por meio dos afetos, os indivíduos expressam a cultura e a sociedade impregnada na sua individualidade, afinal toda ação humana é ação da cultura internalizada dentro de cada um e, por ser o afeto uma ação, não existem afetos sem a mediação

da cultura nem cultura sem a mediação dos afetos.

O homem, quando está submetido aos afetos, não tem poder sobre si, é o acaso que exerce esse comando. “Os afetos e as pulsões fazem parte da infraestrutura de produção do social e estão presentes nela de todas as maneiras. É a própria instituição do desejo.” (DELEUZE; GUATTARI, 2010, p.90). Desejo espalhado por toda a sociedade e mola propulsora da cultura, desejo que alimenta as festas de música eletrônica tanto quanto as relações interpessoais amorosas na rede. Desejo de diversão, de gozo, de encontrar outro que seja capaz de afetar e deixar-se ser afetado.

Quando as batidas eletrônicas afetam o corpo...

A festa é mais do que a festa, é combustão da vida e regeneradora da sociedade. É também produtora da vida, é o lugar do desejo, do gozo, do excesso, do descontrole, do dispêndio, da empatia, das relações emocionais e afetivas, do encontro de consciências, de sensibilidades diversas. A festa reúne uma pluralidade de sentimentos e emoções, da felicidade à melancolia, da alegria à tristeza, como nos ritos funerários. Os afetos ocupam papel especial em todas as festas e as de música eletrônica não poderiam ser uma exceção.

As festas de música eletrônica englobam diversos eventos. Este universo abrange as *raves* comerciais, *underground* e em lugares abertos, em contato com a natureza. As comerciais geralmente têm grande divulgação na mídia. São realizadas em arenas, estádios ou locais para *shows*, trazendo grandes *DJs*³ conhecidos mundialmente. Há também as do tipo *underground*, em que a divulgação geralmente é pouca, comumente realizada de forma oral, acontece em lugares abandonados, e os frequentadores habitualmente já se conhecem entre si. Outro tipo de festa de música eletrônica são as *raves* em lugares abertos: praias, sítios, granjas, cujo

³ *Dee Jay* ou DJ (*disk jockey*) é o artista da festa, o que controla a *vibe* (energia) dos dançantes. Ele mixa (mistura) a batida de duas ou mais músicas na mesma velocidade, nas mesmas BPM (batidas por minuto). A figura do *DJ* remonta à época dos músicos de jazz dos anos 1950, na qual os fãs se reuniam em um clube para escutar os lançamentos e dançar. Era o fã que, durante o intervalo dos *shows*, mostrava as músicas, para manter a vibração da galera. Nos dias atuais, existem três tipos de *DJs*: o *DJ* móvel (móvel), o rádio *DJ* (opera nas estações de rádios) e o *club DJ* (*DJ* oficial, “residente”, fixo, de um clube). Dados extraídos do texto “Sobre a cultura da música eletrônica e cibercultura”, de Cláudio Manoel Duarte de Souza, retirado do site <http://www.pragatecno.com.br>. Visitado no dia 7 de janeiro de 2009.

intuito é de destacar o contato com a natureza.

É importante ressaltar as festas de música eletrônica que acontecem em casas noturnas (clubes e bares). Clubes e bares também são relevantes no contexto desse tipo de festa, porém não são *raves* em *stricto sensu*. Algumas vezes, o espaço é reservado para *raves* mensais ou a *rave* acontece apenas uma vez naquele clube. Tudo isso negociado com os *promoters* da casa. O *promoter* é responsável pela seleção dos *DJs*, feita com base no público que se deseja atingir e no estilo de música a ser tocado no lugar. Em alguns casos, cabe a ele também distribuir *flyers*, ajudar na iluminação e na decoração do ambiente. As diferenças das *raves* para festas em clubes, de acordo com os frequentadores, incluem o horário, que, na maioria das vezes, não dura muito tempo nas casasnoturnas (cinco a sete horas de duração), enquanto nas *raves* o tempo é bem maior, em algumas chega a durar de 12 a 24 horas. Outra diferença é a venda exclusiva de álcool e a proibição da venda de outras drogas consideradas ilícitas. Os frequentadores de clubes geralmente estão lá com o intuito de paquerar, tomar alguma bebida alcoólica, dançar, dentre outras razões; já nas *raves*, o maior objetivo é dançar. Contudo, é relevante ressaltar que a cena *rave* começou em clubes. Eles fazem parte da história (SYLVAN, 2005).

O termo *rave* surgiu por meio da mídia inglesa, quando as pessoas se referiam a uma festa espetacular de grande porte. *Rave* é também adjetivo, significa entusiasmado(a); palavra que remete a outras como excitação, empolgação, características encontradas nesses eventos. A música tocada é a eletrônica. Geralmente tocada em um volume alto, cabendo ao *DJ* guiar a vibração dos dançantes, pois é ele o grande condutor da energia entre os presentes. O que distingue as *raves* é o conceito de experiência compartilhada; nasce um sentimento de unidade, promovendo uma abertura nas pessoas para o outro. Abertura que só se dá por causa dos afetos, da ação de afetar e de ser afetado.

Nas festas de música eletrônica o participante pode ser afetado de diversas formas: pela música, pela dança, por outros corpos e pelo *ecstasy*, droga que acabou se tornando peça-chave nesse tipo de festa. A música afeta o corpo de muitas maneiras, em diferentes momentos não só nas festas de música eletrônica, além de ser uma força da vida social e da própria estrutura da sociedade. A música

tem papel ativo na definição de situações, porque, como todos os dispositivos e tecnologias, muitas vezes é ligada por meio de convenção aos cenários sociais, muitas vezes, de acordo com os usos sociais para a qual foi inicialmente produzida – música para dançar bolero, música de marcha para marchar e assim por diante. A música não é apenas meio “significativo” ou “comunicativo”, vai além da transmissão de significado através de meios nãoverbais. A música tem poder e está implícita em todas as dimensões dos órgãos sociais, pode influenciar a forma como as pessoas compõem seus corpos, como se comportam, como eles vivenciam a passagem do tempo, como se sentem – em termos de energia e emoção –sobre si mesmos, sobre os outros e sobre as situações (DENORA, 2004).

A música é especificamente registrada por todo o corpo, não é uma simples questão de cognição mental. Este aspecto da experiência musical é mais vívido no caso nas festas de música eletrônica: o dançante recebe a música (é afetado por ela) através do corpo e expressa a ação da música em seu corpo em cada ato de sua dança. As vibrações de todas as músicas são capazes de serem comunicadas por todo o corpo. A interação ocorrida entre sons e corpos será sempre parte de um resultado de respostas apreendidas, de disposições individuais ou culturais (GILBERT; PEARSON, 1999).

A música eletrônica, por exemplo, é construída por meio de sintetizadores (instrumento projetado para produzir sons gerados artificialmente) e outras tecnologias decorrentes ou não da microinformática; a música eletrônica possui, como principais características, a autonomia e a centralização dos processos de produção. Esse tipo de música sugere continuidade, infinitude, circularidade, hipersonoridade, mixagem, novas colagens, conexões. As batidas são intensas e a sensação é de que são intermináveis. Para seus apreciadores, tem o poder de gerar o momento necessário de carregar o dançante em um tapete de som musical. As vibrações expelidas por esse tipo de música afetam todo o corpo. A música eletrônica cria um cenário de excitação grupal, em que a experiência individual se torna coletiva e todos os presentes são varridos por uma espiral de som. O turbilhão sonoro conecta os dançantes.

A interação social ocorrida em uma pista de dança seria impossível sem o poder dos afetos ou dos sentimentos. A interação entre os dançantes e o *DJ* é plena.

A experiência de escuta da música eletrônica, próxima do seu processo de criação, requer certo nível de concentração e foco. O ouvinte se torna parte do processo de criação musical no momento em que ele, ao dançar ou emitir alguma reação na pista de dança, guia o *DJ* no processo de construção de uma nova música. De acordo com alguns *DJs*, são os dançantes que mandam na música. A pista é o termômetro: por meio dela edos movimentos e reações que os dançantes emitem, o *DJ* sabe se a música que colocou realmente afetou os participantes de forma positiva ou não. Pode-se falar aqui de uma comunicação sonora mediada pela música e ativadora da potência de agir daquele corpo individual e social dançante, potência essa que aumenta o sentimento de alegria entre eles, possibilitando também a criação de paixões no sujeito quando o participante sofre a ação da música.

O corpo humano não só tem a necessidade (para se conservar) de muitos outros corpos –por meio dos quais ele se comporta como se estivesse sendo continuamente regenerado –, mas também pode mover e arranjar os corpos exteriores de muitas maneiras (SPINOZA, 2010). Deleuze (2002), ao se debruçar sobre o pensamento de Spinoza, afirma que um corpo afeta outros corpos, ou é afetado por outros corpos: é este poder de afetar e de ser afetado que também define um corpo na sua individualidade. A dança é também forma de comunicação e expressão da paixão que o corpo sofre quando afetado pela música, por outros corpos ou até mesmo por substâncias lícitas ou ilícitas.

A dança desenha uma simbologia corporal no espaço e pode vir a promover a congregação entre os corpos, pois também é elemento de sociabilidade e das relações sociais. O ato de dançar reforça simbolicamente as estruturas de uma comunidade, e a regulação do comportamento social (por exemplo, a função histórica de algumas danças, como o minueto, no desenvolvimento educativo da sensibilidade). A dança, durante a história, funcionou como uma válvula de segurança para aliviar os participantes de ansiedades provenientes do feudalismo, das epidemias, da guerra, do capitalismo industrial, das marginalizações sociais. A dança também libera a pressão de impulsos libidinosos, como uma expressão de fome emocional. O prazer sentido ao dançar deve aliviar a carga social, sublimar o desejo libidinal, facilitar a função comunal ou ritualística, e subverter ou reforçar uma estrutura social (GILBERT; PEARSON, 1999).

Um corpo, em uma pista de dança, ao sofrer a ação da música eletrônica, realiza alguns passos que podem ser imitados até de forma mimética por outro participante e, em alguns momentos, se espalha para todos os sujeitos de maneira contagiante. Tudo isso acaba por construir um cenário em que participantes se enxergam uns nos outros e criam, possivelmente, identidades de grupo. O que se vê é uma pista completamente afetada: a música afeta corpos que dançam, que afetam outros corpos, que afetam o *DJ*, que afetam os corpos por meio da música. O círculo de afetação é criado. Quando Spinoza fala de corpo, ele não se refere apenas ao corpo humano: pode ser um corpo social, um corpo sonoro, uma ideia e, no caso das festas de música eletrônica, é notável uma afetação entre corpos humanos/sonoros, sonoros/humanos, humanos/humanos na criação de um corpo social. Deleuze, ao se debruçar sobre o pensamento de Espinosa, afirma que

Um corpo qualquer, Espinosa o define de duas maneiras simultâneas. De um lado, um corpo, por menor que seja, sempre comporta uma infinidade de partículas: são as relações de repouso e de movimento, de velocidades e de lentidões entre partículas que definem um corpo, a individualidade de um corpo. De outro lado, um corpo afeta outros corpos, ou é afetado por outros corpos: é este poder de afetar e de ser afetado que também define um corpo na sua individualidade.⁴

Ao afetar e ser afetado, o corpo humano recebe diferentes estímulos que possibilitam não só a ação de afetar, mas também o sofrimento de uma paixão. Nas festas de música um importante condutor desses estímulos é a droga.

... E o corpo é afetado pelas drogas

As emoções e os afetos estão diretamente conectados com essa experiência de gozo e êxtase. Quando o corpo entra em êxtase, ele é afetado por algum estímulo; às vezes a dança, em outros casos a ingestão de alguma substância, a música também podem levar ao êxtase, e o corpo responde de maneira positiva, aumentando a potência de agir, ou negativa, quando a potência de agir é diminuída e o sujeito entra em uma *badtrip*⁵. O êxtase também produz cultura.

Alguns estudiosos da semiótica da cultura, como Ivan Bystrina (s.d.),

⁴ DELEUZE, 2002, p. 128.

⁵⁵ O termo *badtrip* quer dizer “viagem má” e é utilizado para designar quando o sujeito tem sensações psicológicas e fisiológicas negativas devido ao uso de drogas.

afirmam que o êxtase é considerado uma das fontes de produção de cultura. As fontes de cultura se encontram em quatro momentos: nos sonhos; nas atividades lúdicas; nos desvios psicopatológicos como neuroses, paranoias, esquizofrenias; e, por fim, nas situações de êxtase e euforia (provocadas, ou não, com o auxílio de algumas substâncias). O resultado da ação desses quatro fatores implica a emergência de um complexo sistema comunicativo chamado cultura.

Nas festas de música eletrônica a droga mais utilizada e fonte de êxtase é o *ecstasy*, cientificamente denominado metilendioximetanfetamina (MDMA), e mais conhecido popularmente como *E* ou *bala*. O MDMA afeta o corpo fisicamente, psicologicamente e socialmente. Depois de digerido, o *ecstasy* penetra na corrente sanguínea, que o conduz para todas as partes do corpo. Uma parte atinge o cérebro, onde a serotonina e a dopamina são liberadas. Essas duas substâncias são chamadas de neurotransmissores, pois controlam a transmissão de mensagens entre os neurônios, provocando alterações no humor (SAUNDERS, 1996).

O MDMA gera um efeito singular entre as drogas recreativas: a empatia, que produz prazer, aumentando a capacidade de comunicação. Essa característica faz da substância uma droga adequada para experiências em grupo. A sensação de quem usa é geralmente equiparável à de estar apaixonado: os usuários sentem-se relaxados, felizes, menos tímidos e mais afetuosos. O *ecstasy* também estimula as pessoas a trocarem o isolamento pelo contato e a intimidade com os outros, potencializando o sentido do tato. Também pode oferecer uma derrubada rápida e significativa das estruturas de defesa de cada um, ao promover a abertura ao outro e maior sociabilidade entre os participantes. As pessoas que usam *ecstasy* aumentam a capacidade de interação social, incremento da habilidade para abordar e se relacionar com estranhos e uma melhora na capacidade de expressar os afetos. Os usuários de MDMA, sob seu efeito, demonstra uma afetividade que não expressa cotidianamente e essa atitude pode soar como falsa e gerar respostas antagônicas nas pessoas ou até embaraço (SAUNDERS, 1996). Nesse caso, a sociabilidade pode ser interrompida.

O *ecstasy* é descrito também como *empatogênico*, despertando a empatia, como já mencionado anteriormente, a capacidade de se colocar na pele do outro, juntamente com a destruição das fronteiras pessoais de comunicação. As pessoas

sob o efeito dessa droga dizem estar muito mais à vontade para falar com os outros. Eis o motivo de a bala ser conhecida como a “droga do abraço”: torna o contato humano significativo durante o efeito. O ato de abraçar está ligado ao fato de querer sentir o próprio corpo, tocar a pele do outro, poder apreciar durante longos minutos uma simples carícia nas costas (LALLEMAND; SHEPENS, 2002).

Quando várias pessoas tomam *ecstasy* juntas é o bem-estar que comanda o corpo, o sujeito é afetado pela alegria e o corpo é bombardeado de estímulos novos e já conhecidos. Pode-se falar de uma hipersensorialidade exacerbada que leva o corpo ao extremo, ao gasto, ao dispêndio, arrebatando em excitação e descontrole.

A comunicação em alguns casos pode gerar vínculos sociais e nas festas de música eletrônica o processo não é diferente. De acordo com Norval Baitello (2009)⁶, o vínculo passa a ser um dos conceitos centrais para a etologia, por ser o resultado de ações (inatas ou aprendidas) do ser vivo que o aproximam do outro ou reforçam e alimentam uma proximidade já existente. O vínculo pode ser compreendido também como um movimento de preenchimento de uma carência, que prenuncia uma nova carência. A incompletude dos seres humanos, em especial, obriga a constituição emergencial e permanente de vínculos sociais, que usam o corpo como meio para se propagar.

São diversos os fatores que favorecem o estabelecimento de vínculos nas festas de música eletrônica. Quando o *ecstasy* “bate”, facilita a comunicação e aumenta a empatia entre os presentes; a forma de dançar parecida permite que cada um se enxergue no outro; o gosto em comum pela música; a maneira de vestir semelhante; e por ser uma atividade ritualística que acontece com frequência, as pessoas são, na maioria das vezes, semelhantes e a criação de vínculos sociais torna-se possível.

Quando os bytes da rede afetam a mente...

Há inúmeras maneiras de afetar e ser afetado; a tecnologia tem criado artifícios que contribuem para que esses encontros afetivos sejam mais frequentes. A criação do computador permitiu que o homem pudesse recriar situações antes

⁶ FILHO, Ciro Marcondes (Org.). **Dicionário de Comunicação**. São Paulo: Paulus, 2009.

dependentes de uma série de fatores externos para acontecer. É o caso da música, que antes dependia apenas dos instrumentos musicais, e das redes de convívio social, que exigiam espaços públicos para acontecerem. Hoje em dia, as formas e motivos de contato se ampliaram graças à invenção dessa máquina.

O sucesso da tecnologia se deve à sua proposição de ser a arquiteta das nossas intimidades, sua sedução gira em torno de um alvo específico: as vulnerabilidades humanas (TURKLE, 2011). Desta maneira, a internet, por ser um objeto tecnológico inovador que instituiu uma nova configuração de espaço e tempo para a interação social, se configura como a invenção tecnológica que mais teve ferramentas adaptadas para o uso na sociabilidade e afetividade dos seres humanos. O ciberespaço estabeleceu novas possibilidades para a sociabilidade e promoveu novas formas de relações sociais, com novos códigos advindos de uma reestruturação de formas já conhecidas, de contato com o outro. O ato de estar conectado a uma rede social pode proporcionar ao indivíduo o sentimento de acesso ao mundo e de pertencimento ao grupo. Essas redes possibilitam iniciar contatos por meio de cliques de *aceitar* e também desfazê-los por cliques de deletar. Com isso, multiplicam-se os contatos e as possibilidades de relação com o outro em um intervalo mínimo de tempo e isso pode promover a sensação de não estar sozinho nunca mais, pois, a qualquer momento, pode-se apertar uma tecla e o “mundo” se apresenta na sua tela. No mundo *online*, ninguém jamais fica fora ou distante; todos parecem constantemente ao alcance de um chamado (BAUMAN, 2011). Porém, essa agilidade, multiplicidade e dinâmica podem se converter em inúmeras maneiras de convívio e relações sociais.

Nós somos seres solitários sim, mas também somos receosos de intimidade. As conexões digitais podem oferecer a ilusão da companhia sem as demandas e obrigações da amizade. A vida social *online* permite esconder-se dos outros, ainda que estejamos amarrados uns aos outros. Todos amam suas novas tecnologias de conexão, pois elas são capazes de fazer pais e filhos se sentirem mais seguros, de aproximar pessoas que estão geograficamente distantes ou que, em outros tempos, provavelmente, não se conheceriam. Sem falar na revolução nos negócios, na educação, na medicina, na diversão etc. Não foi por acidente que corporações americanas escolheram sabores de doces e sorvetes para nomear seus dispositivos

de conectividade, há mesmo uma doçura neles (TURKLE, 2011). Eles nos cativam mirando nos nossos pontos vulneráveis e são responsáveis por readaptar a forma como nos relacionamos com as pessoas e com o mundo.

Essas mudanças têm aspectos positivos e negativos: locais virtuais, por exemplo, oferecem conexão, mas com uma advertência de que o compromisso é incerto. Nós não contamos com *cyber*-amigos quando estamos doentes, nem para celebrar o sucesso dos nossos filhos ou velar a morte dos nossos pais; as pessoas sabem disso, e ainda assim a carga emocional no ciberespaço é alta. Fala-se sobre a vida digital como “o lugar da esperança”, o lugar onde algo novo acontece. “In the past, one waited for the sound of the post – by carriage, by foot, by truck. Now, when there is a lull, we check our e-mail, texts, and messages”⁷(TURKLE, p.153, 2011).

Esses comportamentos são projetos da cultura. E, aqui, entende-se o conceito de cultura empreendido por Bauman (1998) em *O mal-estar da pós-modernidade*, no qual o modelo seria o de cultura como consumidor cooperativo, onde não facilmente se consegue distinguir o “autor” do “agente”, pois se espera que cada membro atue em ambos os papéis. Deste modo, cada sociedade modifica ou desenvolve uma fórmula mais geral pela qual as pessoas se relacionam socialmente, seja no amor, no trabalho, nas amizades etc. O que as proposições aqui apontam é para uma alteração, já em curso, de como a sociedade atual está modificando ou reestruturando as relações sociais/interpessoais e de como a tecnologia tem o cursor dessa mudança nas mãos.

As substituições das portas de madeira pelas telas digitais proporcionam a possibilidade constante de não mais estar sozinho. Segundo Bauman (2011), apertar um botão é o suficiente para obter uma companhia e todos parecem constantemente ao alcance de um chamado. Como se o pensamento geral fosse o de que “se eu estiver sempre conectado, pode ser que nunca esteja verdadeira e completamente só”. A internet se torna um dispositivo potencializador dessa ideia, pois possui a capacidade de encurtar significativamente as distâncias através da constante dinâmica do acesso a muitas informações e pessoas, simultaneamente. Neste sentido, multiplicam-se os contatos e as possibilidades, em um intervalo muito curto de tempo.

⁷ Tradução livre: “No passado, esperava-se pelo som do correio – de carroça, a pé ou caminhão. Agora, quando há uma calmaria, nós checamos nossos e-mails e mensagens de texto”.

Outro aspecto sedutor da tecnologia se configura no jogo de identidades instigado pela rede mundial de computadores e da possibilidade do “eu” assumir as mais diversas formas, a fim de adequar-se aos ambientes que se tem acesso virtualmente. Nossos “eus” *online* podem desenvolver personalidades distintas e, aos nossos olhos, se tornam a nossa melhor versão. Quando parte da vida é vivida em lugares virtuais, seja em um jogo de computador ou em uma rede social, uma polêmica relação se desenvolve entre o que é a verdade e o que é “verdade aqui”, na simulação. Em jogos nos quais se interpreta um avatar, deixa-se de ser a si mesmo das formas mais reveladoras; em redes sociais, como o Facebook, pensa-se estar representando a si mesmos, mas o perfil termina sendo alguém diferente, e com frequência se torna a fantasia de quem se gostaria de ser. Por outro lado, quando há muitos perfis e contas na rede, a identidade precisa ser uma negociação entre todos esses “eus” e o “eu físico”. Nesse sentido, quando a identidade é múltipla, as pessoas se sentem inteiras não porque elas são unas, mas porque as relações entre os aspectos do “eu” são fluidas e não defensivas⁸. Nós nos sentimos “nós mesmos” quando podemos nos mover facilmente entre os muitos aspectos do nosso “eu”. Com base nisso, seria possível perguntar se não é confuso e exausto manter esse nomadismo virtual, mas a verdade é que na vida *online* os *sites* dão suporte ao “eu”. Cada *site* relembra as escolhas que se fez lá, o que foi dito sobre si mesmo e a história dos seus relacionamentos (TURKLE, 2011).

A conectividade oferece novas possibilidades para a experimentação da identidade, a sensação de espaço livre chamada de *moratorium*. É um tempo relativamente livre de consequências, a vida real nem sempre promove esse tipo de espaço, mas a internet sim; nesses novos espaços pode-se reorganizar o que não pode ser resolvido e buscar experiências perdidas, não importa quão imperfeito se tenha sido ao longo da vida, a internet tornou-se um meio para explorar a identidade e corrigir aquilo que se deseja mudar. Turkle afirma que

We may begin by thinking that e-mail, texts, and Facebook messaging are thin gruel but useful if the alternative is sparse communication with the people we care about. Then, we become accustomed to their special pleasures – we can have connection when and where we want or need it, and we can easily make it go away. In only a few more steps, you have people describing life on Facebook as better than anything they have ever

⁸ Tradução livre para *undefensive*.

known.⁹

O Facebook é usado para compartilhar opiniões, músicas, fotos etc. e expande o alcance das preferências do sujeito em uma comunidade de conhecimento com crescimento contínuo. E não importa quão esotérico seja o interesse, sempre se estará cercado de entusiastas em potencial, vindos de todos os lugares do mundo. Não importa quão paroquial seja a cultura ao redor, pode-se sempre ser cosmopolita *online*.

Através da tela é possível se sentir protegido e menos sobrecarregado de expectativas, além do já citado potencial de contato instantâneo, que fornece o sentimento animador de estar próximo ao outro. Nesse curioso espaço relacional, até os usuários mais sofisticados que sabem que a comunicação eletrônica pode ser salva, compartilhada e mostrada no tribunal, sucumbem à ilusão de privacidade. Sozinho com seus pensamentos, ainda assim em contato com a quase tangível fantasia do outro, sente-se livre para jogar/atuar. Na tela tem-se a chance de escrever a si mesmo como a pessoa que se quer ser e de imaginar os outros como se quer que eles sejam. Na rede constroem-se imagens de si mesmo e do outro sempre para propósitos próprios. Este é um sedutor, mas perigoso hábito da mente, quando se cultiva essa sensibilidade, uma ligação pelo telefone pode parecer amedrontadora, porque revela demais (TURKLE, 2011).

As possibilidades são imensas e, de fato, muito sedutoras. É possível fazer contato com outras pessoas sem necessariamente iniciar uma conversa perigosa e indesejável, pois se pode terminá-la ao primeiro sinal de que o diálogo se encaminha na direção indesejada: sem riscos, sem achar motivos para pedir desculpas ou mentir; basta um toque leve, quase diáfano, em uma tecla, um toque totalmente indolor e livre de risco (BAUMAN, 2011).

Online, nós nos sentimos melhorados. Porém, há o risco de se começar a ver os outros como objetos a serem acessados somente pelas partes úteis, confortáveis e divertidas. Para Turkle (2011), uma vez que se é retirado do fluxo da física,

⁹ Tradução livre: "Talvez se comece pensando que e-mails, mensagens de celular e mensagens do Facebook são apenas um meio útil para aumentar a comunicação com as pessoas de que gostamos. Porém, depois, acostuma-se com seus prazeres especiais – nós podemos ter conexão quando e onde queremos ou precisamos e também podemos facilmente ir embora (ou nos desconectar) quando queremos; mais alguns estágios e haverá pessoas descrevendo a vida no Facebook como algo melhor do que tudo que já conheceram" (TURKLE, p. 152, 2011).

confuso, desarrumado – e a rede faz isso – há menos disposição a sair lá fora e dar uma chance ao que não é virtual. Há uma música que se tornou popular no YouTube em 2010, que ilustra bem isso, chamada “Do you want to date my avatar?”¹⁰, e termina com a seguinte frase: “And if you think I’m not the one, log off, log off and we’ll be done”¹¹ (TURKLE, 2011, p. 154).

As relações virtuais contam mesmo com as teclas de “excluir”, com a remoção de *spams* e com a possível desconexão de uma das partes; esses atalhos são uma forma de seguro contra consequências inconvenientes, e principalmente, consumidoras de tempo da interação mais profunda. Bauman (2011) diz que o mundo *online* também cria uma multidão infinita de possibilidades de contatos plausíveis e factíveis. Com a internet, as tentações se multiplicam ao infinito; “Abre-se o mundo das possibilidades ilimitadas e também o horror das possibilidades ilimitadas”.

Todo esse aproximar-se e afastar-se para longe torna possível que o ser humano siga o impulso por liberdade e pertencimento, ao mesmo tempo em que pode protegê-lo dos anseios causados por ambos. Esses dois estímulos se fundem na tarefa de “tecer redes” e “surfear nelas”. A internet é dispositivo potencializador desta tendência de comportamento, pois torna possível aproximação e afastamento, ambos com muita facilidade. Para Bauman (2007), o ideal de conectividade luta para apreender a difícil dialética desses dois elementos inconciliáveis, pois promete uma navegação segura entre a solidão e o compromisso, já que nos *chats* o que importa não são as mensagens em si, mas a circulação delas. O ir e vir que formam a mensagem pertence à conversa e não ao conteúdo dela. Turkle (2011) segue essa linha de raciocínio ao interpretar que as mensagens virtuais certamente podem ser emotivas, tocantes e *sexy*, podem nos colocar pra cima e fazer-nos sentir compreendidos, desejados e amparados; mas, ainda assim, não são lugar para entender profundamente um problema ou para explicar uma situação complicada. Elas são *momentum*, e, assim, servem apenas para preencher determinados momentos.

É notável a adaptação da internet às necessidades do humano que já

¹⁰ Tradução livre: “Você quer namorar meu avatar?”

¹¹ Tradução livre: “Se você pensa que eu não sou o escolhido, desconecte! Desconecte e estaremos encerrados”.

existiam há muito tempo. Interação e proteção sempre foram desejos inconciliáveis que agora podem ser realizados ao mesmo tempo e o contato via internet seria, em tese, o caminho lógico para resolver essa questão. De fato, haverá perdas e ganhos durante o processo de instauração dessas novas formas sociais. Identidade, sociabilidade e afetividade estão sofrendo alterações constantes viabilizadas pelo virtual. O que está se configurando à nossa frente Turkle (2011) denomina “vida mix”, ou seja, uma vida na qual há mesclas do virtual e do real o tempo inteiro, não havendo uma distinção clara entre uma e outra. A tendência é que cada vez mais não possa haver limiares definidos entre uma vida e outra. O virtual e o real estão caminhando para tornarem-se um só e o humano para depender da máquina cada vez mais. Os dispositivos móveis tornaram-se extensão de nós; elementos complementares do nosso eu, das relações que desencadeamos, do modo como trabalhamos e dos momentos de lazer. A vida mix já é um fato consumado, o que resta é analisar os fatos que decorrerão dela daqui para frente.

O ser humano está constantemente respondendo a maquinismos, seja enviando um SMS, escutando uma música no mp3 ou em uma festa de música eletrônica, seja nos fóruns de discussão da internet, no Facebook. O homem pode ser pensado também como *cyborg*, respondendo e estimulando diferentes maquinismos, afetando e sendo afetado por máquinas. Guattari (1988) já dizia que o inconsciente humano é maquinico, não como uma metáfora, um inconsciente que funciona como máquina, espalhado na sociedade, no *socius*, nos gestos do cotidiano, um inconsciente que trabalha no interior dos indivíduos, no viver dos corpos. E é nesse contexto maquinico que a formação de vínculos é possível, tais como vínculos entre pessoas, entre pessoas e máquinas, e máquinas entre si.

REFERÊNCIAS

BAUMAN, Zygmunt. **44 cartas do mundo líquido moderno**. Tradução de Vera Pereira. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2011.

_____. Zygmunt. **Vida líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

_____. Zygmunt. **Modernidade líquida**. Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2003. 258p.

_____. Zygmunt. **Amor Líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos**. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

_____. Zygmunt. **O mal-estar da pós-modernidade**. Tradução de Mauro Gama e Cláudia Martinelli Gama. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

BECK, Ulrich; BECK-GERNSHEIM, Elisabeth. Amor a distancia: nuevas formas de vida em la era global. Barcelona: Paidós, 2012.

BYSTRINA, Ivan. **Tópicos de semiótica da cultura**. São Paulo: Centro Interdisciplinar de Estudos em Semiótica da Cultura (s.d.).

DELEUZE, Gilles. **Espinosa: filosofia prática**. São Paulo: Escuta, 2002.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O anti-édipo: capitalismo e esquizofrenia**. São Paulo: Editora 34, 2010. v. 1.

DENORA, Tia. **Music in everydaylife**. Cambridge: Cambridge University Press, 2004.

ESPINOSA, Baruch. **Breve tratado de Deus, do homem e do seu bem-estar**. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.

GUATTARI, Félix. **O inconsciente maquínico: ensaios de esquizo-análise**. Campinas: Papyrus, 1988.

GILBERT, Jeremy; PEARSON, Ewan. **Discographies: dance music, culture and politics of sound**. New York: Routledge, 1999.

ILLOUZ, Eva. **O amor nos tempos do capitalismo**. Tradução de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2011.

MORIN, Edgar. **O método 5: a humanidade da humanidade**. Porto Alegre: Sulina, 2005.

SAUNDERS, Nicholas. **Ecstasy e a cultura dance**. São Paulo: Publisher Brasil, 1996.

SENNET, Richard. **Juntos: os rituais, os prazeres e a política da cooperação**. Tradução de Clóvis Marques. Rio de Janeiro/São Paulo: Record, 2012.

SLOTERDIJK, Peter. **Esferas III**. Madrid: Siruela, 2006.

SOUZA, Cláudio Manoel Duarte de. **Sobre a cultura da música eletrônica e cibercultura**. Disponível em: <www.pragatecno.com.br>. Acesso em: 7 jan. 2009.

SPINOZA, Benedictus de. **Ética**. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

SYLVAN, Robin. **Trance formation: the spiritual and religious dimensions of global rave culture**. New York: Routledge, 2005.

TURKLE, Sherry. **Alone together: why we expect more from technology and less from each other**. New York: Basic Books, 2011.