

O lugar de encontro possível na contemporaneidade: o ambiente eletrônico

Alessandra Monachesi Ribeiro

Resumo Neste texto, apresento o ambiente eletrônico como um lugar possível de encontro na contemporaneidade. A partir do recurso a seu principal componente, a música eletrônica, analiso as mudanças de mentalidade decorrentes de seu desenvolvimento e, com isso, aponto o modo paradoxal pelo qual a tecnologia se insere na constituição subjetiva. Em suas vertentes de ratificação do isolamento corrente e propiciadora de encontros mediados, a 'cena' eletrônica surge como lugar de subjetivação a ser considerado pela pesquisa psicanalítica.

Palavras-chave ambiente eletrônico; música eletrônica; tecnologia; subjetividade; encontro.

Alessandra Monachesi Ribeiro é psicanalista, membro do Departamento de Psicanálise do Instituto Sedes Sapientiae e do Espaço Brasileiro de Estudos Psicanalíticos, doutoranda em Teoria Psicanalítica pela UFRJ e mestre em Psicologia Clínica pela PUCSP.

No campo psicanalítico, pouca atenção foi dada para a vertiginosa mudança na constituição da subjetividade decorrente do desenvolvimento tecnológico e do uso da tecnologia como mediadora das relações sociais. Basta atentarmos para a diferença de lugar que as relações estabelecidas via *internet* ocupavam nos anos 1990, quando a distinção entre virtual e real hierarquizava esses dois modos de encontro, em uma cultura na qual o ápice da comunicação pela rede se dava através da troca de *e-mails*, e o que ocorre nos dias de hoje quando, entre *blogs*, *fotologs*, *msn*, *orkut*, *youtube*, *second life* e afins, a divisão entre real e virtual perde o sentido, em um mundo cada vez mais mediado pela tela e suas funcionalidades, para entendermos que alguma coisa vem se modificando profundamente, tanto no estabelecimento das relações interpessoais quanto, e em relação direta com isso, nos processos de subjetivação.

As relações virtuais escaparam para o mundo real há quase uma década. Real e virtual são nomeações que não fazem mais qualquer sentido e é, então, possível dizer: "falei com fulano ontem" de maneira que "falei" pode se referir a uma conversa no *msn*, pelo *scrapbook* do *orkut*, pelo *fotolog*, ao telefone ou, até mesmo, pessoalmente. Não há mais qualquer necessidade de especificar onde o diálogo se deu, nem de hierarquizar-lo como real ou virtual. Falei. Ponto.

Não é difícil encontrar, no senso comum ou nas reflexões em nosso meio psicanalítico, trabalhos que tenham feito alusão a essa interpretação do advento da *internet* e afins como promotores exclusivamente de uma existência ensimesmada.



*por música eletrônica
entendo toda forma
de expressão musical que
dependa do uso
da tecnologia
para sua existência*

Mas tal veredicto está longe de encerrar a questão, ou até mesmo de abordá-la por seu viés mais interessante. Que subjetividade se constitui nessas condições, nesse caldo de tecnologia facilitador e impedor de encontros? Como o que antes era isolamento do indivíduo no seu próprio mundo se tornou, agora, a possibilidade de conexão e estabelecimento de relações?

Para pensar a respeito dos efeitos da tecnologia sobre as subjetividades, escolhi historiar sobre um tema pouco investigado: a “cena” eletrônica. Por “cena” entendo o ambiente, o espaço e o tempo contornados pela música eletrônica, a história de seu surgimento e tudo aquilo que a cerca, além de seu lugar de execução, intimamente relacionado à sua forma / função: as festas, os clubes, a dança, a cultura etc. Trata-se de um campo altamente vinculado à tecnologia, da qual depende para o surgimento de seu principal elemento: a música. Além disso, guarda com a internet um parentesco e uma influência cruzados: a rede serve de ponto de troca e de encontro para os diversos atores desse ambiente eletrônico, enquanto o mesmo serve de lugar de realização para muitas das circulações que se dão através da rede. Por isso, entendo-o como um campo paradigmático em que essas novas subjetividades se dão a conhecer.

Neste texto, pretendo aventar algumas hipóteses acerca do modo como a “cena” eletrônica espelha a contemporaneidade, bem como sobre a função que exerce, atualmente, para aqueles que por ela circulam. Iniciarei tal trajeto pelo

que julgo ser o componente central e principal sustentáculo do que seja essa tal “cena”: a música eletrônica.

A música eletrônica deve sua existência a uma confluência de movimentos que ocorreram de meados do século XIX ao início do século XX nos âmbitos das artes e da tecnologia. Mudanças na maneira de pensar a música, aliadas ao desenvolvimento tecnológico, criaram a condição necessária para que algo como essa sonoridade pudesse ter lugar.

Por música eletrônica entendo toda forma de expressão musical que dependa do uso da tecnologia para sua existência, ou seja, toda música cujos sons sejam produzidos ou modificados eletronicamente. Com isso, poderia facilmente me aproximar da conclusão de Holmes¹ de que, em nossos tempos, toda música é eletrônica. Mas não me precipitarei em uma conclusão tão vertiginosa sem antes traçar alguma sustentação para ela. Começarei fazendo uma breve análise do caldo cultural necessário para o surgimento dessa sonoridade, que é o mesmo responsável pela conformação atual do homem contemporâneo.

O contexto cultural

Ao final do século XIX e início do século XX, a revolução industrial trouxe o desenvolvimento de uma série de aparatos tecnológicos antes inexistentes e impensáveis. As máquinas passaram a dominar o modo de produção e não apenas elas, também e rapidamente, todos os mais variados campos da existência humana. O homem moderno alcança, com o advento da máquina, seu apogeu.

Contudo, o apogeu carrega as condições para seu próprio desfazimento. George Steiner, em seu *No castelo do Barba Azul*², apresenta a idéia de que o homem atual é fruto de uma cultura e um tempo histórico no qual a civilização ocidental decaiu de sua centralidade absoluta, pautada pela supremacia da razão, da ciência e do pensamento desde a Revolução Francesa e as

Guerras Napoleônicas, para um novo momento de profundo questionamento a respeito do valor e da direção de todo e qualquer campo de conhecimento humano, especialmente após a catástrofe das duas grandes guerras mundiais. O homem moderno carrega a ferida da queda de um Paraíso no qual o triunfo da razão prometia o melhor dos mundos realizado agora, pelo melhor dos homens. Com as guerras, descobriu-se que o horror andava às sombras dessa civilização de ouro, e que poderia aparecer e destruir tudo aquilo que o cercava. O melhor dos homens era capaz do pior. Com isso, esse homem desiludido passou a buscar referências no primitivo, no “incivilizado”, no oriente, em outras culturas, na infância, na loucura, ou onde quer que parecesse haver mais espaço para a esperança da existência de algo “bom”.

O melhor dos homens criou o pior dos mundos – os campos de concentração proliferaram ao lado dos centros de alta cultura – e, no entanto, também o melhor deles – por meio do avanço tecnológico, médico e científico. A arte revelará, em suas produções, essa ambigüidade e tensão: o homem desumanizado do cubismo, o homem exaltado como poder maquínico do futurismo italiano, o homem primitivo, o bom selvagem de Rousseau e de Gauguin, a arte primitiva de Jean Dubuffet, a decadência e o desespero dos degradados da civilização em Toulouse-Lautrec... isso para citar apenas alguns exemplos.

A desilusão traz uma mudança de perspectiva. Não há mais como sustentar ou defender a alta cultura, uma vez que ela não evita o horror. Com isso, tem lugar uma ruptura irremediável com a estrutura de valores, o conceito de transcendência e as formas mesmas da cultura clássica. Essa mudança afetará de maneira indelével todos os campos do conhecimento e expressão humanos e veremos agora de que maneira ela chega ao campo das artes, com especial ênfase a

1 T. Holmes, *Electronic and experimental music*.

2 G. Steiner, *No castelo do Barba Azul – algumas notas para a redefinição da cultura*.

»
*a desilusão traz uma
mudança de perspectiva.
Não há mais como sustentar
ou defender a alta cultura,
uma vez que ela
não evita o horror*

uma questão comum que carregarão, em princípio, as artes plásticas e a música.

Se nas artes plásticas as vanguardas modernistas se perguntam pelo estatuto do artista e de sua obra, na música essa indagação também se faz presente. A mudança do mundo que os cerca coloca essas vanguardas na delicada posição de terem que responder acerca daquilo que fazem nesses novos tempos. E a pergunta retorna para eles como: mas o que é mesmo que fazem? A música, o que é? E por que necessariamente deveria continuar sendo dessa maneira?

Assim, na música ocorre um movimento que buscará responder à questão sobre o que ela é através da expansão de seus domínios. Isso tem início com a ultrapassagem do uso da escala tonal, estabelecida desde o século XVII no Ocidente. Experimentações com outras escalas, por Erik Satie e Debussy, entre outros, o uso de escalas cada vez menores, com número maior de subdivisões (microtonais), e até a criação da música atonal por Schönberg alargam para além dos limites prescritos pela tradição aquilo que os parâmetros musicais existentes poderiam sustentar.

Há aqui uma proximidade com o que foi feito em tela e escultura pelos impressionistas, expressionistas e as vanguardas modernistas em geral: a extrapolação dos suportes realizada a partir deles mesmos. Ou seja, a utilização de um determinado meio pressionado até seus limites, uma implosão pela radicalidade com que ele seria experimentado em seu uso. Daí, o passo seguinte



*o que se modifica com
o fonógrafo e, ainda mais
maciçamente, com a transmissão
musical através do rádio, é
a definição que as pessoas
possuem do que
seja música*

seria, necessariamente, a ruptura com tais suportes tradicionais, o que, na música, implicaria ruptura com seus parâmetros de construção. E se o ruído também fizesse parte da música? É o que se pergunta Luigi Russolo e o *Art of noise*. Com o futurismo, cria-se a perspectiva de que o ruído também seja tomado em consideração. Algo fora de um certo campo estabelecido como musical passa, com isso, a integrá-lo e a questioná-lo.

O contexto tecnológico

Se a possibilidade de uma música eletrônica surge de um movimento que coloca em questão o que a música pode ser para ser considerada enquanto tal, ampliando vertiginosamente suas maneiras de formulação, por outro lado, é necessário que surja algo que crie condições para a materialização dessa amplitude musical idealizada em música realizada. E é a tecnologia que fornecerá condições para que essa amplitude se concretize. Apresentarei neste tópico, de maneira sintética, e correndo em paralelo, tanto o que diz respeito ao avanço tecnológico e a maneira como ele é incorporado à música, quanto o que trata da mudança de mentalidade decorrente desse uso da tecnologia e o modo como a música passa a ser compreendida e composta a partir de então.

Há uma mudança na maneira de as pessoas experimentarem a música a partir da tecnologia. Com a invenção do fonógrafo em 1878, o adven-

to do rádio no início do século xx e, conseqüentemente, o desenvolvimento das tecnologias de gravação e reprodução sonoras, algo da mentalidade anterior e da relação instituída entre as pessoas e a música se desfaz. A música, que até então se dissipava em sua própria execução, agora pode ser aprisionada e circular.

O fazer musical é substituído pela escuta passiva, a audição pública dá lugar à escuta encapsulada, na intimidade dos lares. Os aparatos tecnológicos serão vendidos como instrumentos e, com a disseminação da tecnologia de reprodução, a lógica que distingue autêntico de imitação será invertida, devendo o músico em suas performances imitar a gravação, que então será identificada não apenas como sendo “música de verdade” mas, também, como o que é autêntico.

O que se modifica com o fonógrafo e, ainda mais maciçamente, com a transmissão musical através do rádio, é, portanto, a definição que as pessoas possuem do que seja música e, conseqüentemente, sua maneira de se relacionar com ela. Aceita-se o disco, a fita cassete e a emissão radiofônica como música autêntica ainda que, nelas, o som não provenha da interação entre músico e instrumento como em uma *performance* – o modo como se experimentava a música até então – mas de máquinas. Se, no início, as gravações reproduziam as *performances* ao vivo, com o tempo serão essas que perseguirão o objetivo de reproduzir gravações. Antes inapreensível, agora a música, além de capturável, perdeu seu aspecto visual, sua ambientação, o entorno de gestos, volumes, movimentos e cores que lhe davam materialidade³. Essa materialidade, por sua vez, ficará ligada à captura do som, à possibilidade de tratá-lo em sua concretude, como matéria. Haja visto Edgard Varèse e sua criação da *musique concrète* na década de 1920. O som é, então, o som encontrado, do qual tornarei a falar adiante.

A divisão até então estabelecida entre compositor, músico e ouvinte borra-se com essa mudança de mentalidade. Com a repetição,

o ouvinte pautará sua apreciação musical por critérios como fidelidade à gravação, precisão, clareza e outros tantos que jamais haviam sido considerados para a apreciação musical. Ele participa do acontecimento musical com uma escuta mais detalhada (a gravação pode ser repetida à exaustão) e, principalmente, com a edição que pode fazer da música (parar, retornar etc.), além do contexto que dá para sua escuta (quando e onde ele a ouve). A privatização da escuta musical dará origem a uma música de fundo que, perpetuamente, nos acompanha para todos os lugares, na criação do que Glenn Gould chama de uma “sociedade ouvinte, consumidora, Muzak-absorvente”⁴.

Os músicos também, com a possibilidade de ouvirem as gravações, podem se ater a um aprimoramento de sua técnica de modo a se aproximarem cada vez mais de uma pretensa fidelidade ao texto musical. Sem erros, sem falhas, sem improvisos. A *performance* demanda, a partir daí, precisão, clareza e nitidez rítmica, o que também altera, como nos aponta Philip⁵, pela perspectiva dos músicos, aquilo que se entende por música em nossos dias.

Mas uma das maiores modificações, se não a maior, proveniente do advento das tecnologias usadas na música, ocorre naquilo que diz respeito à idéia de autenticidade e à busca pelo que se pode chamar de *real thing*, a coisa verdadeira. Com o uso da tecnologia na música, com as modificações na escuta e no fazer musical e com a troca de influências entre a reprodução e a *performance*, já não é possível mais acessar uma verdade absoluta que nos informe acerca do que é o mais autêntico, o original, o ponto zero que defina e delimite aquilo que possa ser entendido como música, a não ser pelo que foi conservado como material gravado desde o pe-

3 A esse respeito, vide: F. Biocca, “The pursuit of sound: radio, perception and utopian in the early twentieth century”, p. 61-79.

4 G. Gould, “The prospects of recording”, p. 123.

5 R. Philip, *Early recordings and musical style: changing tastes in instrumental performance, 1900-1950*.

6 R. F. Rodrigues, *Música eletrônica – a textura da máquina*.

7 T. Holmes, *op. cit.*

»
*com o uso da tecnologia
na música, com as modificações
na escuta e no fazer musical,
já não é possível mais acessar
uma verdade absoluta que nos
informe acerca do que é
o mais autêntico*

ríodo em que isso foi factível. Perdemos o *real thing* e ingressamos no tempo em que tudo é possível, exceto o fazer de qualquer coisa que guarde o sentido que teve quando de sua origem, noutra época. Adentramos, assim, a era da imagem e do simulacro. Vejamos a que isso leva na esfera musical.

A bricolagem e o inaudito

Os avanços tecnológicos contribuirão com a música de duas formas distintas a serem recombinadas naquilo que será a música eletrônica:

- na criação da condição de executar sons puramente eletrônicos, apartados da natureza, dos instrumentos e das condições e limitações humanas (os novos instrumentos eletrônicos / eletroacústicos), ao que me refiro como **busca do inaudito**;
- na criação da condição de retirar sons naturais de seu contexto e manipulá-los de forma que eles se tornem um elemento componente de uma outra sonoridade (reprodução e sampleamento), o que nomeei, seguindo a sensível indicação presente em Rodrigues⁶, como **bricolagem**.

O que é a música? O que ela se tornou? Holmes⁷ é categórico ao afirmar que a música que conhecemos em nossos tempos não existiria sem a tecnologia. O seu uso na música



*não se fala mais em notas,
harmonias, melodias,
mas em sons, timbres,
texturas. A música ganha
materialidade, concretude*

modificou não somente o fazer musical como também o modo de pensar dos compositores, e ainda a maneira de ouvir do público. Com a tecnologia, não apenas há uma disseminação da música em uma escala sem precedentes, a partir dos meios de gravação e reprodução mas, também, a própria invenção da possibilidade de usar a tecnologia no fazer musical, a fim de criar algo que dependa da mesma para existir, que só possa ser pensado e composto a partir das condições fornecidas pelo uso do aparato tecnológico.

Quer a música decorra da criação de ondas sonoras por meios elétricos – o que podemos chamar de música eletrônica pura, aquela que é feita pela construção de sons sintetizados através de meios eletrônicos – quer ela advenha da manipulação eletrônica para a modificação dos sons provenientes do meio natural – o que resulta na chamada música eletroacústica, o que temos é algo diferente da música instrumental. E partilharei ainda com Holmes a maneira como ele enumera essas diferenças mais significativas:

- ✦ Os recursos sonoros disponíveis para a música eletrônica são ilimitados e podem ser construídos. Ou seja, o compositor, agora, pode não apenas criar música, como compor os próprios sons.
- ✦ Qualquer som imaginável pode ser criado, o que significa que o compositor pode inventar sons inexistentes ou modificar os que existem na natureza em algo totalmente distinto.
- ✦ A música eletrônica modifica nossa percepção de tonalidades sonoras, o que significa que é possível criar,

eletronicamente, instrumentos capazes de alcançar as mais sutis nuances microtonais, bem como seu exato oposto, ou seja, a produção dos sons mais brutos e sem coloração possíveis, levando até mesmo a uma sonoridade em que tudo se reduz a um ruído unívoco.

- ✦ A música eletrônica só existe em sua atualidade. Isso quer dizer que, ao contrário da música instrumental, ela não existe em estado potencial, como notação e idéia, mas apenas quando executada.

- ✦ A relação com o tempo também é modificada. O compositor pode criar e executar uma música que tenha todos os seus valores – *pitch*, timbre, envelope – modificados e reorganizados no tempo.

- ✦ O som se torna, por si só, o tema da composição. É possível penetrar na materialidade do som e manipular suas características, de modo que essa manipulação consista no fazer musical. O som se torna concreto, uma materialidade a ser dissecada e transformada. E cada som, em sua concretude, é igual ao outro.

- ✦ Não há respiração na música eletrônica. Ela não guarda relação com o fôlego, o sopro, os movimentos das mãos e tudo mais que diga respeito às possibilidades e limitações humanas. Isso significa que os sons podem ser extremamente longos, de execução altamente complexa, demandando mais do que a execução humana poderia abarcar.

- ✦ Como a música eletrônica está dissociada do mundo natural, sua escuta remete o ouvinte a um mundo extremamente subjetivo, íntimo, pessoal.

Ou seja, encontramos-nos, através da música eletrônica, em um campo ilimitado de possibilidades de criação e interpretação do material sonoro, no qual os padrões, valores e modos anteriores trazem pouco substrato para a compreensão do que ali acontece. Não se fala mais em notas, harmonias, melodias, mas em sons, timbres, texturas. A música se reveste de materialidade, concretude. Ela se torna aquilo que do som pode ser manipulado e apalpado. Existe na atualidade de sua execução e, fugaz, se esvaece com seu término. Uma música maquínica, de densidades, de experimentação muito mais do que de escuta.

O som, como material, convida a uma escuta que é percepção, experiência tátil, espacial,

orgânica. O som da música eletrônica suscita os vãos da imaginação que o decodifica, bem como as palpitações do corporal que o experimenta. Uma música com a marca da contemporaneidade: maquinal, sensorial, deslocada dos ritmos e tempos naturais, experimental e ambígua. A ambigüidade está em sua distância, sua aparente inacessibilidade em contraponto à convocação que faz dos sentidos, de uma imersão em suas texturas para que se faça possível acessá-la. O indiferente aceno da máquina *versus* o convite de imersão em um ambiente sonoro. O apelo à corporeidade como resposta ao som. Não causa espanto que seja exatamente esse tipo de música o que será apropriado pela cultura de massas como ator principal na criação de um meio onde a experiência acústica norteará as relações: o ambiente da música eletrônica *pop*.

Onde nos encontramos atualmente? Retomemos George Steiner⁸ e sua tentativa de contorno da cultura contemporânea, na análise que faz a respeito da música, para encontrarmos ali o lugar do ambiente da música eletrônica *pop*.

A apropriação da música eletrônica pela cultura de massas

Frente à perda das referências e da possibilidade transcendente que a alta cultura trazia para a civilização ocidental, certos meios e formas são postos em descrédito. A linguagem, a palavra falada ou escrita são percebidas com desconfiança e profundamente adulteradas por uma geração que já não pode mais alcançar os sentidos daquilo que antes circulava pelos livros, músicas e obras de arte. Dada essa situação, é possível se perguntar acerca de que outras “alfabetizações” podem estar ocorrendo em nossos tempos, que códigos de comunicação podem estar sendo criados e através de quais meios. Um dos que Steiner levará em

8 G. Steiner, *op. cit.*

»
a música pop aproveita da música eletrônica a mesma apropriação da tecnologia para o fazer musical e sua disseminação, bem como a mesma lógica de criação do som

consideração, e que interessa diretamente à reflexão que realizo neste texto, é a música como linguagem fora da palavra.

O som é global, atingindo igualmente pessoas em qualquer lugar, independente de língua, credo ou cor. A música, incessante, participa de todos os momentos da vida e é moldura para todos os encontros. Cada situação tem sua “trilha sonora”. A música cria uma linguagem tão pregnante que se torna uma “meta-cultura”. A cultura do som força a velha autoridade da ordem verbal a recuar, diz Steiner. Quais as conseqüências desse ruído constante que nos acompanha?

A música *pop* eletrônica trará, como herança e influência de seu ancestral erudito, o que nomearei como uma proximidade nos meios de execução e na lógica conceitual que funda a experiência. Ou seja, a música *pop* aproveita da música eletrônica a mesma apropriação da tecnologia para o fazer musical e sua disseminação, bem como a mesma lógica de criação do som inaudito e de alteração dos sons já existentes, ou seja, da síntese musical e do *sampleamento*. Afora isso, as proximidades e parentescos parecem se encerrar, já que a música eletrônica *pop* – ou música eletrônica de pista – traz também a influência de outros antecessores mais diretos, como a cultura e a sonoridade *disco* dos anos 1970 na Europa, a cultura da *dance music* dos clubes *gays* de Chicago e, ainda, as enormes influências da música negra americana – o *jazz*, o *blues* e o *soul*.



*a música eletrônica cria,
portanto, não apenas
um ambiente,
mas um contingente
de códigos e
significações próprios*

O ponto mais importante a ser ressaltado acerca da música eletrônica *pop* é que ela leva ao limite a idéia de música ambiente, criada no momento em que a música, através da disseminação facultada pela tecnologia, pode servir como pano de fundo para as atividades cotidianas, tornando-se o ruído de base, a trilha sonora do dia-a-dia, como acentuei anteriormente. Não que não houvesse música ambiente antes, já que muita música erudita foi criada para ser ambiente, para servir de cenário. No entanto, o fato de vivermos em um contexto tão amplamente pautado pelo som que nos acompanha é coisa recente, dependente do rádio, do toca-discos, do *CD player* e, hoje em dia, dos *i-pods* e afins.

A música eletrônica é feita, em sua maioria, para ser ambiente, para compor um entorno para uma experiência. Ou seja, ela faz sentido na medida em que está acompanhada do contexto que a origina e possibilita: o clube, a festa, a *rave*. É por isso que, para pensar acerca do ambiente, da “cena” eletrônica, minha proposição neste texto, fez-se necessário esse longo prólogo sobre seu personagem principal: a música. E, uma vez que estamos falando de música, farei agora um esforço para integrá-la aos outros itens componentes dessa ambientação: as pessoas, as imagens, as festas e as drogas.

Simon Reynolds⁹, jornalista e editor de revistas de música na Inglaterra, bem como de diversas publicações da área do que denomina cultura “*raver*”, mostra como a música eletrônica e seu ambiente são difíceis de serem documentados:

[...] como você escreve a história de uma cultura que é fundamentalmente amnésica e não verbal? Ao contrário do rock, a *rave* não se constrói em torno de letras de músicas. Para o crítico, isso requer uma mudança de ênfase, pois você não pergunta mais o que a música “significa”, mas como ela *funciona*. [...] Onde o rock relata uma experiência (autobiográfica ou imaginária), a *rave* constrói uma experiência. Ultrapassando a interpretação, o ouvinte é atirado em um vórtice de intensas sensações, emoções abstratas e energias artificiais¹⁰.

Se formos traçar um ponto de origem para a música eletrônica, teremos que retornar aos anos 1970 e às experimentações do grupo alemão Kraftwerk, quem primeiro compôs músicas não-eruditas baseadas no uso de sintetizadores. Essa música teve uma influência direta na juventude negra americana, nos principais lugares em que a música eletrônica foi desenvolvida: Chicago com seu *house*, Nova York com seu *electro* e Detroit com seu *techno*, que são considerados o grau zero da música eletrônica atual.

Apesar de ser uma música destinada à pista de dança desde seus princípios, ela carregou consigo, igualmente, certa filosofia de vida marcada pelas mazelas existenciais que seus jovens fundadores experimentavam. Trata-se de uma espécie de convocação à revolução pela música, que traz a idéia da música eletrônica não apenas como sonoridade, mas como portadora de determinada mensagem, de certa proposta intimamente ligada à idéia de *underground*, bem como à constituição de uma subcultura partilhadora dos mesmos ideais subsumidos nessa palavra. A música eletrônica cria, portanto, não apenas um ambiente, mas um contingente de códigos e significações próprios, dos quais depende para sua existência e manutenção como algo potencialmente transformador. É uma promotora de experimentações pessoais e coletivas, bem como de valores e ideologias.

Aquilo que acontece nos movimentos iniciais da música eletrônica *pop* nos Estados Unidos terá, também, a mesma ressonância em suas contrapartes na Europa, como no *acid house* inglês,

por exemplo. E para cada uma dessas subdivisões da música eletrônica serão mantidos alguns predicados em comum com as outras vertentes: a idéia de que se trata de uma música *underground*, origem de uma cultura alternativa, localizada à margem da sociedade, proveniente das minorias, dos excluídos e independente. Não uma alta cultura, mas uma contracultura. Uma possibilidade de crítica ao que chamarão de *mainstream* e aos seus produtos culturais. Algo exclusivo, de difícil acesso e compreensão aos “não-incluídos”. Uma oposição política e o anseio de uma potencialidade revolucionária. Isso tudo podendo ser pensado coletivamente ou enquanto experiência individual libertadora e, não podemos nos esquecer, contrastando com um outro projeto que acompanha o desenvolvimento desse ambiente eletrônico e que podemos entender, paradoxalmente, como o mais condizente com a cultura vigente: o hedonismo, a diversão alienada, o perder-se na música, o deixar-se levar, o distanciamento de qualquer possibilidade de crítica e de mudança em prol de uma experimentação da felicidade. A realização do projeto da cultura de massas em seu mais alto grau. Esse paradoxo apresentar-se-á entremeando todo o ambiente eletrônico, do projeto à sua realização, da música à festa, das intenções às experiências vividas. Revolução, acomodação ou ambos?

O paradoxo expresso no ambiente

É através da música que certos indivíduos encontram não apenas um espaço de sociabilidade como, também, uma possibilidade de distanciamento e isolamento dos locais e pessoas no seu dia-a-dia. Não é raro vermos, atualmente, pessoas com seus *i-pods* (os sucessores dos *walkmen*) encapsuladas no que o músico Tom Zé chamou, de forma perspicaz em uma entrevista

9 S. Reynolds, *Generation ecstasy – into the world of techno and rave culture*.

10 S. Reynolds, *op. cit.*, p. 9-10.

11 G. Steiner, *op. cit.*, p. 132-3.

»
para cada uma
dessas subdivisões da
música eletrônica se manterão
alguns predicados em comum
com as outras vertentes

televisiva, de “bolha sonora”. O indivíduo mergulhado no som não ouve nada além daquilo que seja de sua escolha. No carro, na rua ou em qualquer lugar, pode manter-se isolado do contato com o que quer que seja.

Isolamento e possibilidade de socialização são os campos do paradoxo que esse ambiente musical constitui. Nas palavras de Steiner:

A tendência do sentimento atual aponta para o gregário, para uma partilha liberal das emoções. [...] A música gravada se adapta perfeitamente aos novos ideais. Sentados um perto do outro, em concentração intermitente, tomamos parte do fluxo sonoro tanto individual quanto coletivamente. Esse é o paradoxo libertador. Ao contrário do livro, a peça musical é um terreno comum imediato. Nossas reações a ela podem ser a um só tempo particulares e sociais. [...] Podemos estar mais unidos, embora sejamos, de forma mais sólida, nós mesmos. [...] Mesmo assim, a busca de contato humano, de estados do ser que se mostrem intensos mas não isolem os demais, é real. É parte do colapso do egoísmo clássico. A essa busca, muitas vezes, a música “fala” com um feitiço de que a palavra impressa não é capaz¹¹.

A música, então, traz a paradoxal possibilidade de estar consigo mesmo e estar com os outros. Este será, a meu ver, o principal ponto de sustentação do que passarei a chamar de “ambiente eletrônico” circunscrevendo, com isso, um ambiente marcado pelas batidas sincopadas e ininterruptas da música eletrônica, bem como por um entorno de imagens, luzes, pes-



*as culturas clubber ou raver
são calcadas no gosto musical,
o ponto de referência
daquilo que promove
e permite sua socialização.*

soas e substâncias que buscarão, como conjunto, favorecer uma experiência pessoal e coletiva, a qual passarei a analisar. Mas, antes, ainda uma última palavrinha sobre o contexto em que essa experiência ocorre.

Parece-me necessário dissecar o que chamo de ambiente eletrônico em seus mais diversos componentes, para que os múltiplos elementos criadores e proporcionadores de uma experiência possam ser explicitados e levados em conta em sua análise. O que tomo aqui como elementos são, de modo bastante complexo, alguns objetos, lugares e personagens e algumas qualidades ligadas a eles por essa cultura eletrônica. Assim, por ambiente eletrônico compreendo a conjugação do que se segue:

- ♦ a música como seu ponto de origem;
- ♦ o clube ou a *rave* e sua valorização como lugar de pertencimento;
- ♦ a ambientação propriamente dita e sua função de oferecimento de experiências sensoriais;
- ♦ o *DJ* e seu papel de criador de um clima musical que guie e acompanhe aquilo que o público vivencia;
- ♦ a dança e sua função de absorção em si e comunicação com o outro;
- ♦ as drogas e seu papel potencializador da fruição desse ambiente.

Seguirei, então, algumas idéias apontadas por Sarah Thornton¹² em seu livro *Club cultures*,

no qual aborda alguns desses elementos para a análise que busca fazer dos parâmetros que norteiam o mundo *clubber* e *raver* como formações culturais ou, como preferirá chamar, subculturas. Ainda que uma análise desse tipo não seja aqui meu objetivo, farei uso de algumas de suas sistematizações como forma de apresentação daquilo que denomino como “ambiente eletrônico” para que, com isso, possa seguir para o campo em que minha análise tem lugar: o campo psicanalítico.

As culturas *clubber* ou *raver* têm no espaço em que acontecem algo tão primordial que o que as adjetiva é uma referência a esse espaço. São culturas calcadas no gosto musical, o ponto de referência daquilo que promove e permite sua socialização. Ou seja, o lugar social de determinado grupo acaba sendo contornado pelo lugar que frequenta, o que, em última instância, é delimitado por um gosto musical do qual todos compartilham. Clubes e *raves* promovem um encontro entre iguais, criando micro-sociedades calcadas em gostos, hábitos, comportamentos e tudo o mais que se constitua como entorno responsável pela criação de um sentimento de pertencimento.

Temos, como ponto de partida possível, a necessária e já comentada associação entre autêntico e aquilo que é real, genuíno, sendo o autêntico um valor no campo da música que migra da *performance* ao vivo para a reprodução através de discos e seus derivados. O entendimento da reprodução como música torna-se uma verdade inquestionável. Há, com isso, uma mudança na forma de consumo da música, que passa a ser ouvida não mais, prioritariamente, nas *performances* “ao vivo”, mas na privacidade dos lares e, também, em lugares em que a dança ao som de discos acontece. Tais lugares passam, de lugares secundários destinados àqueles que não podiam ter acesso à fruição da música executada por músicos, nos anos 1950, a lugares legítimos para a dança e a escuta musical. Com isso, temos o crescimento dos lugares em que se dança ao som de discos como espaços valorizados de entretenimento, em contraposição aos espaços de música “ao vivo”, que perdem apelo público e econômico.

Os clubes, prescindindo da *performance*, passarão a se preocupar com a ambientação de seus espaços para que a ausência da mesma não seja percebida. O ambiente será construído para entreter, envolver, distrair as pessoas. Prolifera o visual, o uso de luzes e, posteriormente, de imagens e vídeos.

O aspecto essencial para a criação desse ambiente eletrônico é uma atmosfera acústica de volumes altos e som contínuo. Se há uma mudança no modo de absorção e entendimento da música de discos e do ambiente em que ela é escutada, nada mais “natural” que o executor dessa música também passe por uma mudança no lugar em que ocupa para a criação dessa ambientação, o que se reflete em uma imensa valorização da figura do DJ.

O DJ funcionará como um intermediário entre os originais – agora, os discos – e o público. Aquilo que ele faz – a reprodução de reproduções, de gravações e, mais adiante, a articulação entre elas de modo que se tornem uma música nova, a chamada mixagem – é entendido não apenas como música mas, também, como música autêntica, verdadeira. A própria idéia de mixagem traz para o DJ a possibilidade de fazer música “ao vivo”, de criar, enquanto toca suas reproduções sincronizadas, um terceiro som, uma música nova, inédita, que apenas existirá naquele momento em que acontece. Com a mixagem, o DJ ingressa no campo da música e da criação musical.

Mas a *performance* musical é substituída não apenas por discos, clubes e DJs como, também, pelo próprio público que se volta sobre si mesmo como sendo o principal componente visual da experiência musical. O que antes cabia aos músicos com seus instrumentos, gestos e movimentos é agora tomado pela platéia que garante o gestual e o movimento necessários à experiência musical: o público e a dança completam a ambientação.

12 S. Thornton, *Club cultures – music, media and subcultural capital*.

13 S. Emmerson, “From dance! to ‘dance’: distance and digits”, p. 14.

»
o DJ funcionará
como um
intermediário entre os
originais – agora,
os discos –
e o público

O ouvinte da música eletrônica não a recebe passivamente, mas através da dança. A dança será, então, o principal meio de expressão da interação entre público e DJ, entre público e música e entre as várias pessoas que estejam no ambiente eletrônico. Se considerarmos que a música tem sua origem no corpo, em seus ritmos e nos ritmos do ambiente, da natureza, podemos pensar como, na tradição musical ocidental, ela tende a percorrer um caminho de “mentalização” e, conseqüentemente, a tornar-se algo a ser apenas escutado e absorvido mentalmente, um objeto de contemplação. Perde-se, com isso, sua interação e convocação do corpo para sua fruição. Isso ocorre com a música instrumental erudita, bem como com o jazz e com diversos outros estilos musicais, que se tornam música de audição e perdem sua capacidade de evocar a dança. A dança e o corpo deixam de ser elementos centrais para a estética moderna, nos dirá Emmerson¹³.

O corpo retorna à música através, paradoxalmente, da música eletrônica, do ritmo da máquina e daquilo que é feito pelo uso da máquina. O corpo volta com a música que não respira, que não depende nem inclui o limite humano para sua consecução, como já foi mencionado anteriormente. Essa sonoridade convoca o corpo, através da dança, à expressão de um gesto pessoal, uma dança singular, única, tanto quanto a um movimento coletivo, de imersão na massa. Isolamento e encontro com o outro, novamente, presentes na dança e na maneira como a música



desde que a música eletrônica
surgiu, associada à dança,
aos clubes e festas
e a uma ideologia underground,
ela tem estado associada
ao uso de drogas

eletrônica suscita o dançar e em como esse dançar cria uma conversa entre DJ, público e som, em uma troca marcada por gestos e códigos.

Há, por fim, a questão das drogas e do papel de facilitador que elas exercem nesse ambiente e para os fins de experimentação a que o mesmo se propõe. As drogas, e principalmente o *ecstasy*, ocupam um lugar importante na criação da “cena” eletrônica. Funcionam como potencializador dessa experiência sensorial completa a que a música, o local, a dança, a interação entre DJ e público, luzes e imagens buscam garantir acesso.

Isso suscita a questão de saber se o significado da música de *rave* é redutível às drogas, ou mesmo a uma única droga, o *ecstasy*. Essa música só faz sentido quando o ouvinte está sob sua influência? Eu não acredito nisso nem por um segundo. Algumas das músicas *dance* mais viajantes foram feitas por tipos certinhos que raramente, se é que alguma vez, fizeram uso de alguma substância ilegal [...]. Ao mesmo tempo, a cultura *rave* é dificilmente concebível sem drogas, ou ao menos sem metáforas de drogas: por si mesma, a música *druga* o ouvinte¹⁴.

O *ecstasy* transforma os pensamentos mais banais em epifanias. Desde que a música eletrônica surgiu, associada à dança, aos clubes e festas e a uma ideologia *underground*, ela tem estado associada ao uso de drogas. Isso ocorre principalmente devido ao movimento do *acid house* na década de 1980 na Inglaterra, mas não se restringe a ele, nem aos clubes em que primeiramente a junção música e *ecstasy* se fizeram. Ela

pode até mesmo, como mencionado na citação de Reynolds, ser entendida como uma música que apresenta a mesma estrutura da droga: repetitiva, conservadora de um tempo constantemente presente, mantendo-se no agora, na imediaticidade da textura criada pelo som, tão fugaz que se perde tão logo se produza, tão prenhe que se perpetua na sua atualização. Cada som é irrelevante naquilo que causa, já que funciona como mais um componente qualquer a conservar a persistência do som, do ritmo que se eterniza. Droga e música compartilham da possibilidade de criar esse ambiente, esse campo para a experimentação do corpo em sua explosão de possibilidades de sentir.

As zonas autônomas temporárias e as maiorias silenciosas

Ao pensar sobre o ambiente eletrônico e, principalmente, sobre os paradoxos que o animam – encontro e isolamento, cultura alternativa e cultura de massa, proposta revolucionária e posição acrítica, conhecimento de si e alienação no coletivo, entre outros –, lanço mão de dois autores que trazem elementos para este ensaio sobre a contemporaneidade e o lugar, nela, da “cena” eletrônica, em termos que mantenham o paradoxo presente: como uma zona autônoma temporária, um lugar para o levante e o exercício da autonomia nos moldes do que nos apresenta Hakim Bey¹⁵ e como uma massa silenciosa, acéfala e incapaz de reflexão, pensamento e produção, tal qual nos propõe Jean Baudrillard¹⁶.

Baudrillard, na análise que faz das massas como maioria silenciosa, apresenta a idéia de que a massa não funciona segundo a lógica usualmente utilizada para compreendê-la. Ao contrário, as massas são impenetráveis ao sentido, que lhes é alheio. São a força da inércia, do neutro, do silêncio. Elas não possuem realidade sociológica, são indefinidas, sem atributo, sem predicado, sem qualidade ou referência. A idéia

de alienação na massa não faz sentido, porque não existe um outro lá em quem se alienar. Elas rejeitam a comunicação racional e o sentido. Querem, apenas, o espetacular.

Um antagonismo profundo, que obriga a uma inversão de todos os cenários aceitos: o sentido não seria mais a linha de força ideal de nossas sociedades, sendo o que escapa apenas um resíduo destinado a ser reabsorvido qualquer dia – ao contrário, é o sentido que é somente um acidente ambíguo e sem prolongamento, um efeito devido à convergência ideal de um espaço perspectivo num momento dado (a História, o Poder etc.), mas que na realidade nunca disse respeito senão a uma fração mínima e a uma camada superficial de nossas “sociedades”. E isso também é verdadeiro para os indivíduos: nós somos apenas episodicamente condutores de sentido. No essencial e em profundidade nós nos comportamos como massa, vivendo a maior parte do tempo num modo pânico ou aleatório, aquém ou além do sentido¹⁷.

As massas não produzem diferença, mas indiferenciação. Elas mantêm a fascinação do meio, que se opõe ao sentido e, também, se recusam à inscrição no campo do social. O êxtase vivido pela massa aparece como uma forma pura, sem conteúdo ou paixão.

É possível aproximar o ambiente eletrônico do fenômeno de massa, da maioria silenciosa que, tal qual um buraco negro, tudo absorve e destrói, impossibilitando que o pensamento, a reflexão e o sentido se inscrevam, recolhendo-se apenas à experiência pura e não mediada, indiferenciada, dissolvida e incapaz de derivação. Como massa, a “cena” eletrônica se cristaliza no espetacular, na imagem pura que, aprisionada

14 S. Reynolds, *op. cit.*, p. 8-9.

15 H. Bey, *Zona autônoma temporária*.

16 J. Baudrillard, *À sombra das maiorias silenciosas – o fim do social e o surgimento das massas*.

17 J. Baudrillard, *op. cit.*, p. 15-6.

18 H. Bey, *op. cit.*

»
*é possível aproximar
o ambiente eletrônico do
fenômeno de massa, da maioria
silenciosa que, tal qual um
buraco negro, tudo
absorve e destrói*

num eterno presente, eterno som, eterna repetição, inviabiliza que algo se represente.

Mas, e não há como esquecê-lo, trata-se de um paradoxo. E do mesmo modo que podemos entender o ambiente eletrônico como massa, temos também a indicação de que, talvez, algo aconteça ali, algo da tonalidade de um encontro pleno de sentido.

Hakim Bey, no seu livro *Zona autônoma temporária*¹⁸, analisa a contemporaneidade a partir da idéia de que as construções ideológicas que prometiam a realização de um ideal, coletivo ou individual, em um futuro próximo, para o qual cada um contribuiria com sua cota de sacrifícios, falharam. E, posto isso, cada indivíduo torna-se responsável por conquistar para si a liberdade e a autonomia que forem possíveis, criando condições para uma vida mais viva, por assim dizer.

A idéia da constituição das zonas autônomas temporárias – que podem ser qualquer espaço, lugar ou ação – representa os espaços de autonomia e encontro que burlam a ordem vigente, na medida em que escapam à mesma, acontecendo nas brechas daquilo que se encontra instituído. Qualquer coisa pode funcionar como zona autônoma temporária, desde que permita essa experimentação de um lugar de exercício da singularidade de cada um, não aprisionados a nenhuma amarra ou restrição social, mas apenas às regras momentâneas que regulem aquele campo fugaz onde se possa experimentar estar vivo. Um dos exemplos que Bey oferece



*ainda que o ambiente eletrônico
guarde em si essa ambigüidade
em relação à sua função
e seu lugar no mundo
contemporâneo, gostaria
de tentar uma reflexão sobre
seu lado mais criativo e produtivo*

de criação de uma zona autônoma temporária é exatamente o das festas eletrônicas, as *raves*.

Se a revolução não é possível, ficamos com a possibilidade do levante. Um levante funciona como acontecimento temporário, que tem nessa mobilidade, no nomadismo, sua força contra o controle opressivo do Estado. Trata-se de uma tática de desaparecimento, em que o mesmo não é desistência, mas opção radical por situar-se num lugar inexistente, em que a experiência de estar vivo seja viável, e não apenas a da sobrevivência. Seria a criação de um enclave de liberdade onde ele for possível, da busca de invisibilidade frente ao controle absoluto do Estado. Desaparecer para libertar-se.

Sempre que uma zona autônoma temporária ganha visibilidade e é localizada, ela deve desaparecer. Por isso a idéia de ser algo efêmero, que se dissolve no momento em que for nomeado, representado, mediado pois, quando isso acontece, seu potencial de promoção de autonomia desaparece. Some para aparecer noutro lugar, de outro modo, burlando a onipresença do Estado e acontecendo em suas brechas.

Essas zonas autônomas temporárias refletem um caráter de nomadismo psíquico, de movimentação interna e externa. Elas estão nas festas, na *internet*, na arte e em qualquer fenômeno que não se institucionalize. Representam uma movimentação que não se aprisiona ou cristaliza em nomes ou lugares, ainda que ocupe lugares no tempo. Sua não cristalização é o contrário da possibilidade da neurose, tal qual a

psicanálise a entende, como algo que aprisiona e isola, não podendo mais circular psiquicamente, produzindo sofrimento e sintoma.

O ambiente eletrônico como zona autônoma temporária adquire, então, ares de tentativa de criação de um lugar existencial, um levante, a busca de uma brecha onde se possibilite a emergência do ser, marcado por uma experiência que o torne vivo. É o contrário da massa silenciosa, exatamente o ponto em que se escapa ao silêncio. Um possibilitador e não um cristalizador de um estado de coisas, daquilo que tenho chamado de um lugar¹⁹ de encontro totalmente mediado, dada a dificuldade – quase impossibilidade – de que haja encontros em nossos dias.

Ainda que o ambiente eletrônico guarde em si essa ambigüidade em relação a sua função e seu lugar no mundo contemporâneo, caracterizada pelo paradoxo entre encontro e isolamento e todas as derivações a que esse paradoxo possa levar – muitas das quais já enunciadas neste texto – e uma vez que muito do que é escrito a seu respeito privilegia a idéia de uma cena eletrônica como cultura de massa, acrítica, não criativa, alienada e alienante, gostaria de tentar, agora, uma reflexão sobre seu lado mais criativo e produtivo. Utilizando-me do recurso à psicanálise e seguindo as indicações oferecidas por Bey, apresentarei a idéia do ambiente eletrônico como um lugar do encontro possível em nossos dias.

A transicionalidade: constituição de si e encontro com o outro

Pelo viés da psicanálise teremos, então, a proposição de que o indivíduo nasce extremamente dependente do outro e se construirá a partir de tal dependência e indiferenciação, na relação com esse outro. Winnicott, por exemplo, acen-tua a importância do ambiente para a constituição do eu, a qual pode ser narrada sob vários prismas, dentre os quais podemos destacar o viés da ilusão/desilusão e o da não-integração/integração. São várias esferas pelas quais pode-

mos compreender essa constituição e todas elas contribuem para que um “eu” exista. Tomarei esses prismas, então, para falar de tal constituição e relacioná-la com aquilo que proponho que seja vivido nesse ambiente eletrônico.

Winnicott²⁰ utiliza a palavra “ego” para descrever a parte da personalidade que tende, sob condições favoráveis, a se integrar em uma unidade. A ele cabem algumas tarefas fundamentais para a constituição do sujeito: a integração no tempo e no espaço, que se relaciona com a oferta de um cuidado (*holding*); o estabelecimento de uma relação entre a pessoa do bebê e seu corpo (personalização), o que depende de um manejo por parte da mãe (*handling*); e a inauguração das relações objetais a partir da descoberta e da adaptação ao objeto, o que depende da apresentação dos mesmos.

Assim, um indivíduo inserido em um ambiente suficientemente bom, que se adapta a suas necessidades, poderá caminhar no sentido de ter uma diferenciação entre ele mesmo e os outros a partir dos processos acima citados. A integração caminha juntamente com a adaptação à realidade. Dada ao bebê a oportunidade da ilusão, as falhas do ambiente proporcionarão a ocorrência da desilusão necessária para a inserção em um senso de realidade comum a outros. Dessa maneira, a capacidade de continência e a de proporcionar um espaço de ilusão a ser desfeito gradualmente – presentes no outro – terão enorme influência na maneira como poderá se constituir um sujeito.

Ainda segundo Winnicott²¹, quando um bebê pode perceber que ele é uma pessoa em relação a outras, ele já percorreu um longo caminho em seu desenvolvimento emocional primitivo. O estado inicial de não-integração não suscita defesa. Essa se fará necessária apenas na medida em que a continuidade do ser for in-

»
*dada ao bebê a oportunidade
da ilusão, as falhas do ambiente
proporcionarão a ocorrência
da desilusão necessária
para a inserção em um senso
de realidade comum a outros*

terrompida de maneira que não possa ser tolerada. Aí há uma vivência de caos e a defesa da desintegração, que estaciona o desenvolvimento emocional. Trata-se de uma defesa sofisticada, que é a produção de um caos controlado pelo indivíduo contra o incontrolável da ruptura da integração. O contrário dessa imposição invasiva do ambiente ao indivíduo é sua descoberta gradativa, por meio da criação de um campo transicional.

O espaço potencial nasce do encontro inter-humano no qual objetivo e subjetivo coexistem, ou seja, do encontro entre dois seres humanos em um terceiro tipo de realidade, a realidade transicional na qual podem surgir os fenômenos transicionais. Nesse encontro, o que está em jogo não é a ordem da realidade subjetiva e nem a da realidade compartilhada, mas dessa terceira realidade que não se pergunta se o acontecimento é verdadeiro ou não, se pertence a si ou ao outro, se vem de dentro ou de fora. Para essa terceira realidade, uma área intermediária de experimentação entre o subjetivo e o que é objetivamente percebido, as duas outras contribuem. As diferenciações ficam postas de lado em prol de uma experiência. Vive-se o campo do paradoxo: o bebê cria o objeto e ele estava ali, à espera de ser criado.

Quando se encontra finalmente um lugar de encontro generoso, o que fazer dele? Será possível experimentar essa continência na vida, esse espaço paradoxal criado tanto para o isolamento, a não-integração quanto para o es-

19 A. M. Ribeiro, *Em busca de um lugar: itinerário de uma analista pela clínica das psicoses*.

20 D. W. Winnicott, “A integração do ego no desenvolvimento da criança” (1962).

21 D. W. Winnicott, “Primitive emotional development” (1945).



Se Winnicott propõe suas reflexões para a constituição do eu e para o trabalho analítico, seria possível pensarmos que elas ilustram algo do que ocorre no ambiente eletrônico?

tabelecimento de relações e diferenciações? Se Winnicott propõe suas reflexões para a constituição do eu e para o trabalho analítico, seria possível pensarmos que elas ilustram algo do que ocorre no ambiente eletrônico? A meu ver, sim.

Primeiramente, a partir da idéia de que todo esse aparato e o acontecimento da festa e da música eletrônica constituem um ambiente, no sentido que Winnicott deu ao termo. Daí minha insistência em nomear meu foco de estudo como ambiente eletrônico. Trata-se de um ambiente como um contorno que é criado para o acolhimento de pessoas que, ali, viverão uma experiência. A criação desse ambiente pode funcionar de forma análoga à mãe-ambiente, que sustenta a possibilidade de que o indivíduo experimente situações de integração e não-integração de maneira protegida. A música, o cenário, a dança e as drogas favorecem essa disposição para a desintegração, para a dissolução do eu, bem como para o delicado encontro com o outro e consigo mesmo. Indiferenciação e diferenciação, contato com o outro e experiência de si em um ambiente favorável e receptivo, bem como isolamento de si e dissolução na massa, desintegração, retorno a um estado de inexistência dessa separação primeira que nos distingue do mundo.

O ambiente das *raves* e clubes pode servir, então, como espaço potencial de encontro entre pessoas e criação de uma experiência única, em que se pode estar com o outro e sozinho, misturado e apartado, descobrindo-se, relacionando-se e dissolvendo-se, indiferenciando-se. Todas

as matizes são aceitáveis e passíveis de serem vividas, num espaço em que tal experiência é legítima em todos os seus variados aspectos.

“Enlouquecer”, “viajar”, desintegrar-se: ser um com a música, com os outros, com a dança. Conhecer pessoas, compartilhar epifanias, estabelecer ligações que parecem intensas, num ambiente de empatia e disponibilidade generalizada. Fechar-se em seu próprio casulo e ser cuidado pelos outros. Rostos desconhecidos não aparecem mais ameaçadores em sua estranha familiaridade mas, ao contrário, acolhedores em sua familiar estrangeirice. Todos unidos por uma estranha e irresistível força de atração. Não serão essas boas figurações para o que Freud²² nomeava como sentimento oceânico, um movimento de dissolução em um todo indiferenciado que, simultaneamente, constitui a diferenciação?

Poder desintegrar-se e redescobrir a si e ao outro é um movimento que o bebê faz quando se encontra em um ambiente facilitador, propício a isso. O ambiente eletrônico parece ser uma tentativa de reedição, nos moldes contemporâneos, dessa experiência fundante. Ao menos, em seu aspecto potencializador e criativo, pode materializar a construção desse ambiente em que tal experimentação se viabilize.

O que é preciso para suportar um encontro nos dias de hoje?

Somos, entre outras coisas, indivíduos presos em uma bolha sonora como atestaram Tom Zé, George Steiner ou, simples e factualmente, as tecnologias cada vez mais avançadas e particularizadas de reprodução musical. A condição do homem contemporâneo é a que pode ser ilustrada pela imagem do isolamento acústico?

Binkley²³, ao escrever sobre a tecnologia eletrônica e digital, mostra que elas não são transcendentais, mas transparentes. Ou seja, elas funcionam como um mediador através do qual se olha uma outra coisa. Elas não possuem conteúdo algum em si, nenhuma substancialida-

de, mas apenas carregam – como espelhos – a substância daquilo que buscam informar.

Penso que a música eletrônica e o ambiente que ela compõe parecem funcionar da mesma maneira, como uma tecnologia transparente, sem nenhum significado específico vinculado a elas, mas passíveis de serem informados dos sentidos que os indivíduos lhes atribuem ao tomarem contato com as mesmas. Assim, isolamento ou encontro são possibilidades igualmente presentes.

O ambiente eletrônico, as *raves*, festas e clubes aparecem, simultaneamente, como confirmação e contraponto à idéia de isolamento acústico. Ilustram bem o paradoxo da condição existencial contemporânea frente, neste caso, aos avanços tecnológicos. A cultura *clubber* funciona como ponto de evasão e encontro. O ambiente eletrônico seria um lugar ritual totalmente mediado para que as pessoas possam se disponibilizar umas às outras. Ele nos informa acerca da grande quantidade de mediações necessárias para que esse encontro se dê em nossos dias, tendo que garantir, ainda, que o mesmo possa também não ocorrer. Ou seja, trata-se de uma ambientação construída para ter em si tanto o que propicie quanto o que defenda o sujeito do outro, estrutura delicada e complexa. Isolamento e compartilhamento proporcionados por um mesmo dispositivo.

A arquitetura das festas: o grupo se faz, desenvolve-se a solidariedade, a empatia. O uso de drogas atua como mais um facilitador dessa conjunção. Novamente, isolamento e partilha. As relações se constituem e se alastram para além daquele cenário, criando ligações por vezes tão fugazes quanto a duração de uma festa, por outras tão duradouras quanto a possibilidade de se prolongarem de uma festa a outra.

É possível dançar sozinho os seus movimentos próprios e estar com todo mundo.

22 S. Freud, “Psicologia de grupo e análise do ego” (1921), p. 91-184.

23 T. Binkley, “Transparent technology – the swan song of electronics”, p. 427-32.

»
*é possível dançar sozinho
os seus movimentos próprios
e estar com todo mundo.
Trata-se de uma experiência
de comunhão*

Trata-se de uma experiência de comunhão. A diluição e aproximação com o outro contorna e dá sentido a uma existência. Para viabilizar esse encontro e a precipitação existencial daí decorrente, é necessária a criação de um contexto que precisa ser muito preparado, muito favorecido: o contexto da “cena” eletrônica. Isso retrata a dificuldade atual e a necessidade de um imenso contingente de mediações para que possamos disponibilizar-nos a algo como um encontro.

O tempo presente parece ser o propiciador das maiores dificuldades para que as relações, tanto quanto as constituições subjetivas, tenham lugar. A marca dessa aridez nos processos de subjetivação se faz presente nas formas violentas e cruas pelas quais o sofrimento se materializa nos corpos dos indivíduos. Há um embotamento crescente da capacidade de simbolização e da consideração da alteridade e, simultaneamente, um esforço colossal a ser feito nesse sentido, demandante de mediações e propiciações cada vez mais intensas e protetoras.

A tecnologia parece congrega em si os dois lados dessa moeda, em sua capacidade de espelhar o isolamento ou viabilizar os encontros. O ambiente eletrônico, então, desde que se constitua enquanto ambiente, pode carregar consigo essa interessante possibilidade de promover encontros e subjetivações. Ou então o desterro, o desalento e o desfazimento de si. Ou ambos, em um modo de articulação tão característico da contemporaneidade. Vejamos até onde será possível caminhar com essa reflexão.

Referências bibliográficas

- Baudrillard J. (2004) *À sombra das maiorias silenciosas – o fim do social e o surgimento das massas*. São Paulo: Brasiliense.
- Bey H. (2001) *Zona autônoma temporária*. São Paulo: Conrad.
- Binkley T. (1995) Transparent technology – the swan song of electronics. *Leonardo* vol. 28, n. 1, Massachussets, p. 427-32.
- Biocca F. (1988) The pursuit of sound: radio, perception and utopian in the early twentieth century. *Media, culture and society* vol. 10, n. 1, Glasgow, p. 61-79.
- Emmerson S. (2001): From dance! to “dance”: distance and digits. *Computer Music Journal* vol 25, n. 1, Massachussets, p. 14.
- Freud S. (1921/1996): Psicologia de grupo e análise do ego. In: *Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud*. Rio de Janeiro: Imago, vol. XVIII, p. 91-184.
- Gould G. (1966/2004) The prospects of recording. In: Cox C; Warner D. (eds.) *Audio culture: readings in modern music*. New York: Continuum, p. 123.
- Holmes T. (2002) *Electronic and experimental music*. New York & London: Routledge.
- Philip R. (1992) *Early recordings and musical style: changing tastes in instrumental performance, 1900-1950*. New York: Cambridge University Press.
- Reynolds S. (1999) *Generation ecstasy – into the world of techno and rave Culture*. New York: Routledge.
- Ribeiro A. M. (2004) *Em busca de um lugar: itinerário de uma analista pela clínica das psicoses*. Dissertação de mestrado, Programa de Psicologia Clínica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.
- Rodrigues R. F. (2005) *Música eletrônica – a textura da máquina*. São Paulo: Anablume/ Belo Horizonte: FUMEC.
- Steiner G. (1991) *No castelo do Barba Azul – algumas notas para a redefinição da cultura*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Thornton S. (1996) *Club cultures – music, media and subcultural capital*. Middletown: Wesleyan University Press.
- Winnicott D. W. (1945) Primitive emotional development. In: *Collected papers: through paediatrics to psychoanalysis*. London: Karnac Books.
- ____ (1962/1990) A integração do ego no desenvolvimento da criança. In: *O ambiente e os processos de maturação – estudos sobre a teoria do desenvolvimento emocional*. Porto Alegre: Artes Médicas.

Electronic environment as a possible place of meeting in contemporary times

Abstract This paper presents the electronic environment as a place of encounters within our contemporary times. Its main component is the electronic pop music (techno, mainly). Changes in the mentalities due to its development are here analysed, as well as the paradoxical ways through which technology intrudes into the subjective constitution. Both as a confirmation of the present tendency to isolation and as a contribution to the mediation of encounters, the electronic ‘scene’ as a place to constitute subjectivities should be attentively investigated using psychoanalytic concepts.

Key words electronic environment; electronic music (techno); technology; subjectivity; encounter.

Texto recebido: 4/2007

Aprovado: 6/2007