



## **Mecanismos de Escape da Sociedade Atual: Reflexões sobre a Música e a Internet como Fatores de Desterritorialização do Indivíduo<sup>1</sup>**

Elizama das Chagas LEMOS<sup>2</sup>

Poliana Angélica dos Santos COSTA<sup>3</sup>

Josimey Costa da SILVA<sup>4</sup>

Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, RN

### **Resumo**

O presente trabalho procura fazer reflexões sobre o papel que a música e a Internet cumprem, no sentido de que elas permitem o homem se desligar, fugir da sua realidade e emergir para um universo simbólico e virtual. Por meio dos jogos eletrônicos, salas de bate-papos na web, realidades virtuais e *raves*, o sujeito se desterritorializa rompendo todos os vínculos com a realidade que o sufoca e o aprisiona.

### **Palavras-chave:**

Música; Internet; Desterritorialização; Cibercultura; Comunicação.

### **Apresentação**

Este trabalho apresenta uma abordagem teórica de como a Internet surgiu no mundo e tornou-se esse veículo de comunicação que é hoje, mesclando atualidade, interatividade, fragmentação e simulação, dentre outras características. Também estão explanados os princípios que norteiam a cibercultura e como ela se constitui numa cibernsocialidade no mundo contemporâneo. Logo em seguida, a música eletrônica, que é o som da cibercultura, é abordada em suas manifestações culturais e suas vertentes. Para finalização do estudo, há a reflexão sobre como a música e a Internet são capazes de provocar em seus consumidores um desligamento ou fuga da realidade, uma desterritorialização do homem. Espera-se, assim, contribuir para um melhor entendimento da Internet e do universo da música eletrônica.

### **Concepção histórica: a evolução da Internet no mundo**

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na Sessão Cibercultura e tecnologias da comunicação, da Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Radialista e estudante do 4º. Semestre do Curso de Jornalismo da UFRN, email: elizamalemos@gmail.com.

<sup>3</sup> Radialista e estudante do 4º. Semestre do Curso de Jornalismo da UFRN, email: poli\_angel2002@yahoo.com.br.

<sup>4</sup> Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Comunicação Social da UFRN, email: josimey@digizap.com.br.



A história do desenvolvimento da Internet e da convergência de outras redes de comunicação para a grande Rede disponibiliza material importante para o conhecimento dos aspectos técnicos, organizacionais e culturais dessa rede, assim abrindo espaço para a avaliação de seus impactos sociais (CASTELLS, 2000). A Internet surgiu de uma mistura de estratégia militar, grande cooperação científica e inovação cultural. Nas suas origens, está o trabalho de uma das instituições de pesquisa mais inovadoras do mundo: a Agência de Projetos de Pesquisa Avançada do Departamento de Defesa dos Estados Unidos – DARPA.

“Quando, no final dos anos 50, o lançamento do primeiro Sputnik alarmou o ‘*establishment*’ militar norte-americano de alta tecnologia, a DARPA assumiu várias iniciativas ousadas, algumas das quais mudaram a história da tecnologia e estabeleceram a era da informação em grande escala. Dentre as estratégias desenvolvidas, estava o projeto de um sistema de comunicação invulnerável a ataque nuclear”. (CASTELLS, 2000:375).

Aparecem, depois, nos Estados Unidos, redes cooperativas e descentralizadas como a UCCP (em UNIX<sup>5</sup>) e a Usenet (*Users Network*), já na década de 70, para servir as universidades, a sociedade em geral e empresas comerciais. No início dos anos 80, as redes CSNET (*Computer Science Network*) e a Bitnet (*Because it's time to network*) ampliaram ainda mais a Internet. A formação da rede NSFNET (*National Science Foundation Network*), com a união de alguns investigadores americanos a cinco metros com “supercomputadores”, transforma-se no grande marco da história da Internet.

Hoje em dia, a Internet permite a compactação dos mais variados tipos de mensagens, inclusive som, imagens e dados, formando uma rede capaz de comunicar diversificadas espécies de símbolos. Ela possui mais de oito mil redes<sup>6</sup>, interligando todos os continentes, com mais de um bilhão de usuários. Destaque para os Estados Unidos, onde 68,1% da população têm acesso à Internet, representando 20% dos internautas do mundo. O Brasil está na décima posição desse *ranking*, com 14,1% da população do país e representando 2,5% do planeta.<sup>7</sup>

“A Internet é interessante não apenas por ser uma vasta e onipresente rede global, mas também como um exemplo de algo que se desenvolveu sem a presença de um projetista de plantão e que manteve

---

<sup>5</sup> Sistema operacional bastante usado na Internet.

<sup>6</sup> Dados retirados do livro “Cibercultura – tecnologia e vida social na cultura contemporânea” de André Lemos (2002).

<sup>7</sup> Dados retirados do *site* <http://www.e-commerce.org.br/STATS.htm>. Consultado no dia 19 de maio de 2006.



um formato muito parecido com aqueles patos voando em formação: inexistente um comando e, até agora, todas as suas peças se ajustam de modo admirável”. (NEGROPONTE, 1995:173).

## **Princípios da cibercultura**

De acordo com André Lemos (2004), a cibercultura pode ser compreendida como uma nova relação entre a técnica e a vida social contemporânea. Ou seja, é o resultado da convergência entre as tecnologias digitais (ciberespaço, simulação, tempo real etc.), associadas à cultura atual. Francisco Rüdiger (2004) também estabelece um conceito de cibercultura dizendo que ela pode ser entendida como um movimento histórico, a comunicação lógica, entre o sujeito humano e suas demonstrações tecnológicas e, por meio dela, é possível transformar o mundo e, assim, o modo de ser interior e material em dada direção.

O conceito de ciberespaço diz respeito a uma estrutura infoeletrônica transnacional de comunicação de duas vias em tempo real, permitindo a realização de trocas, que podem ser personalizadas, com alteridades virtuais – humanas ou artificial-inteligentes. (TRIVINHO, 1999). A cibercultura é universal sem ser totalitária, pois, quanto mais o novo universal se concretiza ou se atualiza, menos ele pode ser totalizável. Cada conexão adicional aumenta ainda mais a diversidade, novas fontes de informação, outras linhas de fuga, de modo que o sentido global descobre-se cada vez mais difícil de circunscrever, de fechar, de dominar. (LÉVY, 1999).

A interconexão, a criação de comunidades e a inteligência coletiva constituem os três princípios que orientaram o crescimento inicial do ciberespaço. Usando um dispositivo que Pierre Lévy (1999) denomina “todos para todos”, o ciberespaço permite, em tempo real, a reciprocidade da comunicação. Segundo o filósofo francês, a universalidade não passa mais pela linearidade da mensagem, do sentido ou do contexto, mas pela interconexão mundial entre uma variedade flutuante de mensagens, de sentidos, de pequenos contextos e pela possibilidade de contato entre as pessoas que a lançam.

No livro “O que é o virtual?”, o autor fala da inteligência coletiva como uma inteligência distribuída em toda parte, sucessivamente apreciada e sinergizada em tempo real. Ou seja, um novo tipo de pensamento que é sustentado por conexões sociais tornadas viáveis pelas redes abertas de computação que configuram a Internet. Ela consegue ser, ao mesmo tempo, um veneno para aqueles que dela não fazem parte e um



remédio para aqueles que “mergulham” na rede e conseguem controlar a própria deriva no meio desse “turbilhão de informações”.

O ciberespaço consiste em limite e potência de uma estrutura social de conexões tácteis, que são as comunidades virtuais. Uma comunidade virtual não é irreal, imaginável ou ilusória, trata-se de um grupo mais ou menos constante que é organizado por meio do novo correio eletrônico do mundo (LÉVY, 1999). O ciberespaço surge não só como uma ferramenta de organização dessas comunidades, que são de todos os tipos e tamanhos, mas também como instrumento que permite aos coletivos inteligentes articularem-se entre si.

Podemos compreender como, a partir da análise da sociabilidade contemporânea proposta por Michel Maffesoli<sup>8</sup>, a cibercultura também se constitui como uma cibernsialidade<sup>9</sup>, ou seja, uma estética da sociedade suprida pelas tecnologias do ciberespaço<sup>10</sup>. A dinâmica social do ciberespaço cria novos programas que permitem a interatividade social, colocando em contato pessoas do mundo todo.

“O ciberespaço é hoje um espaço (relacional) de comunhão, colocando em contato, através do uso de técnicas de comutação eletrônica, pessoas do mundo todo. Elas estão utilizando todo o potencial da telemática para se reunir por interesses comuns, para bater-papo, para trocar arquivos, fotos, músicas, correspondências [...]. Mais do que um fenômeno técnico, o ciberespaço é um fenômeno social”. (LEMOS, 2004:138).

### **Som binário – música da cibercultura**

A música eletrônica<sup>11</sup> é umas das maiores expressões da cibercultura, sendo feita com sintetizadores e produzida no computador. Com a Internet, sua divulgação aumentou, as músicas passaram a ser disponibilizadas no ciberespaço, onde os apreciadores puderam escutá-las, modificá-las e alterá-las. Segundo Cláudio Manoel, “a música binária é eternamente inacabada, sem início, sem meio, sem fim; manipulável, recortável, remixável”.<sup>12</sup> No ciberespaço, a música eletrônica é divulgada, debatida em listas de discussão, *chats*, *sites*. O material musical dos djs é

---

<sup>8</sup> Dados extraídos do livro “Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea”, 2004, de André Lemos.

<sup>9</sup> Segundo André Lemos (2004), cibernsialidade pode ser entendida como um neologismo a partir de “ciber” – tecnologias do ciberespaço, e socialidade – a socialidade contemporânea.

<sup>10</sup> De acordo com Lemos (2004), as tecnologias do ciberespaço podem ser entendidas como as redes informáticas, a realidade virtual e a multimídia.

<sup>11</sup> Segundo Rodrigo Fonseca e Rodrigues (2005), *Elektronische musik* foi um termo usado durante os anos cinquenta, para denominar a realização musical feita a partir de síntese sonora (os “sintetizadores”).

<sup>12</sup> Trecho do texto “Sobre a Cultura da Música Eletrônica e Cibercultura”, escrito por Cláudio Manoel Duarte de Souza e publicado no *site*: <http://www.pratecno.com.br>. Visitado no dia 02 de maio de 2006.



feito através dos *samplers* (máquinas que tiram amostras de sons captando, registrando, analisando e reproduzindo ondas sonoras de qualquer natureza) e sintetizadores.

Pierre Lévy (1999) ressalta também a importância de três princípios que norteiam a relação entre a música eletrônica e o movimento social da cibercultura. São eles: a interconexão, que permite, com o uso da Internet, a troca das músicas entre os músicos e os apreciadores de sua arte; a comunidade virtual, possibilitando a comunicação entre internautas sobre informações de festas e outros assuntos; e a inteligência coletiva musical, na qual, quando um músico disponibiliza seu material acabado na Internet, esse material pode ser alterado, aumentando progressivamente a quantidade de músicas diferenciadas no ciberespaço.

### **Práticas culturais na música eletrônica**

Edgar Morin (1999) considera a cultura como um sistema em que ocorre a comunicação de forma dialética, resultando num saber constituído. Este conhecimento adquirido, ou estoque cultural, seria registrado, codificado e passado para outras gerações detentoras deste código. A cultura, sob um ponto de vista antropológico, junta todo o saber, todo o campo de experiência, todos os códigos, todas as normas-padrão que constituem um sistema global oposto ao sistema natural. “A cultura é um processo acumulativo, resultante de toda a experiência histórica das gerações anteriores. Este processo limita ou estimula a ação criativa do indivíduo”. (LARAIA, 1986:49). Esses sistemas de padrões de comportamento socialmente transmitidos vão ajudar na adaptação das comunidades humanas aos seus embasamentos biológicos. A organização política, práticas religiosas, crenças, padrões de agrupamento social e modos de organização econômica estão incluídos nesse modo de vida das comunidades.

A comunidade da música eletrônica se configura como prática cultural com suas características específicas. Pois, os indivíduos se agrupam, escolhem locais para freqüentarem, alguns usam um determinado tipo de vestimenta singular, inerente ao seu grupo; criam ou adotam determinados costumes, gírias, relacionados ao universo de sua preferência musical. O gosto musical semelhante age como elemento formador de coletivos, criando um caráter comum entre eles.

A maioria dos apreciadores da música eletrônica possui um modelo de comportamento ímpar. Os indivíduos, por meio da Internet, se comunicam para divulgação das festas, dentre outras coisas, como a troca de idéias sobre o som binário e



do acesso a *flyers*, filipetas em formato de postal, produzidas em papel especial, com o intuito de divulgar as *raves* ou oferecer descontos na entrada. O ciberespaço é o espaço de socialização entre os apreciadores da música eletrônica, pode ser citado como exemplo o Orkut, onde existem milhares de comunidades relacionadas à música eletrônica e seus gêneros, com a divulgação das festas e fóruns de discussão sobre os eventos realizados.

### **O *trance* e sua psicodelia**

O *trance*, uma das vertentes da música eletrônica, foi criado na Alemanha por volta 1988 pelo djs produtores: Paul Van Dyk, Dr. Motte, Torsten Stenzel. O *trance* é composto de batidas regulares e repetitivas, variando de 135 a 150 bpm (batidas por minuto), porém bem menos agressivas que as do *techno*, que são de 140 bpm; os timbres são mais agudos, com efeitos acrescentados às músicas. É geralmente relacionado a uma evolução da combinação do *techno*, *dance*, *house* e outras influências. O *trance* tem várias subdivisões como: o *trance melódico*, o *minimalista*, o *progressivo*, o *hard trance*<sup>13</sup>, e os dois últimos, que serão discutidos nesse estudo, o *trance psicodélico*<sup>14</sup> ou *psy trance* e o *goa trance*.

O *psy trance*, mais popularmente conhecido como simplesmente “*psy*”, é uma espécie de atualização ou releitura do *goa trance*. O *goa trance* surgiu nas praias de Goa<sup>15</sup>, na Índia. Vários viajantes vindos da Europa, em busca de tranqüilidade espiritual, viram naquele local o que procuravam. Havia muitas festas em Goa no início da década de 80, onde era tocado muito *rock* e *reggae*. Já no final da década de 80, o dj Goa Gil, vindo da Califórnia, se tornou uma espécie de referência na cena, tendo inventado o *goa trance*, misturando música eletrônica, espiritualidade, yoga. Os viajantes, na maioria das vezes, voltavam para Europa e divulgavam o estilo em seus

---

<sup>13</sup> O *trance* melódico é o estilo de *trance* mais divulgado no mundo e nos EUA, possuidor de uma batida envolvente e muitos teclados para criar melodia. Já o *trance* minimalista é uma das vertentes onde os detalhes são valorizados ao extremo. É o subgênero mais “silencioso”. Enquanto que o estilo progressivo é uma vertente mais calma e com menos elementos que o *trance* psicodélico. Sua principal característica é o fato de que, com o passar dos compassos, a música irá progredindo e sendo acrescentados mais elementos. Finalizando há o *hard trance*, uma vertente mais “pesada”, que mistura o *trance* com *hardcore* (*rock* pesado). Dados extraídos do endereço eletrônico <http://www.wikipedia.org>. Visitado no dia 10 de maio de 2006.

<sup>14</sup> O termo “psicodélico” é uma denominação criada pelo psiquiatra canadense Humphry Osmond, em 1953 e foi adotado pelo movimento político-cultural dos anos 60. Informações retiradas no *site* <http://www.neip.info/>. Visitado no dia 12 de maio de 2006.

<sup>15</sup> Goa é uma cidade e estado da Índia, situado na sua costa ocidental a cerca de 400 km de Bombaim. É um dos menores estados em território e população, foi colônia de Portugal até 1962. Dados consultados no *site* <http://www.wikipedia.org>. Visitado no dia 15 de maio de 2006.



países de origem, atraindo cada vez mais curiosos para Goa. No *goa trance*, foram adicionados à música eletrônica elementos melódicos de uma sonoridade indiana. Um dos precursores do *trance* psicodélico foi Johann Bley que costumava levar computadores para lá e produzir músicas sintetizadas com o aparato eletrônico.

O *psy trance* ou *trance* psicodélico é um estilo de música produzido por sintetizadores (analógicos ou digitais), ou com auxílio do computador. Os festivais (*raves*) de *trance* psicodélico geralmente são realizados ao ar livre em contato com o meio-ambiente, durante vários dias. Na maioria dos casos, o estilo é uma mistura de tecnologia e natureza, juntando muitas cores, formas e referências à religião oriental, como forma de transcendência espiritual. O *trance* psicodélico é dividido em três subdivisões: o *full on*, em que o estilo pesado e rápido do *psy trance* tem um apelo dançante e seus elementos vão se inserindo na música cada um em seu determinado tempo, até que a música atinge seu ápice e logo em seguida volta ao normal; é geralmente tocado no auge da festa. Há também o *progressive*, caracterizado como a vertente mais lenta e calma do *psy trance*; é uma música que busca provocar um estado de transe meditativo nos ouvintes; geralmente é tocado nas *raves* no final da tarde, provocando uma atmosfera mais tranqüila no ambiente. Para finalizar há o *darkside*, que é um estilo com efeitos curtos e rápidos, sem a melodia do sintetizador, com *samplers* macabros de filmes ou músicas de terror; geralmente ouve-se à noite nos festivais.

### **Um mundo desterritorializado**

Por meio de um paralelo entre o antigo e o atual, as práticas tribais passadas e as constatadas nos dias de hoje, percebe-se que, assim como o homem tribal, o homem contemporâneo faz uso de tecnologias para exteriorizar o seu universo interno, porém de formas diferentes; o homem primitivo por meio da tinta, uma das tecnologias da antiga época, e o pós-moderno com as novas tecnologias contemporâneas. “Toda tecnologia inventada e exteriorizada pelo homem tem o poder de amortecer a atenção consciente do homem no período inicial de sua assimilação, ou interiorização”. (MCLUHAN, 1962:140).

Não se vive mais como numa sociedade tribal antiga, mas nossos valores, enquanto civilização histórica, também não foram totalmente abandonados. De acordo com Freud (1969), a fuga do ser humano para outras civilizações primitivas, à procura de uma vida simples, permitia ao homem fugir do caos urbano, dos seus hábitos e



costumes, pois o conhecimento do mecanismo da neurose, que ameaçava acabar com a pequena parcela de felicidade desfrutada pelos homens civilizados, vem como uma defesa dos instintos dos seres humanos.

“Descobre-se que uma pessoa se torna neurótica porque não pode tolerar a frustração que a sociedade lhe impõe a serviço de seus ideais culturais, inferindo-se disso que a abolição ou redução dessas exigências resultaria num retorno à possibilidade de felicidade”. (FREUD, 1969:39).

A desterritorialização, segundo Ianni (2006), permite a reflexão da sociedade global em suas configurações e movimentos. Ela é onipresente, multitemporal e multiespacial, considera o direito básico do homem de ir e vir e também o poder do homem sobre o homem e sobre as coisas, para desterrar, deslocar, utilizando os meios por ele mesmo inventados. A desterritorialização, como movimento físico, acontece desde os primórdios da civilização. O homem, na busca de satisfação de suas necessidades como alimentação, abrigo e segurança, territorializava-se ocupando uma extensão de terra e praticava a ação contrária desterritorializando-se por esgotamento dos bens naturais, por novas necessidades, imposições, ou inquietude própria da espécie humana.

Como afirma André Lemos (2005), na rede da Internet, nossa identidade não está mais fixada. Toda mídia, da escrita à Internet, inventa artifícios que nos deixam driblar os constrangimentos do espaço e do tempo; envio de mensagens à distância, processos mnemônicos. A desterritorialização pode abranger vários fatores. Coisas, gentes e idéias, assim como palavras, gestos, sons, imagens, tudo se desloca pelo espaço, atravessa a duração, revelando-se flutuante, itinerante, volante.

A noção de território é polissêmica, e não deve ser entendida apenas como aspecto jurídico, como espaço físico delimitado. Definimos território através da idéia de controle de fronteiras, podendo ser físicas, sociais, simbólicas, culturais, subjetivas. Criar um território é controlar processos que dão no interior dessas fronteiras. Desterritorializar, por sua vez, é se movimentar nessas fronteiras, criar linhas de fuga, re-significar o restrito e o instituído. O território é uma área de caso controlado utilizando aqui aldeia de acesso em sentido amplo, incluído a dimensão informacional. Para Godelier (1984), todo território se estabelece como acesso, uso de controle, tanto da realidade observável quanto dos poderes invisíveis que a compõe.

Pierre Lévy vê a desterritorialização como “a saída da ‘presença’, do ‘agora’ e do ‘isto’ como uma das vias régias da virtualização” (LÉVY, 1996:22). Essa “saída”,





“fuga”, hoje em dia pode ser percebida nas ramificações da cibercultura, como as salas de bate-papo da Internet, os jogos em rede, o cibersexo<sup>16</sup>; as festas *raves*, dentre outros exemplos. Francisco Rüdiger (2004) mostra que o ciberespaço “é construído socialmente como um paraíso pós-moderno: as totalidades de nossas esperanças em relação ao virtual expressam nossos desejos de escapar das limitações de nossos corpos e dos males de nossa sociedade”. (RÜDIGER, 2004:114). Dessa forma, acontece uma espécie de fuga da realidade como Freud já afirmava.

Outra maneira que os internautas usam para se “desligar” do mundo real é através dos MUDs (*Multi User Dungeon*). Consistem nos jogos, parecidos com os *role playing games*, que constroem um universo lúdico-imaginário com vários usuários. Funcionando como uma espécie de teatro virtual, os MUDs criam mundos ilusórios a partir de sistemas onde os jogadores usam palavras escritas para inventar melodramas, em uma decoração feita pela imaginação (objetos, ambientes, armas, personagens, etc.). (LE MOS, 2004).

Mais atualizado que os MUDs, hoje em dia, existem os MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*) que são um subtipo dos jogos *on-line* massivos para múltiplos jogadores. Dentro do mundo virtual do jogo, chamado de “Mundo Virtual Persistente”, o jogador é representado por um *avatar* virtual, o personagem daquele jogador. As mudanças que ocorrem com o usuário são registradas para que, quando ele retornar ao jogo, o seu personagem continue com os as mesmas características e outros atributos que tinha quando saiu. Como exemplos de MMORPG pode ser mencionado o *World Of Warcraft*, *Ragnarok*, Era dos Impérios, *The Crims* entre outros.

Pode-se citar também como exemplo de desterritorialização na cibercultura o cibersexo, que hoje dia tem vários adeptos no mundo todo. Funcionando como uma nova forma de sexualidade do ciberespaço, o sexo virtual, para André Lemos (2004), se constitui num mundo imaginário, construído pelas fantasias e desejos escondidos dos internautas que se revelam, escondendo-se.

“Uma das características mais interessantes da cibersexualidade é o papel desempenhado pela fantasia dos participantes da relação. A inexistência de contato direto entre os corpos e de numerosos sinais próprios aos contatos face a face (postura, gestos, atitudes, expressões faciais, movimentos dos olhos,

---

<sup>16</sup> “Chama-se de cibersexo uma relação sexual à distância por intermédio da rede e de combinações de realidade virtual, compreendendo óculos estereoscópicos, sensores de movimento e apalpadores sobre as zonas eróticas”. (LÉVY, 1999:202)



comunicações verbais) parece estar associada uma majoração da atividade da imaginação: em circunstâncias de penúria de informações visuais, produções imaginativas de grande fertilidade e complexidade terminam por ser criadas a partir de um pequeno conjunto de sugestões”. (SANTOS, 2003:133).

Como exemplo deste tipo de atividade erótica têm-se: jogos interativos em CD-ROM, *sites* da Internet com fotos e vídeos disponíveis para *download*, grupos de discussão, CD Áudio erótico 3D, entre outros. As *web-cams* atuam de forma a instigar a fantasia do cibernauta, possibilitando o indivíduo ser observado à distância pelo outro e, dessa maneira, entrelaçando seus desejos, em alguns casos despindo-se e até masturbando-se. O modo de excitar-se através dos *chats* ocorre pelas palavras digitadas, pelo uso de imagens e também pela voz. Usando pseudônimos, as pessoas trocam suas experiências estimulando-se mutuamente. Francisco dos Santos (2003) complementa afirmando que, para uns e para outros, o cibersexo oferece um espaço de liberdade que lhes é negado ou está restrito na vida diária.

A música, especificamente a eletrônica, também desempenha um papel de extrema relevância na desterritorialização. Ela cumpre uma função de estimular, através do som passado pelo dj, guiando os dançantes às experiências mais variadas. As *raves*, em especial as de *trance* psicodélico, e os djs, ou “xamãs cibernéticos”, conduzem a euforia coletiva caracterizando o clímax do ritual.

Além dos estímulos sonoros, que fazem a música atingir altas frequências (de até 150 batidas por minuto), vários outros fatores também provocam a desterritorialização nesses festivais. A cena da música eletrônica é alimentada principalmente pelas cores das luzes em movimento – além da música dos djs e de eventuais imagens simbólicas expostas em telão pelo *Video-Jockey*<sup>17</sup>. A decoração “psicodélica” envolvendo cores, símbolos, luzes fluorescentes e formas geométricas, como também as projeções de imagens em telões espalhados alimentam o êxtase que a dança provoca.

Fora os fatores de desterritorialização em *raves* já citados, há um uso maciço de psicoativos para alteração do estado de consciência. Os mais usados são o *ecstasy* e o LSD (ácido lisérgico). Essas substâncias, quando presentes no organismo humano, provocam nas pessoas, diretamente, sensações prazerosas, alterando as condições que dirigem a sensibilidade, que as tornam incapazes de receberem impulsos desagradáveis (FREUD, 1969). As pessoas que fazem uso alteram o funcionamento da psique em

---

<sup>17</sup> *Video-Jockey* (VJ) é o responsável pela produção visual da *rave*: animações, clipes em 3D, imagens fractais e as infografias. Informações retiradas do *site* <http://www.pragatecno.com.br>. Visitado no dia 14 de abril de 2006.



circunstâncias normais, entregando-se em uma fantástica viagem interior na mente inconsciente e superconsciente<sup>18</sup>.

Não se faz necessário o uso de psicoativos para desterritorializar-se em *raves*. Eles apenas estimulam o transe. Contudo, de acordo com Francisco Coelho dos Santos, “mesmo quando não ingeriram um único miligrama de qualquer uma dessas substâncias que favorece o *brilho*, os participantes ficam embriagados pela música, pela luz, pela atmosfera”. (SANTOS, 2003:114).

## **Conclusão**

As novas tecnologias transformaram a vida dos homens, mudando a forma de agir e pensar das pessoas que dela utilizam, contribuindo, de certa forma, para a uma maior inserção do homem na sociedade em rede, construindo uma espécie de ciberneticidade. Uma das ramificações da cibercultura é a música eletrônica, formadora de uma nova tribo contemporânea, com costumes, sonoridade e princípios próprios.

O estresse, o caos urbano e a vida cotidiana geram no ser humano uma necessidade de desligamento, fuga, saída. Tal necessidade fez com que o homem buscasse, nas novas tecnologias, diferentes formas de lidar com os problemas da contemporaneidade já citados. É dentro deste contexto do homem globalizado que a música eletrônica e a Internet atuam: como elementos norteadores em busca da desterritorialização.

É importante ressaltar que nem todos os elementos da Internet são desterritorializantes, pois, não é sempre que as pessoas buscam-na para mero entretenimento. Por exemplo, elas podem usar a Internet para se manterem informadas sobre o mundo, para passarem informações relevantes para sua vida profissional por meio do correio eletrônico ou bate-papos, pesquisas de caráter acadêmico, entre outros aspectos. Mas, o que também é notável, é que as pessoas também a utilizam para o lazer, buscando novas fontes de escape da realidade.

A fuga da realidade se faz necessário na sociedade atual em que os atores sociais estão cada vez mais alienados, conturbados, sempre descontentes com o que possuem. Nessa busca incessante de felicidade e paz interior, é que a música e a Internet entram

---

<sup>18</sup> Dados extraídos do *site* <http://www.neip.info>. Visitado no dia 18 de abril de 2006.



como medidas paliativas, aliando a ausência do homem contemporâneo com a necessidade de desterritorializar-se à procura de uma completude virtual.



## Referências

BAUDRILLARD, Jean. *Tela Total. Mito-ironias da era do virtual e da imagem*. Porto Alegre: Sulina, 1997.

CASTELLS, Manuel. *A Sociedade em rede*. Tradução Roneide Venâncio Majer. 4ª edição. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

E-COMMERCE.ORG. *Dados Estatísticos sobre a Internet e Comércio Eletrônico*. Disponível em <<http://www.e-commerce.org.br/index.htm>>. Acesso em: 19 de maio. 2006.

FREUD, Sigmund. *O mal-estar na civilização*. Rio de Janeiro: Imago, 1997.

LARAIA, Roque de Barros. *Cultura: um conceito antropológico*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 14ª edição, 2001.

LEMOS, André. *Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2002.

\_\_\_\_\_, André; CUNHA, Paulo. *Olhares sobre a cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2003.

\_\_\_\_\_, André; PALACIOS, Marcos. *Janelas do ciberespaço – comunicação e cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2004.

LÉVY, Pierre. *As Tecnologias da Inteligência. O futuro do pensamento na Era da Informática*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

\_\_\_\_\_, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo. Ed. 34, 1999.

\_\_\_\_\_, Pierre. *O que é o virtual?* São Paulo: Ed. 34, 1996.

MAFFESOLI, Michel. *O tempo das tribos*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1987, 1ª edição.

MATTELART, Armand. *História da sociedade da informação*. São Paulo: Loyola, 2002.

McLUHAN, Marshall. *A galáxia de Gutenberg: a formação do homem tipográfico*. São Paulo: EDUSP, 1972.

MORIN, Edgar. *Cultura de Massa no século XX - O espírito do tempo vol. I*. Neurose, Forense Universitária (Brasil), 1977.

\_\_\_\_\_, Edgar. *Cultura de Massa no século XX - O espírito do tempo vol. II*. Necrose, Forense Universitária (Brasil), 3ª edição, 1999.

NASCIMENTO, Ana Flávia. *Paraíso Psicodélico*. Disponível em <<http://www.neip.info>>. Acesso em: 12 de maio. 2006.

NEGROPONTE, Nicholas. *A vida digital*. São Paulo, Cia da Letras, 1995.

RODRIGUES, Rodrigo Fonseca e. *Música eletrônica: a textura da máquina*. São Paulo: Annablume, 2005.



RÜDIGER, Francisco. *Introdução às teorias da cibercultura - Perspectivas do pensamento tecnológico contemporâneo*. Porto Alegre: Sulina, 2004.

SILVA, Juremir Machado. *Para navegar no século XXI*. Porto Alegre: Sulina. 3ª edição, 2003.

SOUZA, Cláudio Manoel. *Sobre a Cultura da Música Eletrônica e Cibercultura*. Disponível em <<http://www.pratecno.com.br>>. Acesso em: 02 de maio. 2006.