

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO E BIBLIOTECONOMIA
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL – PUBLICIDADE E PROPAGANDA

PAULENIO DE SOUSA ALBUQUERQUE

FACE A TELA:

A SOCIABILIDADE E AS TECNOLOGIAS NO FILME APAIXONADO THOMAS

PAULENIO DE SOUSA ALBUQUERQUE

FACE A TELA¹:
A SOCIABILIDADE E AS TECNOLOGIAS NO FILME APAIXONADO THOMAS

Monografia apresentada ao Curso de Bacharelado em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda da Universidade Federal de Goiás, para obtenção do título de Bacharel em Publicidade e Propaganda.

Orientador(a): Prof(a). Ms. Ana Rita Vidica

Goiânia
2010

1 Jonatas Dornelles (2004) em seu artigo 'Quando o 'campo' é a cidade e o computador é a 'rede', fala em uma sociabilidade “face a tela” pelo computador, comparando com o contato “face a face”.

FACE A TELA**A SOCIABILIDADE E AS TECNOLOGIAS NO FILME APAIXONADO THOMAS**

Monografia defendida no curso de Bacharelado em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda da Faculdade de Comunicação e Biblioteconomia da Universidade Federal de Goiás, para obtenção do grau de Bacharel, aprovada em _____ de _____ de _____ 2010, pela Banca Examinadora constituída pelos seguintes professores:

Profª. Ana Rita Vidica Fernandes – UFG

Presidente da Banca

Prof. Vinícios Kabral Ribeiro - UFG

Agradecimentos

Durante esses quatro anos de curso tive várias experiências antropológicas. Conheci muitas pessoas bacanas e diferentes visões de mundo.

Primeiramente sou grato a todas as pessoas que suportaram minhas inúmeras crises decorrentes da execução desse TCC, transferindo-me energias para que conseguisse realizá-lo e me formar.

Sem ter tempo suficiente para agradecer a todos com o devido carinho, pois ainda tenho que fazer o sumário deste trabalho e outros procedimentos em apenas quarenta e três minutos finais, apenas selecionei as principais pessoas que vem a mente. Afinal, após entregar esse trabalho poderei agradecer pessoalmente cada pessoa.

Helen Gardênia – a pessoa mais rosa e Católica que já conheci.

Danilo Moreira – o “mõgi” mais evangélico.

Ana Paula Pereira – a pessoa mais roxa.

Nathália Carneiro – a pessoa mais amarela, que eu amo demais. Companheira de faculdade, aulas de teatro, francês e das melhores experiências antropológicas.

Ana Paula Alcânfor – a pessoa mais vermelha, com um realismo ácido.

Thales – meu amigo esperantista.

Wellington Roriz – e Sxhuépiss, rs, e creme de tamarindo.

Minha família toda – que me aguentou nessa saga, em especial minha mãe Edileusa, minha irmã-2ª-mãe Marta.

Karen Kolgate – e sua espontaneidade.

Além disso, agradeço especialmente a minha orientadora Ana Rita Vidica, que conseguiu me tranquilizar várias vezes e muito me auxiliou no desenvolvimento desse TCC. E a Vinícius Kabral Ribeiro, tranquilo e ousado.

Ana Luiza e Laiyla Santos Mijares pela tradução do resumo.

Descreva pra mim sua latitude
Que eu tento te achar no mapa-múndi

[Thiago Pethit – Mapa-múndi]

Um sujeito pós-moderno
perplexo
frente as limitações impostas pela sociedade.

Resumo

Thomas é o personagem principal do filme franco-belga *Apaixonado Thomas*, do diretor Pierre-Paul Renders. É um sujeito que sofre de agorafobia, estando recluso no apartamento há oito anos, mantendo contato com outros ambientes e sujeitos por meio do computador. A partir dessa curiosa maneira de estar em contato com o mundo, é desenvolvida a narrativa do filme, que se passa em um futuro próximo. Apesar de estar sempre em cena, visualmente Thomas não aparece, pois o filme é gravado em câmera subjetiva, permanecendo o mistério sobre a identidade desse personagem centralizador. E é com a visão de Thomas que este trabalho busca tanto compreender os elementos da narrativa quanto estabelecer o diálogo com nossa realidade palpável. As cenas são mostradas de forma fragmentada, compondo a sociabilidade de Thomas com o restante dos personagens. Alguns temas do filme merecem destaque como o cibersexo, a prostituição e o clube de encontros virtuais. Da mesma forma, há uma reflexão sobre as tecnologias que tornam possível essa sociabilidade. Se mesmo com todo o aparato tecnológico a agorafobia ainda limita Thomas, a sua paixão por Eva já não cabe no apartamento.

Palavras-chaves: cinema; sociabilidade; agorafobia; tecnologia; cibercultura.

Abstract

Thomas is the main character of the French-Belgian film *Thomas In Love*, from the director Pierre-Paul Renders. Thomas is agoraphobic so he had been locked up in his apartment for 8 years. The narrative is told through this curious way of being with the world and it happens in a near future. Even though Thomas is in every scene, he doesn't visually appear because the movie happens on a subjective view, keeping a sort of mystery about the character. With Thomas' vision the movie tries to understand narrative elements and to establish dialogue with our reality. The scenes show his distorted relationship with the other characters. Some themes from the film highlight cybersex, prostitution, and virtual social networks. It also reflects how technology provides new ways to meet people. With this, even with agoraphobia, Thomas' love for Eva comes into being and is not constrained by his apartment.

Keywords: cinema; sociability, agoraphobia; technology; cyberculture.

Sumário

1. A busca pela face de Thomas nos bastidores do cinema

1.1 Quem sou eu?

1.2 O filme

1.3 Cinema e história

1.4 Contatos

1.4.1 Clara

1.4.2 Nathalie (minha mamãe)

1.4.3 Sr. Gillon1.4.4 Melody

1.4.5 Eva

1.4.6 Gregory, atendente da Clinique Domotique

2. A tela que nos une é a tela que nos separa

2.1 O lar é a bolha de ar

2.2 O que acontece nas cenas

2.2.1 Clara: a boneca virtual

2.2.2 Nathalie: mamãe, liga depois!

2.2.3 Sr. Gillon: psicologia à distância

2.2.4 Fisgando um coração: relacionamento virtual com Melody

2.2.5 Eva: no jardim Zoé

2.2.6 Gregory

3. Peças, montagens e suas tecnologias

3.1 Teclando um pouco mais sobre o computador

3.2 Tirando o pó dos equipamentos: o robô-aspirador

3.3 Trajes de cibersexo

Considerações Finais

Referências Bibliográficas

Introdução

Aqui começo a metade da minha vida. Há pouco tempo completei 33 anos de idade, foi em uma fase difícil, pois tive uma crise forte ao enfrentar a agorafobia. Minha mãe sempre se lembra do meu aniversário, e como não me encontrou para parabenizar, enviou-me um vídeo com a mensagem. Meu aniversário passei no hospital, sendo a primeira vez em oito anos que estive em um ambiente que não fosse meu apartamento, e não foi uma experiência agradável.

Conforme visto no parágrafo anterior, este trabalho busca transpor o filme *Apaixonado Thomas*, indo além da narrativa mostrada nos noventa e sete minutos. Dessa forma, retrato não só os elementos apresentados no filme, mas o que considero indícios de momentos posteriores e anteriores ao filme. Não que eu queira prosseguir ou regredir na narrativa, mas sim dotar de outras possibilidades para olhar *Apaixonado Thomas*.

Tomo o personagem principal, aquele que está sempre nas cenas e nunca é mostrado, o Thomas, como centro também neste trabalho. As duas telas, a do cinema e a do computador, ao mesmo tempo que separam fisicamente o espectador da narrativa, o aproximam pelo imaginário, e a partir daí passam a compartilhar a subjetividade. Estruturado na sociabilidade de Thomas com os outros personagens, busco mostrar além dos simbolismos do filme, procurando tendências que se desvelam para chegar ao futuro não muito distante de *Apaixonado Thomas*.

A tecnologia é o que permite a esse sujeito agorafóbico estabelecer essa sociabilidade. Por isso, será abordado nesse trabalho as principais tecnologias colocadas no filme, como forma de exemplificar que a vastidão de tecnologia influencia a apreensão do mundo. Também a forma e a finalidade que usamos essas tecnologias interfere. Essas tecnologias implicam na sociabilidade a tal ponto de a sociabilidade virtual de Thomas naturalizar-se e se converter em uma sociabilidade usual, afinal são oito anos convivendo com outros sujeitos pela tela do computador.

Uma das características principais do computador é unir vários tipos de linguagens, sobretudo imagem e texto (mesmo que também tenha uma apelo visual). Em *Apaixonado Thomas*, talvez para melhor adaptar-se a linguagem

cinematográfica não temos a presença de textos², que foi uma característica marcante dos antigos chats, em que no relacionamento virtual primeiramente os valores textuais construídos se sobressaíam em relação a imagem. Já no filme, as relações entre as pessoas vão diretamente para o plano visual por meio da webcam, com sua qualidade cinematográfica e velocidade de internet.

Exposto um pouco do cenário desse trabalho, coloco alguns autores que se destacam nos assuntos dos capítulos, que totalizam três.

O primeiro capítulo trata do cinema, recorrendo sobretudo a Jacques Aumont e Marcel Martin e mais voltados para a produção, Joseph V. Mascelli e Chris Rodrigues. No segundo capítulo no que tange a sociabilidade J. Dornelles e Jean Baechler, além das contribuições para as temáticas do filme, com Nicolaci-da-Costa, Bauman, Caetano e Sanchez. Já no capítulo três, sobre tecnologia, além de André Lemos, Pierre Lévy e William Gibson, sites de notícias sobre tecnologias, apontando tendências convergentes ao filme, forma de extrema importância para poder perceber que estamos mais do que imaginava próximos ao universo de Apaixonado Thomas.

2 Exceto o texto das legendas, uma vez que o filme tem áudio em francês o trabalho baseou-se nas legendas em língua portuguesa disponíveis no DVD.

1. A busca pela face de Thomas nos bastidores do cinema

*Na sala 05 da escolinha, a tia Múcia canta para seus alunos, que a acompanham em coro:
“a Dona Aranha subiu pela parede. Veio a chuva forte e derrubou ela no chão,
a chuva foi embora e o sol já vem saindo, e a Dona Aranha
na parede vai subindo...”. Aninha está calada.
“E a Dona Aranha na parece vai subindo...
na parede vai subindo... vai subindo...”
Um grito interrompe.*

O medo amplia o que nos ameaça. Uma aranha de jardim torna-se uma caranguejeira de florestas equatoriais africanas. Enquanto alguns se sentem livres no cimo da montanha, outros sequer conseguem olhar por muito tempo pela varanda do 302. Pequenos animais, agulhas, lâminas, muita água, escuro, lugares fechados, lugares abertos e multidões, são apenas exemplos de objetos e situações que podem causar medo em várias pessoas.

Susto, medo, pavor, fobia. A intensidade dessa sensação pode evidenciar a persistência da ameaça ao sujeito. Na categorização médica, ser um paciente B-8 significa que está em um nível de fobia acentuado. E é este meu diagnóstico, o que eu temo está condensado em uma letra e um número associados, e meu “problema” chama-se agorafobia. Eu não gosto de estar em ambientes abertos e ter contato direto com as pessoas, o vento soprando, o sol brilhando, os pássaros me sobrevoando... permita-me parar com esse assunto por alguns parágrafos, pois acabei de ter uma leve vertigem em pensar nessa assustadora situação, em um momento mais oportuno volto a explicar.

Sou um sujeito como qualquer outro. Tenho minha rotina, organizo minha grande casa, me distraio no computador, converso com amigos e familiares, preparo a comida (algumas vezes peço para entrega) e, claro, alimento meus animais de estimação. Tenho um grande aquário e gosto de observar o comportamento dos meus peixes coloridos, sobretudo, a leveza com que nadam e como são sorrateiros ao achar um pedacinho de ração perdido no grande aquário.

Ah, sim, sou personagem de um filme. Não vejo problema em não ser um ser palpável, afinal já estou habituado a conversar com todos pela tela do computador, então, se há oito anos só sociabilizo virtualmente com outros sujeitos, o espectador-leitor poderá dedicar um tempo a narrativa sobre uma parte da minha vida.

1.1 Quem sou eu?

Na construção dos perfis das redes sociais sempre me deparei com essa pergunta. Padronizei escrever nesse campo a frase “Um sujeito pós-moderno perplexo frente as limitações impostas pela sociedade”. Nos vemos diariamente diante de situações que nos desafiam, contudo, podemos encará-las no estado de “pós-perplexidade”. No caso do presente trabalho, eu sou também Thomas Thomas, o personagem principal do filme.

O leitor pode ainda não ter compreendido essa transgressão às normas acadêmicas. Percebo que o pesquisador não pode acomodar-se a maneiras pré-estabelecidas para se fazer um trabalho. Claro que regras consolidadas guiam a pesquisa, e nesse ponto este estudo incorpora um pouco da metodologia da Análise Fílmica, com suas técnicas conhecidas e conceituadas no universo da comunicação social. A transgressão que coloco é o autor do trabalho poder se fundir ao objeto de estudo, no caso o personagem principal do filme *Apaixonando Thomas* (ver anexo Anexo 1 - Ficha técnica do filme *Apaixonado Thomas*).

O filme foi produzido em câmera subjetiva, ou seja, o filme é desenvolvido sob o ponto de vista de um personagem. Sobre esse recurso, Mascelli (2010, p. 20) diz que “a câmera age como se fosse os olhos do espectador” e “o espectador pode experimentar as mesmas sensações, porque está vendo a cena através dos olhos do ator em cena”. Portanto, a câmera subjetiva cria maior envolvimento entre quem está assistindo e o que está sendo mostrado, inclusive pela continuidade da angulação subjetiva durante a narrativa sem quebras de cena com câmera objetiva. Mascelli (2010, p. 25) alerta que “embora o tratamento subjetivo possa ser interessante no início, torna-se entediante se usado por um tempo prolongado”, já que é preciso mostrar materiais desnecessários, que se cortados descaracterizariam a visão do espectador. Em *Apaixonado Thomas*, esse fato foi suavizado pelas transições de cenas sendo realizadas por uma tela azul³ típica das tecnologias de transmissão de vídeo.

Antes de tudo, a visão de Thomas nas relações que estabelece com os outros personagens já é delimitada por um quadro, que é a tela do computador. Neste caso, posso dizer que até mesmo a delimitação do espaço social visualizado

3 No caso do filme, o recurso foi usado para suprimir o tempo existente entre as cenas e o personagem conversar com uma pessoa por vez.

pelo personagem é transferida integralmente ao espectador. É por meio do monitor do computador de Thomas que se desenvolve a narrativa, como se sobre a tela de exibição do filme tivesse uma outra, um tipo de “vidro invisível” do monitor, os personagens olham no olho do espectador, Thomas. Generalizaria ao colocar o filme sendo integralmente em câmera subjetiva, pois a última cena é em câmera objetiva, pois mostra o personagem ao menos de costas, permanecendo o mistério da sua imagem. Mas, nessa cena, ele aparece na tela do computador, que já se configurou como os olhos do espectador e até então os olhos de Thomas. Posso considerar que ainda seriam os olhos de Thomas mostrando ele mesmo, deixando a emoção do espectador-personagem finalmente poder se ver fisicamente.

Em decorrência dessa possibilidade interativa proporcionada por meio da câmera subjetiva ao público, procurei desenvolver uma pesquisa que incorporasse sob a forma de texto esse importante aspecto do filme. O pesquisador deve ter ousadia, pois a produção do conhecimento ocorre do questionamento acerca do que existe. Inspirado em Maffesoli (2009), acredito que na dinâmica contemporânea podemos refletir sobre as estruturas acadêmicas do século passado. Em vez de as usarmos como algo pré-estabelecido e obrigatório, podemos transcrever nossas percepções junto com o objeto de pesquisa. Maffesoli (2009, p. 87) diz que “por mais paradoxal que possa parecer, a verdadeira subversão teórica consiste em estar sintonizado com o senso comum”. E é com ousadia que busco escrever esse trabalho de uma forma mais livre, por vezes, intercambiando com a literatura.

Haverá momentos que serei mais Thomas e outros que serei mais Paulenio, mas fundamentalmente um tem um pouco do outro. É como se o Paulenio entrasse para o interior do filme e para entender melhor o Thomas passassem a compartilhar a mesma vida, o mesmo corpo, as mesmas pessoas, os mesmos gostos, assim como sugere a produção fílmica por câmera subjetiva. Portanto, faz parte da observação conjunta como personagem sem interferir na narrativa, até porque, esta já estava estabelecida, ou seja, esse filme já existia. A Análise fílmica é o recurso usado para sistematizar os elementos do filme a serem transpostos.

Chega a ser irônico o Paulenio ir para o passado, 2001 foi lançado Apaixonado Thomas, para vivenciar o futurismo abordado no filme. A sincronia desses tempos (rendendo-se ao do filme) permite comparar a cibercultura dos dias atuais e a cibercultura futura da narrativa do filme. Dessa forma, Paulenio e Thomas nesse trabalho formam o Eu, e gostaria também que o leitor se permita juntar a nós.

1.2 O filme

Agorafobia. Esta é uma das palavras mais importantes e recorrentes na minha vida, englobando meus desejos, minhas emoções e meu corpo. Provavelmente, seja o fato de eu não sair do apartamento nem receber visitas há oito anos que encaro com naturalidade ser um agorafóbico. Em vez de uma doença, já se constitui como um mero adjetivo que me caracteriza, Thomas agorafóbico.

Etimologicamente, a palavra agorafobia vem do grego *agora* e *phobia*. Os dicionários conseguem dar uma sucinta explicação do verbete agorafobia. No dicionário Michaelis é o “sf (ágora+fobo+ia) medo de se achar só num espaço livre e descoberto ou de atravessar uma praça pública, uma rua” e de forma semelhante o dicionário Aurélio dá como significado “s.f. temor ou medo angustiante que certas pessoas experimentam quando atravessam uma praça, uma rua, ou se veem no meio da multidão”.⁴

O fato de estar recluso há tanto tempo dentro de um apartamento pode até ser comparado ao Mito da caverna⁵ de Platão. Contudo, mantenho contato com outras pessoas por videofone, talvez se caracterizando menos como sombras representativas do mundo exterior e mais como um espelho. Reconheço que, ainda assim, não é como sentir o mundo, e esse não é meu objetivo, mas sim a tecnologia permite-me uma grande aproximação com a realidade. Por meio da imagem da webcam e o som do microfone converso com outros sujeitos, seja para fazer compras, falar com minha mãe ou ser atendido pelo psicólogo. Sobre o último, vale dizer que dedico algumas horas da minha semana para dialogar com ele, buscando minimizar meu “problema”, a agorafobia.

A proximidade da relação psicólogo-paciente chega ao ponto de ele praticamente impor que eu preciso de uma namorada e me inscrever em um desses clubes de encontros da Internet. No decorrer do filme, conheço Melody, uma moça um tanto exótica, mas muito interessante, e a relação se intensifica. Ao mesmo

4 Os verbetes foram extraídos das versões online dos dicionários, disponíveis nos respectivos endereços: <http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=agorafobia> e <http://www.dicionariodoaurelio.com/Agorafobia>. Acesso em 12/09/10.

5 O Mito da Caverna é uma célebre narrativa feita pelo filósofo Platão na obra *A República* para explicar o sujeito percebendo o mundo pelas sombras do que existe fora da caverna, projetadas por um feixe de luz. É questionável ser um mito, uma vez que o autor nos convida a pensar, mas pode ser entendido com uma metáfora da condição humana.

tempo, procuro saciar meus desejos carnavais com prostitutas virtuais, até que me deparo com Eva, uma linda mulher que estava chorando. Não sei bem o porquê, pois é difícil entender o coração, mas me apaixono por Eva, que apesar de me recusar, não a tiro da cabeça. Contudo, ela quer que eu saia do apartamento, enfrente a minha agorafobia. Meu grande desafio, por uma grande paixão, eu preciso enfrentar meu maior medo, o mundo e as pessoas fora do meu apartamento.

1.3 Cinema e história

Como sou personagem de um filme, discorrerei um pouco sobre a linguagem cinematográfica e suas peculiaridades. O cinema usa imagens da fotografia, mas postas de forma sequencial. Martin (2005) coloca que a característica mais específica e mais importante do cinema é o movimento, ou seja, as imagens em movimento. A respeito dos aspectos psicofisiológicos da imagem cinematográfica na construção de uma ilusão ao espectador, Aumont (2002) coloca que o olho humano percebe as imagens como um movimento real por meio do efeito-phi⁶ e psicologicamente faz as associações que permite interpretar essas imagens, inclusive, contendo as suas expectativas.

Aumont (2002) sintetiza as imagens do cinema na tripla relação entre ilusão, representação e realismo:

É pois fundamental não confundir, mesmo que sejam conexas, as noções de ilusão, de representação e de realismo. A representação é o fenômeno mais geral, o que permite ao espectador ver “por delegação” uma realidade ausente, que lhe é oferecida sob a forma de um substituto. A ilusão é um fenômeno perceptivo e psicológico, o qual às vezes, em determinadas condições psicológicas e culturais bem definidas, é provocado pela representação. O realismo, enfim, é um conjunto de regras sociais, com vistas a gerir a relação entre representação e o real de modo satisfatório para a sociedade que formula essas regras. Mais que tudo, é fundamental lembrar-se que realismo e ilusão não podem ser implicados mutuamente de maneira automática. (AUMONT, 2002, p. 105).

Em *Apaixonado Thomas*, há elementos que ancoram a realidade, permitindo que seja absorvido pelo espectador partes do filme como sendo naturais. Contudo, pelos cenários e figurinos futuristas ou “surrealizados” fica explícito

⁶ É a capacidade do olho humano reter a imagem por um fração de tempo, de forma que quando vem a próxima imagem ele tende a compreender em sequência, criando o efeito de movimento no espectador do filme.

visualmente as diferenças do filme com o mundo que o espectador vive. Então, a subjetividade dos personagens é o que consolida o realismo do filme, uma vez que a relação de uma mãe com o filho, a busca pelo amor, a busca pelo prazer sexual e o fato de comprar um aspirador de pó são ligações importantes do imaginário do espectador com a vida dos personagens, reforçando a ilusão própria da linguagem cinematográfica.

Amante do cinema, o cineasta é o criador do filme, compondo a narrativa própria para a linguagem cinematográfica. O diretor reúne diversos recursos para a elaboração do filme, tanto a parte técnica quanto a parte artística. Ao sistematizar a produção cinematográfica, Rodrigues (2007) detalha uma série de elementos técnicos usados para se fazer um filme. Do roteiro à captura da imagem pela câmera, os vários ângulos de tomada, o enquadramento, orçamento, enfim são pontos que, além de dar a sequência à narrativa, também poderão destacar elementos no filme, como quando eu dou um zoom na tela para ver mais detalhadamente o rosto de Melody.

Sobre a arte no cinema, Aumont (2002) ressalta o fato de a linguagem cinematográfica ter um caráter universal, conseguindo grande difusão e compreensão pelos diversos espectadores. Essa linguagem inovadora, que desde o início já se distinguia do teatro, usa a montagem, a narrativa, o visual e o sonoro para compor o que se chama de “sétima arte”.

Uma outra questão importante é o tempo. Cortes e recortes, sequência e *flashback*, presente e passado e as sincronias e assincronias caracterizam o tempo para o espectador. Aumont (2007) diz que o tempo no filme é diferente do tempo dos relógios, pois no cinema trata-se não desse tempo objetivo, mas sim de uma *experiência temporal*, que melhor se pode explicar pela psicologia tradicional. O espectador percebe que a cena acontece imediatamente, tem uma duração e cria uma expectativa de futuro do acontecimento; podemos então falar de uma representação do tempo como sendo trabalhado na expressividade.

Em *Apaixonado Thomas*, o filme é composto por cenas que se separam temporalmente por uma quebra por meio da tela azul ou com “chuviscos”. Por exemplo, desenvolvo uma conversa com Melody, após nos despedirmos o chuvisco faz a transição para outra cena em que falo com meu psicólogo. Esta cena levará fielmente em questão o tempo cronometrado, pois só é mostrada ela na tela, mas quando já muda para outra cena, é como se tivesse passado minutos ou horas nos

três segundos em que a tela ficou com os chuveiros. Dessa forma, na uma hora e trinta minutos do filme, mesmo que não percebamos, passam-se dias na narrativa.

1.4 Contatos

É comum na Internet ter uma lista ou grupos de pessoas conhecidas para estabelecer contato. Particularmente, programas como o MSN⁷, além de já estarem defasados, eu prefiro o contato pessoal, mas com distância. A tela do computador é a maneira que encontrei para estabelecer contato com o mundo. Nesse quadrado falo com as pessoas conhecidas e com outras pessoas necessárias. Digo dessa maneira, necessárias, porque às vezes tenho que me submeter à burocracia e conversar com atendentes, como quando quero comprar algo, é um contato obrigatório com quem eu não quero dialogar.

Dessa forma, no filme tem pessoas que eu já conheço e essas desconhecidas. Destaco abaixo as principais sujeitos com quem me comunico, com quem eu estabeleço as relações virtuais.

1.4.1 Clara



Figura 1 – Clara, a boneca virtual do *Sextoon*.⁸

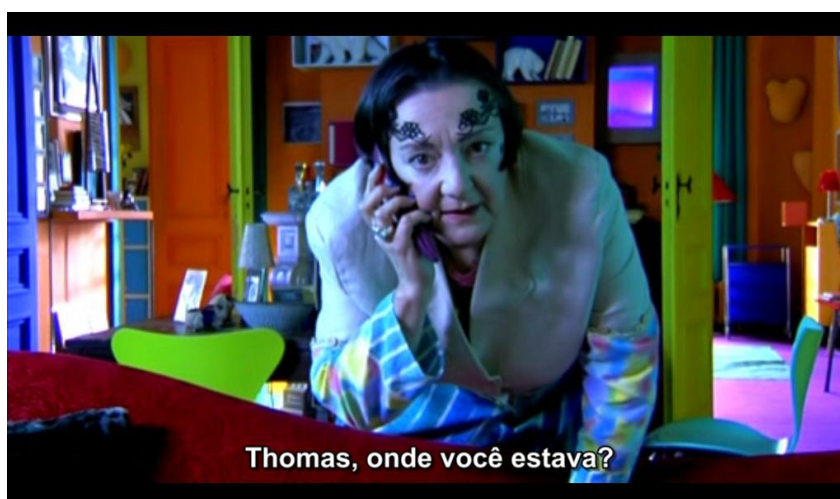
7 MSN Messenger é um programa de computador para troca de mensagens instantâneas.

8 Neste trabalho, as imagens no trabalho que não apresentam legenda, foram capturadas usando o recurso Print Screen do computador, extraídas do filme *Apaixonado Thomas*.

Eu não poderia deixar de começar pela minha fiel companheira, a mulher virtual. É pelo *Sextoon*, um programa de realidade virtual em três dimensões, que eu satisfaço minhas necessidades sexuais. Ou seja, escolho o cenário mais interessante para nos entregarmos ao prazer sexual. Ela é a criatura mais compreensiva e sensual que conheço, nesses oito anos de isolamento ela me ajudou bastante a suprir meus desejos sexuais.

1.4.2 Nathalie (minha mamãe)

Gosto muito da minha mãe, mas ela me liga demais. Só neste mês me ligou três vezes! Ela gostaria de me ligar mais, só que eu não tenho muita paciência com isso. Ela se preocupa comigo, lembra de datas especiais, me conta como estão os parentes, tem a típica atenção de mãe. Mas eu gosto de manter minha



privacidade.

Figura 2 – Minha mãe, Nathalie

1.4.3 Sr. Gillon

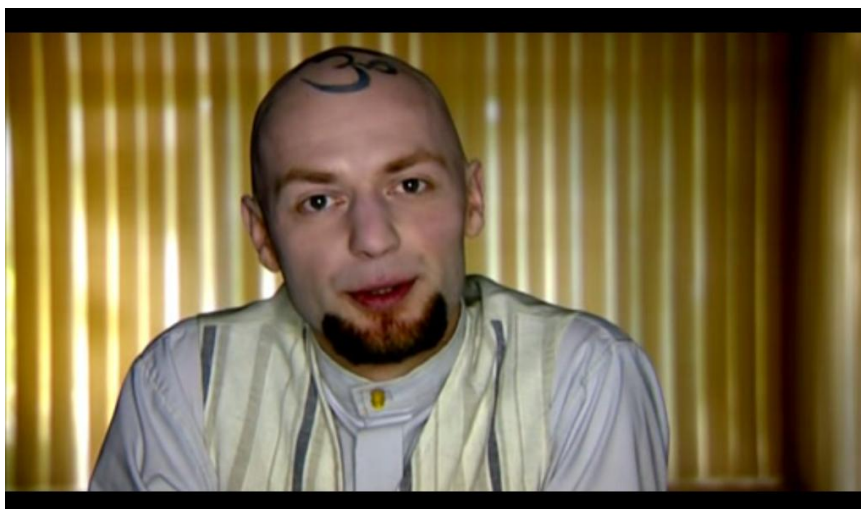


Figura 3 – Sr. Gillon.

Este é o meu psicólogo, com ele tenho um diálogo mais franco do que com as outras pessoas a minha volta. Mesmo quando não está no consultório, sempre me atende, mesmo que ligue o videofone no carro. Mas ele fez uma coisa que me desagradou bastante: me inscreveu em um clube de encontros. Ele fez isso sem me perguntar. Eu não acredito na efetividade desses clubes de encontros, mas durante o filme conhecerei várias pessoas e, já que fui forçado a participar, posso encontrar uma mulher especial.

1.4.4 Melody



Fig. 4 – Melody (mais tarde muda de nome para Françoise)

Esta foi a que mais me mais me chamou atenção no clube de encontros. Primeiramente por ser tão excêntrica e depois por me aceitar como sou. Melody, ao menos no início, não se incomodava com o fato de eu ser agorafóbico.

Passamos a conversar frequentemente, mas Melody queria muito. Ela queria que eu saísse de casa para que pudéssemos ter um relacionamento com toques. Até tentamos ter uma relação sexual por cibersexo, mas não foi deu muito certo, depois explico melhor.

1.4.5 Eva



Figura 5 – Eva, a prostituta por quem me apaixono

Chama a minha atenção uma prostituta chorando. Ops, eu estava no Madame Zoé procurando alguma mulher real para praticar cibersexo. Eva estava triste, mas me encantei por ela. No início me recusava, mas com toda a minha paixão transbordando, ela acabou por me dar uma oportunidade, fora do apartamento. Eu teria, portanto, que enfrentar a agorafobia para buscar essa paixão.

Quando se está apaixonado, as coisas ficam mais perfeitas. Por isso, no filme não noto a agressividade de Eva, seu jeito fechado e misterioso. Afinal de contas, é uma ex-criminosa que agora cumpre pena alternativa como prostituta.

1.4.6 Gregory, atendente da *Clinique Domotique*

Comprar algo novo sempre me anima, mas quando dá defeito é frustrante. Precisei do suporte técnico da *Clinique Domotique* para consertar o meu robô-aspirador. Em um contato com o atendente no departamento de suporte, coincidiu com um momento de decepção amorosa, e até passamos a conversar um pouco sobre este ser difícil de entender: a mulher.



Figura 6 – Gregory, atendente da *Clinique Domotique*

2. A tela que nos une é a tela que nos separa



Figura 7 - [IBM 5150](#) as of 1981, um dos computadores pessoais mais antigos. Ainda sem interface, o uso era baseado em linhas textuais de comando.⁹

2.1 O lar é a bolha de ar

É no interior do lar que temos privacidade, nos refugiamos e reduzimos o contato com o mundo lá fora. Ao mesmo tempo que se constrói mais uma ponte para ligar os dois lados, constroem-se paredes para separar o espaço em interior e exterior, ou dentro e fora. Apartamentos e casas, cômodos e muros, cubos e mais cubos de uma cidade delimitada, mas que se integra pelas portas e janelas. Se esses vazados nas paredes só nos faziam escutar os barulhos da vizinhança, com o rádio tivemos os sons do outro lado do mundo, e, se tínhamos apenas a visão limitada pela janela, a televisão, o principal quadro da sala, rompeu os limites do que podíamos ver e ouvir. Em seguida, o próximo grande aparelho que chegou ao interior dos lares foi o computador¹⁰. Inclusive, como a tecnologia é uma peça fundamental neste trabalho, ela será “desmontada” e “remontada” no próximo capítulo.

⁹ Disponível em http://de.academic.ru/pictures/dewiki/51/300px-IBM_PC_5150.jpg. Acesso em 05/11/10.

¹⁰ A fim de facilitar, neste trabalho na maioria das vezes a palavra computador será referida não à máquina, mas também à sua conexão com a Internet. Isso se deve porque no filme Apaixonado Thomas ele está sempre conectado à rede mundial de computadores.

A televisão veio se somar a outras mídias eletrônicas, que até então tinham o cinema e o rádio como fortes expoentes. A dinamicidade dessa mídia, como o espectador poder escolher o canal e também a diversidade de programação, logo a consolidou como o principal meio de comunicação de massa a partir da segunda metade do século XX. Com o advento do computador, cada vez mais portátil, esta foi o próxima mídia a chegar com força dentro dos lares, com uma linguagem própria estabelecida com o usuário/internauta¹¹. Colocando o sujeito frente a esses dois meios de comunicação, Dornelles (2004) diz, sobre a televisão, que 'a relação nesse tipo de comunicação se estabelecia entre 'um' e 'muitos'. Na televisão a situação envolve uma emissora enviando imagens e som através de um canal a uma massa de espectadores' (p. 243) e 'ao contrário da televisão, a Internet¹² possibilita a comunicação entre 'muitos' e 'muitos'. Isso está relacionado com o potencial 'produtor' que a nova mídia possibilita' (p. 245). Estas são diferenças-chaves no posicionamento do sujeito perante cada uma dessas máquinas, mas que tem em comum o fato de o aproximarem de ambientes diversos e outros sujeitos.

Há oito anos não saio do meu apartamento e também não permito que ninguém entre aqui. Considero-me isolado, mas não sozinho. Eu estaria aflito se estivesse andando por aí, cercado de pessoas e mais pessoas, e mais pessoas, e mais pessoas... Por um instante tirei os olhos do computador e conferi que há quatro paredes sólidas a minha volta, teto e chão, que alívio! Continuando, não sou um homem sozinho porque convivo com muitas pessoas pelo computador. A tela dessa máquina é o prolongamento do meu apartamento, portanto, o contato que tenho com o mundo exterior, mas que me chega blindado pelo material do monitor; a tela que nos une é a tela que nos separa.

Em meio a tanto concreto, na cidade as pessoas passam diariamente por muitos ambientes, que geram diversos momentos, e estes decorrem do contato com outras pessoas. Na complexidade da vida em sociedade, um conceito fundamental é o que se chama *sociabilidade*. Para Baechler (1995) sociabilidade é

11 Internauta é o usuário de computador conectado a Internet, que é a rede mundial de computadores. Usei a palavra internauta para destacar que a Internet é o que permite ao usuário ter plenamente o computador como meio de comunicação de massa.

12 Neste trabalho, a palavra Internet aparece em maiúsculo, pois refere-se à rede mundial de computadores, em vez de internet minúsculo que se refere a ligação técnica entre os computadores em rede.

a capacidade humana de estabelecer redes, através das quais as unidades de atividades, individuais ou coletivas, fazem circular as informações que exprimem seus interesses, gostos, paixões, opiniões...: vizinhos, públicos, salões, círculos, cortes reais, mercados, classes sociais, civilizações. (Ibidem, 1995, p. 65 e 66).

O fato é que como não me exponho ao mundo exterior ao meu apartamento, ou ainda, restrinjo as minhas relações pessoais à interação pelo computador. Então, mesmo diferente do habitual eu continuo a manter uma sociabilidade. Dornelles (2004) ao estudar as relações dos sujeitos pelo computador/internet fala em uma *sociabilidade virtual*.

Por sociabilidade virtual devemos entender a interação social realizada pela comunicação sincrônica e com contato interpessoal mediado pela tela do computador. Ela apresenta a mesma inversão entre forma e conteúdo apresentada por Georg Simmel (1996). O conteúdo de interesses que gera a aproximação com outras pessoas dá lugar ao prazer de se estar associado via imagem digital. (Ibidem, 2004, p. 259)

Sou um sujeito agorafóbico, não posso sociabilizar diretamente nos diversos ambientes da cidade, a maneira que encontrei para continuar a manter contato com as pessoas foi através do computador, portanto posso dizer que eu pratico essa sociabilidade virtual. Mas por sociabilizar exclusivamente pelo computador, essa já não seria para mim a sociabilidade comum, ou seja, poderia considerar que eu praticamente só exerço o tipo de sociabilidade virtual?

Um tanto complexo, um tanto instigador. Apesar de no filme eu ser um sujeito, mesmo que com a impressão de ser oculto ou onipresente, que está sempre em cena do computador, eu revelo que além da tela também aproveito o espaço do meu grande apartamento. Então, tenho momentos como o que ando pela minha casa e alimento os peixes, e o momento em que estou no computador conversando com diversas pessoas. Miller e Slater (2004) falam sobre os conceitos de *on-line* e *off-line*¹³; o primeiro referindo-se ao sujeito estar disponível no espaço virtual, ou seja, usando um computador conectado à Internet; já o segundo termo se refere a estar em contato com o mundo palpável, fora das telas do computador. Mas esses dois “mundos”, o *online* e o *offline* dialogam e desempenham influência recíproca, constituindo a vida do sujeito. No filme, sou retratado enquanto estou online, fazendo a sociabilidade virtual. Mas o fato é que em decorrência da agorafobia só

¹³ No decorrer deste trabalho os termos online e offline, diferentemente da forma escrita por Miler e Slater (2004), serão escritas sem hífen.

sociabilizo online, tornando-se uma situação natural e mesmo confortante para mim. Dessa forma, posso considerar que praticamente minha sociabilidade virtual tem ares da sociabilidade primária não mediada por um computador.

2.2 O que acontece nas cenas

Sem querer quebrar o encanto do trabalho, que tem na proposta “inusitada” de fundir pesquisador e personagem o intuito de abordar a influência da tecnologia (mais diretamente, a computação) na sociabilidade, precisarei lembrar que seu eixo é um filme. Isso implica em também ver a sociabilidade pelos bastidores, fazendo-se necessário que eu me perceba como ator de um filme, assim como foi analisado no capítulo 1 sobre a parte técnica da produção cinematográfica. Se no capítulo anterior a câmera é que tomou a cena da análise, agora parto da narrativa para me estudar enquanto personagem de um filme, portanto um objeto de estudo que se situa na linguagem cinematográfica. Contudo, pode ocorrer de eu intercambiar o filme com alguns pontos com o mundo palpável e dá-lo mais destaque.

Antes de falar sobre cada um dos contatos, é necessário explicar um pouco mais sobre a agorafobia, pois é por eu ser um sujeito agorafóbico que passo por esse tipo de sociabilidade virtual diariamente. Procurando o verbete *agorafobia* nos dicionários da *web*¹⁴, encontramos no popular Michaelis o significado “*sf* (ágora+fobo+ia¹) Medo de se achar só num espaço livre e descoberto ou de atravessar uma praça pública, uma rua” e no Aurélio “s.f. Temor ou medo angustiante que certas pessoas experimentam quando atravessam uma praça, uma rua, ou se vêem no meio da multidão”. Na visão de um especialista, o doutor em psicologia e professor Sanchez (2009) em um artigo para a revista *Mente y Cerebro* em poucas páginas conseguiu esclarecer o que é a agorafobia, como um agorafóbico se sente e procedimentos para tratar. No artigo intitulado *La agorafobia* identifiquei-me bastante com as informações, inclusive com o relato de outros

14 Web são os documentos diversos que estão na Internet, geralmente sob a forma de textos, imagens e vídeos.

agorafóbicos. A fim de simplificar o entendimento geral sobre a agorafobia, destaco algumas partes do artigo.¹⁵

la agorafobia como el miedo a estar en lugares o situaciones de los que puede ser difícil o embarazoso escapar, o en los que puede no disponerse de ayuda en el caso de sufrir un ataque de pánico. Un ataque de pánico (o crisis de ansiedad) se caracteriza por un aumento de la frecuencia y presión sanguínea (taquicardia), respiración agitada, sudor, sensación de ahogo, mareo, temblores y despersonalización. (Ibidem, p. 13).

Por miedo a sufrir un ataque, el individuo tiende a evitar situaciones en las que cree más probable la crisis, las soporta con ansiedad o bien necesita ir acompañado[...] el temor intenso a los espacios abiertos y a las multitudes, comercios concurridos, centros públicos en los que circula gran cantidad de personas, etcétera. (Ibidem, p. 13)

La agorafobia es miedo al miedo. Los agorafóbicos temen las situaciones que puedan generar les sensaciones de ansiedad, miedo a la propia activación fisiológica y a los pensamientos sobre las consecuencias de experimentarlas, como la idea de morir. Entre los miedos agorafóbicos, reseñemos el miedo a experimentar una crisis, desmayarse, tener un infarto, perder el control, volverse loco, hacer el ridículo o ahogarse. (Ibidem, p. 14)

Entre los factores desencadenantes del primer ataque de pánico, destacan dos: un estrés psicológico y un conjunto de reacciones fisiológicas. (Ibidem, p.15)

El tratamiento psicológico de la agorafobia se propone que el paciente conozca el funcionamiento de la respuesta de ansiedad, aceptándola como una emoción normal y ayudándole a interpretar sus crisis. Ibidem, (p.17).

Exposta a agorafobia, e sem pretensões de discorrer sobre métodos de tratamento da psicologia, fica mais claro ao leitor do que eu tenho medo. A agorafobia é a fita que entrelaça fortemente minha vida com a tecnologia, ocasionando esse tipo de sociabilidade que estabeleço. Até relutei em evidenciar que é o medo do medo o principal fator da agorafobia, que me impede de tentar sair desse estado por receio das suas consequências. Só mesmo por algum grande motivo que eu me encorajaria a enfrentar tantos medos, que no filme revela ser o amor.

Durante o filme, eu converso com um personagem por vez e eu atuo como o centro de toda a sociabilidade, uma vez que os personagens pouco ou nada sabem sobre os outros que conversam comigo. Cada cenas se desenvolve com um personagem e elas são separadas por um “chuveiro” em tela azul, referência a

15 O artigo da revista Mente y Cerebro está disponível na íntegra no endereço www.investigacionyciencia.es/Archivos/MYC_37_ESPADA.pdf

dispositivos eletrônicos de transmissão de imagem (Figura 8). Por vezes, ocorre de a transição de cenas não ser mediada pelos “chuviscos”, mas por outro personagem iniciar uma chamada na tela, então, eu opto por quem eu vou conversar. Apesar de haverem ferramentas que permitem que minha imagem seja exibida ao mesmo tempo para mais de um computador, eu prefiro conversar com cada um por vez.

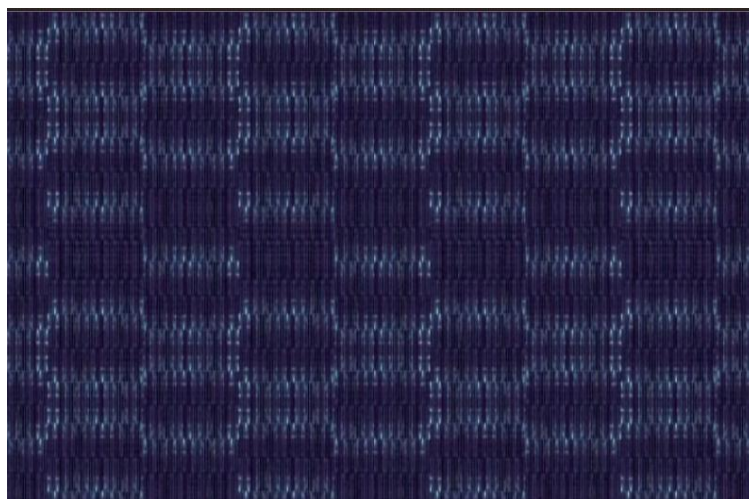


Figura 8 - Tela transitória de cenas

2.2.1 Clara: a boneca virtual

Bem-vindo ao *Sextoon*. O filme começa nesse ambiente virtual¹⁶ de cibersexo¹⁷. É no *Sextoon* que eu satisfaço meus desejos sexuais, ou ao menos satisfazia. Há um bom tempo que uso esse tipo de serviço, pois é a forma que encontrei que melhor simulasse uma relação sexual com uma mulher, obtendo bastante prazer.

O *Sextoon* tem recursos computacionais avançados, procurando envolver ao máximo o usuário com o *mix* fantasia e realismo, mas está longe de ser uma ideia original. A partir dos avanços gráficos na web, foi possível desenvolver jogos de realidade virtual, criando verdadeiros mundos virtuais habitados por corpos em 2D e 3D. Na busca por simular as ações humanas, logo surgiram possibilidades dos

16 Usarei a expressão “ambiente virtual” por desconhecer se o *Sextoon* trata-se de um site ou é um software de realidade em 3D, sem influenciar nos fins da análise.

17 “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, p. 202)

personagens dos jogos manterem relações sexuais, como foi o caso de *Sociolotron*¹⁸. Com a especificação de jogos para nichos, alguns centrados no sexo virtual merecem destaque como *Jewel of Indra*¹⁹, que explora mais os fetiches sexuais, e *Red Light Center*²⁰, com o apelo sexual ainda mais explícito.

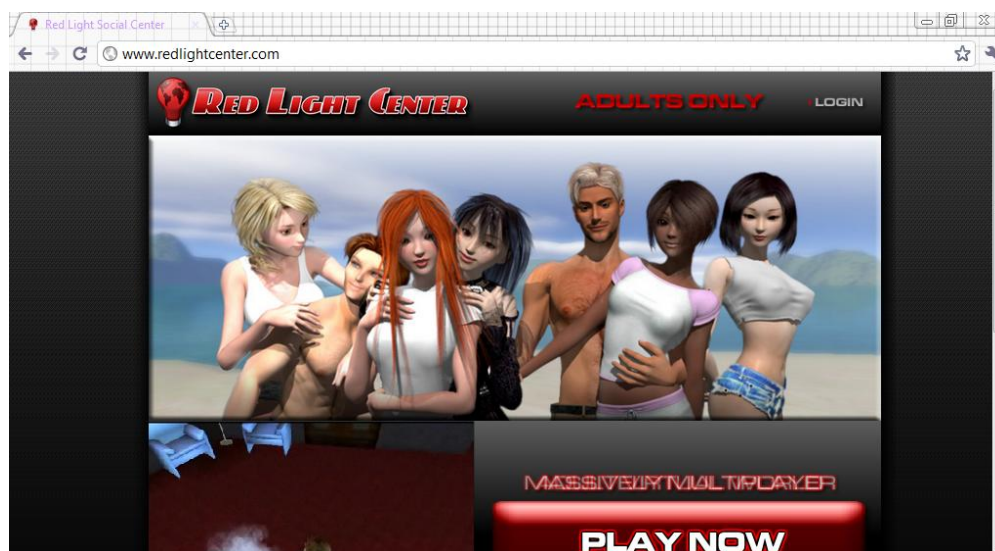


Figura 9 - Página inicial do site *Red Light Center*

Se voltarmos um pouco mais, podemos constatar que nos videogames, visto como independentes e anteriores aos computadores, já haviam construído jogos eróticos, colocando o erotismo na evolução dos jogos convencionais e depois passou-se a ter jogos mais voltados para esse fim. Caetano *et al* (2009) fizeram um resgate histórico do surgimento dos jogos para os fins diversão sexual. O Japão somou seu pioneirismo de desenvolvimento de tecnologias para jogos com o forte mercado da pornografia do país, lançando jogos definitivamente pornográficos. Com o advento da Internet, foram desenvolvidos jogos de melhor qualidade e sendo incorporados à intimidade do acesso ao computador.

Com o aprimoramento das interfaces gráficas, uma nova geração de jogos eróticos foi lançada numa proposta de perversão interativa digital. Os jogos de conteúdo adulto saem dos consoles de videogames, ganham espaço nos computadores pessoais, assim como, na internet, abrindo portas para a sensualidade e para o sexo virtual. (CAETANO *et al*, 2009, p. 6)

18 Apesar de ser um jogo mais antigo, ainda está disponível no endereço <http://www.sociolotron.com/>. Acesso em 15/09/10.

19 Disponível em http://www.jewelofindra.com/JOI_Site/content_about.htm Acesso em 15/09/10.

20 Disponível em <http://www.redlightcenter.com/> Acesso em 15/09/10.

Na minha intimidade com o computador, eu tenho no *Sextoon* uma boneca virtual preferida que se chama Carla. Conforme sugere a tela de boas-vindas (figura 10), os atributos físicos são montados segundo as preferências do usuário. Cabelos, olhos, seios e vagina postos em quadros que se comparam.



Figura 10 – Tela de boas-vindas do *Sextoon*.

O *Sextoon* além de permitir que eu possa ter uma relação sexual sem sair do meu apartamento, traz opções criativas de locais e situações como “a gravidade zero”, instigando as minhas fantasias. Clara simula as ações habituais de uma relação sexual. De início procura aplicar seu jeito sedutor e me oferece seu corpo, fazemos as preliminares e depois partimos para o ato sexual até chegarmos ao orgasmo. Chama a atenção uma voz em *off* robotizada, que dá as instruções em alguns pontos da ação. Isso se deve para complementar o traje de cibersexo, que embora dê-me a impressão de tocar o corpo da Clara, é necessário para excitar meu imaginário para que o prazer seja despertado. As instruções desse mediador são: “ativar traje cibersexo”, “inicia a lubrificação”, “penetração completa”, “iniciar movimentos pélvicos”, “atenção, fase de bestialidade ativada”, “orgasmo feminino iniciado”, “orgasmo masculino iniciado”, “preparar para orgasmo simultâneo”, “5,4,3,2,1. Agora”. Por fim, depois de finalizado o ato sexual, eis a mensagem “Simultâneo com meio segundo de defasagem”. Droga, não foi dessa vez que bati meu recorde!

2.2.2 Nathalie: mamãe, liga depois!

Mal saí do Sextoon, minha mãe entra em contato comigo. Fico incomodado com o excesso de ligações dela. Sei que ela como qualquer outra mãe preocupa-se com o filho, mas afinal já não sou bem grandinho? E mais, as únicas portas que abro são as que ligam os cômodos, para onde eu iria que não fosse meu apartamento? Estou livre dos perigos, estou seguro dentro do meu apartamento.

Mamãe preocupa-se com minha saúde, quer saber se estou bem. Geralmente ela liga nos momentos mais inoportunos, como quando eu ainda estava no Sextoon, ou quando eu estava escolhendo prostitutas no Madame Zoé. Em um momento desses, mamãe me liga para mostrar um vídeo da minha infância, gravado pelo tio Frédéric. Eu estava na praia. Na praia! Acabei me sentindo mal ao vera cena. Fui de um momento de prazer ao escolher uma prostituta ao pânico da agorafobia em poucos minutos.

Mamãe sempre se lembra do meu aniversário e comemora à distância, cantando parabéns pela tela. Nossas ligações são por vídeo e áudio, assim como todas as outras ligações que realizo ou recebo, fazendo com que eu me dedique a conversar com uma pessoa por vez.²¹

Apesar de mediado por computador, chamo esse contato interpessoal de ligação, como as feitas por telefone convencional; a telefonia que primeiro estabeleceu e popularizou as ligações em tempo real. Inclusive, há uma aproximação tecnológica entre telefonia e Internet, que além de fatores técnicos também tem fatores sociais. Ao estudar os usos da Internet na cidade, Dornelles (2004) lembra-nos da influencia das tecnologias de virtualidade na sociedade.

A familiarização com as máquinas, incluindo aí televisão, telefone e computador, faz com que seja algo natural conviver em ambientes virtuais. Existe uma base, tanto tecnológica quanto cultural, que suporta o cultivo da sociabilidade em ambientes virtuais. Há cerca de cinco anos esse fenômeno ainda causava certo estranhamento. De lá para cá cada vez mais ele tornou-se banal, comum, diário e cotidiano. Essa absorção é mais evidente entre as gerações jovens e de classe média. Nelas a prática da sociabilidade virtual mistura-se à vida cotidiana. (DORNELLES, 2004, p. 261).²²

21 É possível compartilhar a imagem da *webcam* em recurso de videoconferência, mas no filme, possivelmente por questões de produção e simplificação da narrativa, converso apenas com uma pessoa por vez.

22 Vale lembrar que o filme é futurista, portanto, o tempo de cinco anos descrito no trabalho de Dornelles deve ser entendido como as rápidas modificações que tais tecnologias estabeleceram na população da cidade.

Além disso, essas tecnologias tem proximidades ao ponto de o mais evoluído congregar elementos de tecnologias anteriores; “o conjunto computador/Internet mistura características do telefone, da televisão e do videogame (DORNELLES, 2004, p. 248). No filme há reforço desse elo ao usar a palavra “visiofone” (ou mesmo “videofone”), que literalmente remete à popularidade do telefone, comunicação por voz, com o vídeo. No capítulo posterior volto a tratar dessa questão com uma visão mais profunda sobre a evolução tecnológica.

As ligações da minha mãe me incomodam ao ponto de fazermos um acordo para que ela me ligue uma vez por semana, terça-feira. Tive essa ideia em conjunto com o meu psicólogo, Sr. Gillon, que conversamos de vez em quando.

2.2.3 Sr. Gillon: psicologia à distância

Tudo ia muito bem, passados oito anos recluso no apartamento, tentando resolver o problema com meu robô-aspirador comprado pela Internet (assim como habitualmente compro), alimentando os peixes no aquário, me irritando com as conversas com minha mãe e comparecendo regularmente às sessões com o psicólogo, até que este último resolve alterar meu cotidiano, fazendo com que eu tivesse que enfrentar a agorafobia. Inscreveu-me em um clube de encontros.

Eu não soube que era agorafóbico do nada. Embora afinado com Internet, não procurei a palavra agorafobia no *Google*²³ ou mesmo nos artigos da *Wikipedia*²⁴, mas é fácil achar informações sobre sintomas; ocorre bastante de sujeitos procurarem informações médicas e psicológicas pela Internet. O diagnóstico oficial partiu do Sr. Gillon, o qual me atende virtualmente em seu consultório. Alguns sites de psicologia oferecem atendimento *online* ao usuário, como uma modalidade imediata para o internauta entrar em contato com o psicólogo, complementando serviços o atendimento pessoal nos consultórios. O *site*

23 É o mais popular buscador de conteúdo virtual do mundo, sobretudo do ocidente. Por meio de palavras-chaves, o buscador faz um cruzamento dessas palavras mostrando resultados mais prováveis. É comum aos internautas usar o *Google* como fonte/busca de informação primária.

24 A *wikipedia* é um popular site com sistema colaborativo de construção de artigos explicativos, os usuários são encarregados de produzir e gerir o conteúdo, sendo criticado pela quantidade errônea de informações publicadas. O *wikipedia.org* é o quinto site mais acessado utilizando-se o buscador *Google*, disponível em <http://www.google.com/adplanner/static/top1000/>. Acesso em 28/09/10.

AtlasPsico oferece esse tipo de serviço. Coibindo os perigos com a busca por psicólogos virtuais não autorizados e expandindo a atuação do profissional de psicologia, no Brasil, o Conselho Federal de Psicologia (CAF) regulamentou o atendimento psicoterapêutico e outros serviços psicológicos mediados por computador por meio da resolução Resolução CFP Nº 012/2005²⁵. O AtlasPsico e o Inasca são exemplos de sites com atendimento psicológico online regulamentados e com selo do CAF.

Além do computador, o Sr. Gillon também me atende fora do consultório. Não, não deixo ele entrar no meu apartamento. Ligo para ele enquanto está em outros ambientes, mesmo trânsito em seu carro. Os dispositivos móveis de telecomunicações potencializaram o que já vinha ocorrendo com a telecomunicação fixa (telefone fixo), a possibilidade de sociabilizar com pessoas que estão em outros lugares. Dornelles (2004, p. 249) estudando a sociabilidade dentro da cidade verifica que a tecnologia de telecomunicação não é usada só para as distâncias longas. Chega a ser contraditório que por mais possível que seja conversar com alguém que está do outro lado do mundo, aqui é dia, lá é noite, enquanto aqui faz Sol, lá chove, acabamos por conversar com pessoas da mesma cidade. Não é só um sujeito agorafóbico que conversa com as pessoas da mesma cidade ou do mesmo bairro, mas isso é feito entre funcionários de uma empresa, vizinhos e até dentro de casa, entre um quarto e outro.

O fato é que o Sr. Gillon acusou-me de enganá-lo há dois anos, consolidando-me como paciente virtual e permanecendo no estado de agorafóbico. Então, me inscreveu em um clube de encontros, relacionamentos virtuais, prefiro chamar de agência de casamentos.

2.2.4 Fisgando um coração: relacionamento virtual com Melody

Atendente -Você foi selecionado entre tantos candidatos para fazer um teste psicoafetivo.

Graças a esse teste nossos computadores encontrarão sua alma gêmea.

Está pronto para as perguntas?

Senhor Thomas Thomas?

Thomas - Foda-se.

²⁵ A Resolução CFP Nº 012/2005 está disponível em https://www.cfp.org.br/selo/Resolucao_012-05.php. Acesso em 28/10/10.

Atendente - Está pronto para as perguntas?
 Thomas - Não vão me deixar em paz.
 Atendente - Ok, senhor Thomas Thomas.
 Primeira pergunta.
 O que esta imagem lhe traz à mente?
 a. um cão.
 b. o mar ao entardecer [uma paisagem marinha ao pôr-do-sol.]
 c. O rosto de homem ou mulher.
 Thomas - Que bobagem é esta?
 Atendente - Por favor, responda, a, b ou c.
 Obrigada.
 a. um cachorro. b. uma paisagem... [marinha]
 Thomas - C.
 Atendente - O que esta imagem lhe traz à mente?
 a. um acidente de carro.
 b. um órgão sexual reprodutivo.
 c. uma árvore no outono.
 Thomas - B.
 Atendente - O que esta imagem lhe traz à mente?
 a. um escorpião. b. uma ninféia.
 c. um código de identificação.
 Thomas - C, é claro.
 Atendente - O que esta imagem lhe traz à mente?
 a. o expresso Bruxelas-Strasbourg.
 b. um cão.
 c. um órgão sexual infantil.
 Thomas - Com certeza, a [rindo]
 Atendente - O que esta imagem lhe traz à mente?
 a. pudim de uva.
 b. uma música.
 c. um seio materno.
 Thomas - Resposta A [A de novo]
 Atendente - Obrigada, Sr. Thomas Thomas.
 O teste de personalidade acabou.
 Thomas - Já? Estava começando a...
 Atendente - Depois de nossa seleção, uma candidata vai contactar você.
 Thomas - Sério?
 Atendente - Boa Sorte.
 Thomas - É só isso?
 Cinco perguntas idiotas...

Tão sério quanto um teste de revista, foi baseado nessas respostas que o computador selecionou minhas pretendentes. O Fisque um Coração me trouxe mulheres jovens ou de meia-idade a procura de um relacionamento mediado pelo computador. Apresento as pretendentes apresentadas no filme.

Vanessa – É a primeira pretendente. Visualmente tem referências orientais, com semelhança as vestimentas indianas como os tecidos e cores; o

cenário ajuda a transparecer que parece uma pessoa tranquila. Eu dei *zoom* para ver a beleza do rosto dela e também o restante do corpo. Porque uma mulher bonita e sem problemas para ser cortejada pelos homens estaria procurando um relacionamento em um clube de encontros virtuais? Com naturalidade, ela confirma que “todo mundo faz isso” e revela a confiança no computador como selecionador para “saber se é a pessoa ideal”. Assim, o futurismo do filme mostra que já haveria uma legitimação dos serviços virtuais de relacionamentos, deixando a máquina com um papel de seleção melhor do que do mundo fora das telas.

Nicolaci-da-Costa (2005) estuda a sociabilidade virtual confrontando com as posições de Bauman sobre o assunto. Bauman (2004), em sua obra *Amor Líquido*, vê com “radicalismo” os relacionamentos virtuais, abordando-os como superficiais e passageiros. Nicolaci-da-Costa então tratou de estudar se a posição de Bauman, que em sua época embora ainda não fosse tão frequente, os relacionamentos pela Internet cresciam tão rapidamente quanto a tecnologia; comprando com os anos mais recentes, concluindo que ainda há muitos questionamentos sobre a efetividade dessa sociabilidade virtual, contudo, essa prática já está mais legitimada e natural na sociedade. Em *Apaixonado Thomas*, o Sr. Gillon, meu psicólogo, revela que encontrou sua esposa em um desses clubes de encontro, e eu insisto em chamar esse tipo de ambiente virtual de agência de matrimônio, ironizando.

Eleonor – É a segunda pretendente. Tem cabelos cacheados. Indelicada, ela ri quando eu digo que sou agorafóbico, principalmente eu não sair de casa.

Quarta pretendente – Nem houve tempo de saber o nome. Tinha várias crianças em casa. É um ponto bastante divertido no filme, pois ela gasta mais tempo controlando as crianças, sobretudo o Roger, do que tempo se apresentando. Digo ter uma namorada, para poder escapar dessa situação.

Melody – Finalmente mantenho contato mais duradouro com alguém que Fisque um Coração, pois em princípio ela aceita minha condição de agorafóbico. Melody é a personagem que me traz mais informações sobre o que se passa no mundo exterior ao apartamento nesse breve futurismo construído no filme, transpondo a jovialidade vivida e citando o momento que foi a uma loja comprar algo.

Uma moça bastante excêntrica, às vezes me interrompe para falar que participa da tribo de mudança de cor. Maffesoli (2006) estabelece relações entre cultura e as vivências no cotidiano, na constituição de tribos, ou agrupamentos. Pode-se dizer que:

essa cultura é feita desses pequenos “nadas” que, por sedimentação, constituem um sistema significativo (...) são coisas que dão conta de uma sensibilidade coletiva, sem muito que ver com a dominância econômico-política que caracterizou a Modernidade.(...) Após o período do “desencantamento do mundo” (Entzauberung, em Weber), parece que agora assistimos a um “reencantamento”, cujo cimento principal seriam as emoções e ou sensibilidades vividas em comum. (MAFFESOLI, 2006: 46/65).

Dessa forma, Melody banaliza a questão das tribos, mostrando que no futurismo que transcorre o filme esse tipo de agrupamento está em um componente específico e supérfluo, a cor. Melody chega a dizer “tenho de ir à minha tribo de mudança de cor. Estamos lidando com verde e é uma cor importante pra mim”, reforçando a necessidade dela em compartilhar os momentos da tribo. Melody também fala em “tendas de suor/saunas sagradas”, que é um modismo americano em que “o objetivo é suar junto”, remetendo a típicas práticas coletivas dos jovens e, possivelmente, a influência da cultura dos Estados Unidos, como Ferreira (2003, p. 10) ao estudar o consumo entre os jovens fala de uma unificação da cultura jovem baseado na valorização do que é importado, sobretudo das influências da cultura americana, que expandem para um conhecimento mundial.

Os clubes de encontros também estão na moda, mas segundo o cibersexo não está na moda, conforme põe Melody. Argumento que “esses trajes vendem bem”, mas Melody diz que 'sim, mas ninguém diz... enfim, mas nunca ouvi ninguém dizer 'acabo de comprar um traje cibersexo'".

A busca pelo prazer sexual por meio do cibersexo, usando os chamados trajes, ainda é considerado tabu, mesmo que depois Melody aceitasse participar de uma experiência de cibersexo comigo, e relata o momento da compra do seu traje feminino, em que o vendedor tratou como se não fosse para ela até que admitiu sem pudor que ela usaria o traje.

Melody também releva que, igualmente ao cibersexo, o assunto masturbação continua sendo tabu, mesmo nessa época adiante do filme. Inclusive, a dificuldade em admitir a prática da masturbação por ela, evidencia maior privação da sexualidade pela mulher. Gusso e Leszczynski (2010) fizeram uma pesquisa de

âmbito nacional sobre opiniões a respeito da sexualidade no ano de 2005, contrastando com dados da pesquisa anterior de 1998. Os resultados mostram que aumentou o apoio à masturbação, tanto a feminina quanto a masculina, da mesma forma como a tolerância a outras práticas sexuais e, de forma geral, maior abertura à expressão da opinião sobre a sexualidade. “Cresceu o apoio à masturbação masculina (56,3% em 2005 vs 41,7% em 1998) e feminina (54,3% em 2005 vs. 35,9%)” (Gusso e Leszczynski, 2010, p. 61).

Talvez com um pensamento não tão progressista quanto o da pesquisa, Melody constrange-se ao falar sobre masturbação, procurando despistar-me ao dizer que há mulheres que não tem essa prática, ou ao menos não tão intensamente quanto os homens.

A sociabilidade com Melody pode ser considerada do âmbito da jovialidade e tende mais para uma amizade do que para um namoro. Além do mais, assim que vem o tocante sexo/cibersexo-masturbação-virgindade a nossa sociabilidade caminha para a busca do prazer sexual de uma forma mais funcional, pois apesar de Melody parecer mais apaixonada do que o oposto, o que era para chegar a um relacionamento mais sério não se concretiza depois da relação sexual.

A virgindade de Melody provoca mais meus desejos do que a minha afinidade com ela. O cibersexo não foi satisfatório para ela, pois não atingiu o orgasmo. Eu, ao contrário, tive bastante prazer ao fazer sexo com Melody, ainda mais que há muito tempo não tinha uma relação sexual com uma mulher real, apenas com as bonecas do Sextoon; enfim, o cibersexo provocou o fracasso da nossa sociabilidade.

Tempos depois volto a ter contato com Melody e ela já tinha mudado de nome e encontrado um novo parceiro, Ken, de origem africana. Agora chama-se Françoise. As identidades na pós-modernidade são mutáveis.

2.2.5 Eva: no jardim Zoé

Após as primeiras experiências no Fisque um Coração, entrei em contato com a Global²⁶ para resolver um assunto jurídico com uma empresa que não quis

²⁶ É referida também como seguradora, remetendo à assistência e controle do Estado sobre a vida do Thomas, será detalhado posteriormente.

consertar meu robô-aspirador, e descobri que tenho direito a um serviço de prostitutas. Elas recebem treinamentos e são consideradas terapêuticas.

A Global tem convênio com o Madame Zoé, que é um ambiente virtual de prostituição, cuja “gerente” é a própria madame Zoé. Anterior à Melody, lá eu procurava acesso a uma mulher real para ter uma relação sexual. Não que não goste da Clara, ao contrário, já tive momentos altos de prazer com ela, mas assim como o Sr. Gillon acredita que eu preciso de uma namorada, inscrevendo-me no Fisque um coração, eu concordo que preciso de uma mulher para ter uma relação cibersexual mais intensa. Dessa forma, o Madame Zoé, permite exercitar as atividades vitais de um homem, tenho o ambiente certo para concretizar minhas necessidades sexuais, tendo a princípio um objetivo funcional na sociabilidade.

A profissão mais antiga do mundo, talvez seja uma das mais recentes a ser regulamentada, visto que no filme recebo com certa surpresa a naturalidade com que o Estado aborda a profissão de prostituta. Fugindo ao futurismo do filme, a prostituição tem abordagens distintas nos diversos Estados do mundo. Conforme Chauí (1991, p.22), “nenhuma cultura lida com o sexo como um fato natural bruto, mas já o vive e compreende simbolicamente, dando-lhe sentidos, valores, criando normas, interditos e permissões”. A troca do corpo por dinheiro, consolidada no processo histórico da sociedade, é regida por leis, mesmo que desatualizadas ou inadequadas para a realidade cotidiana são instrumentos buscados para controlar a atividade.

Os Países Baixos/Holanda²⁷ são comumente conhecidos pela legalização tolerante em temas considerados mundialmente polêmicos como casamentos de pessoas do mesmo sexo, aborto, eutanásia, uso de drogas e a prostituição. O *Red Light District*²⁸ é uma zona na capital Amsterdã que oferece serviços de prostituição, chamando a atenção as prostitutas que se oferecem nas vitrines das lojas, consolidando o corpo como produto e a prostituição como qualquer outro mercado.

27 Os Países Baixos são frequentemente referidos no Brasil como Holanda, apesar de esta ser apenas uma região dos Países Baixos.

28 Tradução: Distrito da Luz Vermelha. A expressão “casa da luz vermelha” é comum no Brasil para se referir a pontos de prostituição. Um passeio por essa zona de Amsterdã em <http://www.youtube.com/watch?v=fybNYnaBTP0> Acesso em 14/11/2010.



Figura 11 – Loja em Red Light District, Amsterdã, com corpos femininos na vitrine, fluxo de pessoas e a literal luz vermelha.²⁹

Dos guetos para as lojas, do escondido para o público, da rua para a Internet. A prostituição usa a tecnologia a seu favor, e, assim como a própria pornografia encontrou um campo fértil na Internet, o mercado da prostituição também se volta para os ambientes virtuais. Ancorada com a telefonia para melhor marcar os encontros, a Internet tem diversos sites que oferecem prostitutas ou acompanhantes, como é o caso dos sites Pimp e PutasBH.

Uma reportagem de Valquíria Lopes (2007)³⁰, cujo título “Prostituição on-line - Profissionais do sexo trocam ruas e boates pela Internet em busca de mais segurança, privacidade, lucro e até conforto” resume as vantagens da virtualização dessa prática, mostra a prostituta é escolhida pela tela do computador. Da mesma forma, no filme eu escolho as prostitutas, inclusive, uma imagem com as dimensões do corpo de cada opção é exibida no canto superior direito da tela.

Chama a atenção nessa legitimação da prostituição em Apaixonado Thomas o tipo de organização do ambiente Madame Zoé, de fácil analogia a algumas “casas da luz vermelha” ou bordéis, em que se tem a figura da cafetina³¹, com função análoga à da gerente, Madame Zoé. O código penal brasileiro, no que

29 Disponível em <http://red-light-district-amsterdam.com/> Acesso em 13/11/10.

30 Reportagem disponível em <http://www.dnt.adv.br/wp-content/plugins/as-pdf/generate.php?post=371>. Acesso em 13/11/10.

31 Mesmo que ambiente um tanto diferente, considero semelhante à definição de Larissa Pelúcio (2007) no contexto da prostituição de travestis, 'as 'casas' são administradas por cafetinas, que podem ser também 'mães' e são, quase sempre, cuidadoras'. Disponível em http://agendadelasmujeres.com.ar/pdf/travestis_clam.pdf Acesso em 13/11/10.

tange a casas de prostituição estabelece reclusão de dois a cinco anos e multa, segundo o “art. 229. manter, por conta própria ou de terceiro, estabelecimento em que ocorra exploração sexual, haja, ou não, intuito de lucro ou mediação direta do proprietário ou gerente”³².

Putas, prostitutas, meretrizes, garotas de programa, profissionais do sexo. No filme esse último termo parece ser o mais adequado para caracterizar o tipo de prostitutas do Madame Zoé, pois o serviço é referido pela Global como “assistência profissional” e as garotas têm “formação em enfermagem e recebem acompanhamento profissional”. Inclusive, Eva admite ser “uma puta com formação, reembolsada pelo seguro”. Existem tentativas de regulamentar a prostituição como é o caso do Projeto de lei nº 98, de 2003 de autoria de Fernando Gabeira. Da mesma forma que coloquei a abordagem do governo brasileiro sobre o tema, em *Apaixonado Thomas*, como é um serviço oferecido pela Global, fica claro essa aproximação do Estado com a natural regulamentação das profissionais do sexo, o que se torna crítico é que a prostituição é colocada como uma punição à mulher criminosa, ou como dito por Eva é “uma pena alternativa” de menor duração.

Exposto o contexto, no Madame Zoé ao escolher uma prostituta, me chama a atenção Eva, uma mulher bonita que estava chorando no momento que me apareceu como opção. Fiquei instigado com Eva, voltei a procurá-la e apesar de toda a resistência

2.2.6 Gregory

Comprei um robô-aspirador e agora preciso do suporte técnico da Clinique Domotique. Em um típico atendimento *call center*, Gregory primeiro me presta um atendimento que considero grosseiro, não resolvendo meu problema, pois afirma que o procedimento é que eu saia do apartamento e leve o equipamento até a loja. Felizmente a Global resolve o problema ao expor à *Clinique Domotique* que eu sou agorafóbico. Contudo nada de problema resolvido, pois depois de consertarem problemas persistem.

Durante o filme é recorrente os problemas com o robô-aspirador, entrando como uma cena humorada, quebrando a narrativa. Além disso, auxilia a

32 O Código Penal brasileiro está disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil/decreto-lei/del2848.htm>. Acesso em 10/11/10

perceber que o passar do tempo, pois são diversas etapas na busca por solucionar o defeito com o equipamento, envolvendo o contato entre a Global e a *Clinique Domotique*, a vinda de um técnico para levar o produto, me entregarem, voltar a ter defeito e voltar a recorrer ao atendimento *call center*.

Ao conversar com Gregory por visiofone, me é dada a oportunidade de vê-lo fumando e despreocupado em relação à solução do defeito do robô-aspirador. Além disso, Gregory chega a prestar conselhos percebendo que estou abatido em decorrência de problemas com uma mulher. A sociabilidade que estabeleço com Gregory é pontual, para resolver um problema específico, consertar um robô-aspirador adquirido na loja deles.

3. Peças, montagens e suas tecnologias

Uma engrenagem move outra, que move a próxima, que move os ponteiros do relógio, que se movem com o mundo. No pulso, na parede, na escrivaninha, no computador. Não é a hora certa de falar sobre tempo, mas sim falar sobre dispositivos tecnológicos que integram o cotidiano, juntando as peças sobre o assunto a partir do filme *Apaixonado Thomas*. Para não me voltar a toda a parafernália que certamente rodeia e enlaça minha vida, concentrarei nos principais equipamentos do filme, a saber: robô-aspirador, trajes de cibersexo, o visiofone (já abordado anteriormente), o principal de todos, computador.

Desde a Revolução Industrial no século XVIII, o ser humano experimenta com intensidade o poderio das máquinas, que de tão evolutivas despertam mais a curiosidade do que o espanto com o novo. Da produção pela produção à sua utilidade direta para as relações humanas, tecnologias que facilitaram a comunicação entre as pessoas passaram a fazer a integração do espaço.

3.1 Teclando um pouco mais sobre o computador

William Gibson ao publicar *Neuromancer*³³, uma estória de ficção científica *cyberpunk*³⁴, trouxe à sociedade da década de 1980 conceitos inovadores, perceptíveis com os avanços tecnológicos da computação e sua popularização. Gibson (1984) usou o termo *ciberespaço* para se referir à realidade virtual. Com a consolidação da Internet, de uma forma geral o ciberespaço é “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores.” (LÉVY, 1999, p. 41).

É a partir desse espaço que faço uma expansão do meu apartamento rumo à casa da mamãe, ao quarto de Melody, entro na “casa” de Madame Zoé, no escritório da Global, no consultório do Sr. Gillon, na sala do Suporte da Clinique Domotique, entre outros possíveis locais. E o melhor é que tenho tudo isso sem sair

³³ *Neuromancer* foi publicado em 1984 por William Gibson. O livro apresenta uma estória que se passa no futuro, mas a narrativa foi inovadora para a época, pelo fato de se basear na realidade dos avanços tecnológicos do campo da computação e o personagem principal não ser um cientista, comum no gênero ficção científica, mas sim um sujeito socialmente deslocado.

³⁴ *Cyberpunk* é uma subcategoria do gênero ficção científica. O tema informática está bastante presente na literatura *cyberpunk*, desenvolvendo-se narrativas relacionadas a ambientes virtuais.

de casa, e não é propaganda para vender computador, é a principal vantagem para um sujeito agorafóbico, que não pode sair do apartamento.

Como estabeleço contato com esses diferentes espaços e sujeitos, logo estou imerso no que se pode chamar cibercultura. Lemos, Costa (2003, *apud* Lemos, 2004, p. 5), diz que a cibercultura é marcada basicamente pelas redes telemáticas, pela sociabilidade *on-line*, pela navegação planetária pela informação. Mas a cibercultura vai além dos recursos tecnológicos, propiciando agregação social e dinâmicas sócio-comunicacionais, ou seja, os sujeitos estão ligados em rede, permitindo a criação de formas de sociabilidade na cibercultura (LEMOS, 2002, *apud* LEMOS, 2004, p. 6). Por haver sociabilidade nesta cibercultura, diversos elementos simbólicos são criados no ciberespaço.

Embora tenha essa passível separação de definições, este trabalho não se empenhou em dissociar a todo tempo os conceitos de ciberespaço, Internet e computador, pois no filme *Apaixonado Thomas* não se nota essa preocupação, possivelmente por simplificação narrativa e de produção, sendo que uso o computador sem especificar se estou entrando em sites, a a telefonia (visiofone) e a câmera que do *hall* do apartamento. Há, portanto, um tipo de convergência tecnológica para a tela do computador, que se torna a moldura do filme.

Elementos elaborados por meio da sociabilidade no ciberespaço, então, podem mostrar a constituição dos sujeitos por meio de simbologias. Bourdieu (2003) descreve os processos que envolvem o poder simbólico. Ele trata dos sistemas simbólicos, sendo capazes de formar estruturas subjetivas e legitimar grupos, classes. Os sistemas simbólicos podem manter comunicação, tendo um papel estruturante, mas antes disso, só o podem fazer porque são estruturas estruturadas (BOURDIEU, p. 9). E é a partir desses simbolismos que compõem a base da sociabilidade no ambiente do ciberespaço.

3.2 Tirando o pó dos equipamentos: o robô-aspirador

A Clinique Domotique é a assistência técnica do meu robô-aspirador, tem esse tom de clínica, remetendo à um tipo de “medicina para robôs”, ou seja, provém reparos técnicos aos produtos, tratando dos defeitos de funcionamento do equipamento. Além de ter que sociabilizar com o atendente do suporte, com funcionário que veio buscar o produto e com a parte jurídica da Global, na busca

pela solução dos problemas com o robô-aspirador, dou indícios de que utilizo dispositivos de domótica no apartamento.

A domótica “está ligada ao controlo e automação de habitações, tendo como objectivos fundamentais oferecer um maior conforto e maior segurança”³⁵ (NUNES, 2002, p. 1). Conforme mostrado na figura 12, uma série de equipamentos que se interligam por um sistema se encarregam do controle e gestão doméstica. Sem querer analisar a parte técnica e operacional, o fato é que a domótica ao ser posta no filme indica que há essa tendência de controlar o ambiente, o lar, por meio de uma tecnologia compacta e sutil.

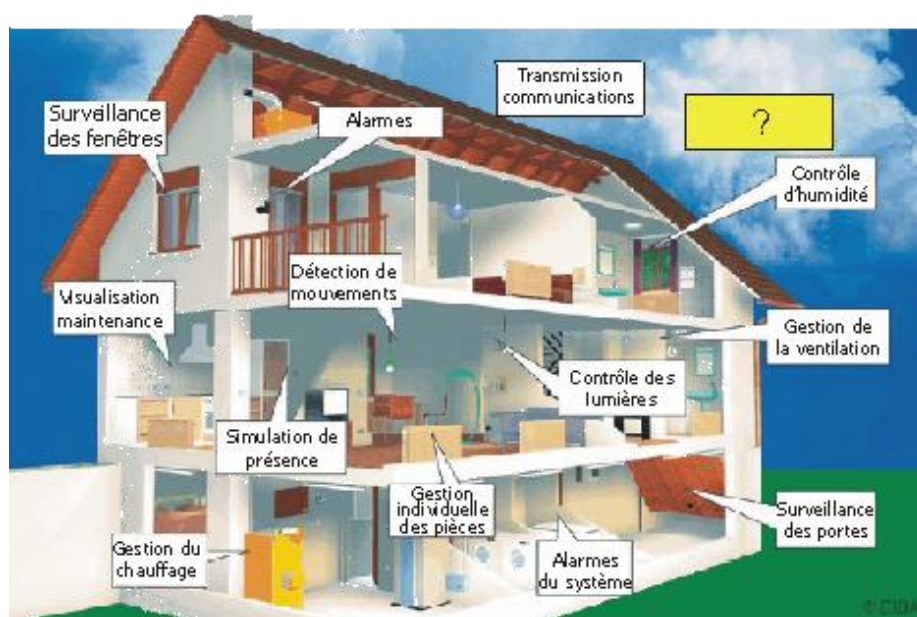


Figura 12 – Ilustração do sistema de domótica em uma residência.³⁶

Vilhena (2003) estuda a cidade, fazendo uma relação entre delimitação dos espaços por equipamentos de segurança e uma suposta agorafobia que se instaura, modificando a maneira como estamos na cidade.

Cada vez mais vamos nos acostumando com o fechamento paulatino dos espaços de convivência pelas grades. Assistimos (certamente com repercussões clínicas) a uma inversão histórica em uma tradição milenar da humanidade. O que agora causa pânico são os espaços abertos e não mais os fechados. Temos

35 Em português brasileiro controlo é controle e objectivos, objetivos.

36 Disponível no endereço <http://www.domo-energie.com/fr/page.asp?Id=58> . Acesso em 15/11/10
Minha tradução: *surveillance des fenêtres*, “controle” de janelas; *visualisation maintenance*, “visualizador de manutenção”; *gestion du chauffage*, gestão de “aquecimento”; *simulation de présence*, simulação de presença; *gestion individuelle des pièces*, gestão individual de peças; *alarmes du système*, alarmes do sistema; *contrôles des lumières*, controles de iluminação; *surveillance des portes*, controle de portas; *gestion de la ventilation*, gestão de ventilação; *contrôle d'humidité*, controle de umidade; *détection de mouvement*, detecção de movimento; *transmission communications*, transmissão comunicações.

medo de andar pelas ruas, pelas praças, pelas avenidas, como se do aberto, do público, **da ágora**, pudessem surgir os demônios das “classes perigosas”. (2003, p. 84, grifo meu.)

O fato é que me utilizei de caros recursos tecnológicos para me manter seguro no apartamento. A chegada do funcionário da Clinique Domotique para levar meu robô-aspirador evidencia como o apartamento é praticamente impenetrável, visto que nosso contato é pela câmera instalada na entrada.

3.3 Trajes de cibersexo

Para realizar com maior prazer o cibersexo recorro a alguns acessórios, que são os chamados trajes de cibersexo, já falados anteriormente. Como o filme tem os ares futuristas, apresentarei algumas tecnologias que estão sendo desenvolvidas para este fim, que mostram haver de fato uma tendência a se figurar como o cibersexo de Apaixonado Thomas. Além dos sites de sexo em 3D, também há os suportes físicos de tecnologia com objetivos parecidos. Também tem-se procurado integrar esses equipamentos com o mundo virtual do computador, garantindo um melhor resultado para o cibersexo.

Não refiro a simples vaginas e pênis que vibram, muito comuns nos sexshops, mas sim a equipamentos de tecnologia mais avançada, procurando propiciar prazeres tão semelhantes ou superiores ao sexo convencional. Vale ressaltar que esses equipamentos são feitos modelados para o corpo, sem necessariamente ser um produto igual a um órgão sexual, mas que buscam no corpo a inspiração em sua composição. Assim, busca-se sublimar a rigidez do metal, colocando materiais mais próximo à pele ou que em vez de incômodo procurem oferecer conforto ao consumidor/usuário.

A *Real Touch*³⁷ é uma das maiores evoluções da vagina artificial que se tem notícia. Composta por mecanismos que simulam uma vagina ou um ânus, na versão gay, o aparelho pode ser ligado ao computador por conexão USB (podendo usar *Bluetooth*³⁸), sincronizando o equipamento com os movimentos do vídeo, que

37 Site oficial do produto <http://www.realtouch.com/>. Vídeo demonstrativo da parte técnica do Real Touch <http://www.youtube.com/watch?v=vdLCKEnjzOc> Acesso em 14/11/10

38 *Bluetooth* é a conexão sem fio entre um equipamento e outro, geralmente usando-se um adaptador conectado à entrada USB do computador. Essa conexão dá mais liberdade ao usuário da *Real Touch*.

pode ser um pornográfico ou simulação em 3D. Confira alguma imagens do produto na figura 13.



Figura 13 – Real Touch – O produto, o mecanismo, imagem do site em versão heterossexual e imagem para a versão gay. Retiradas do site do produto.³⁹

Outro equipamento que desperta curiosidade é um capacete que interpreta os neurônios do cérebro, enviando os comandos para o computador. Já existem outros capacetes com capacidade similar, mas o desenvolvido pela Emotiv⁴⁰ está voltado para a interatividade com os jogos de computador, por conseguinte os jogos eróticos. Na figura 14 temos a ilustração do capacete, repare que os sensores é o que permite a esse tipo de tecnologia realizar o contato entre ser humano e máquina.

39 Imagens disponíveis no site <http://www.realtouch.com> . Acesso em 14/11/10.

40 Site da empresa <http://www.emotiv.com/> . Notícia no endereço <http://tecnologia.terra.com.br/interna/0,,OI2481406-EI4799,00.html> . Acesso em 14/11/10

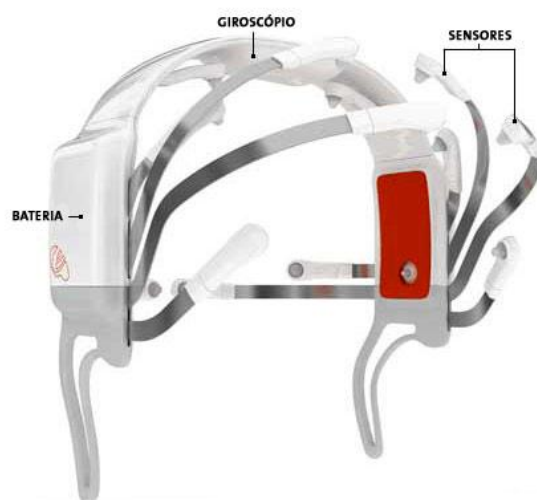


Figura 14 – Capacete para jogos desenvolvido pela Emotiv.

Agora, o equipamento que realmente desperta a curiosidade no filme é o traje de cibersexo. Anterior a esse uso, os equipamentos do tipo *mocap*⁴¹ simulam os movimentos e estão sendo incorporados no uso de jogos. Logo, empresas como a Strocap fizeram protótipos de *mocaps* voltadas para o cibersexo, como é o caso das Multi-axis 3D *suits*, que se adere ao corpo feito como se fosse uma roupa, permitindo que estabelecer conexão com o computador e poder interagir com o parceiro com estímulos sensíveis proporcionados pelos sensores aderidos ao equipamento. Na figura J temos o Multi-axis 3D *suits*, que é possivelmente próximo ao que uso no filme, uma vez que não é mostrado o traje, mas pelas descrições feitas tem bastante semelhança.

41 Vídeo demonstrando como funciona um mocap <http://vimeo.com/2336821> . Acesso em 15/11/10.



Figura J – Multi-axis 3D suits, desenvolvido por Kevin Alderman da empresa Strocacp.⁴²

Expostos esses avanços possíveis no campo da tecnologia para o cibersexo, quando usado o traje de cibersexo com Melody, este não a satisfaz, pois mesmo com todas as sensações simuladas, ela não atinge o orgasmo. Insiste que uma relação só é possível a partir do contato físico direto. Avalio que nesse contexto o cibersexo não substitui a relação sexual convencional, mas sim é mais um ambiente em que é possível obter o prazer sexual. Até mesmo o fato de esses equipamentos procurarem simular o que é realizado carnalmente, seja dos primórdios humanos ao santuário do quarto e aos inferninhos dos bordéis, mostra que o cibersexo é uma expansão de ambientes para a prática sexual, procurando superar o desafio de apalpar o mundo virtual, torná-lo tátil e poder usufruir das suas possibilidades imaginárias que cria.

⁴² Imagem e informação extraída do endereço <http://tecnologia.terra.com.br/interna/0,,OI2878864-EI4799,00.html>. Acesso em 15/11/10

Considerações Finais

Pensar a sociabilidade a partir do personagem de um filme é algo desafiador, pois além da narrativa é tentador fazer ligações com o que está fora da tela do cinema, mas antes de tudo o cinema não já teria essa ligação com nosso mundo palpável? Também porque não poderia me tornar um personagem para poder experimentar com mais intensidade uma vida diferente?

Perguntas que se põe no ar, e que para solucioná-las só mesmo procurando respondê-las na densidade e na experimentação. Dispus-me a ser o Thomas, talvez seja dele que me veio um pouco do medo que persistentemente me assombrou na composição desse trabalho. Mas, configura-se mais no campo de novas hipóteses, e se as faz surgir imagino que seja porque o trabalho teve um caráter construtivista e contínuo dos questionamentos, incentivando a busca por mais respostas.

Dessa forma, um filme que se passa em noventa e sete minutos não se encerra de uma hora para outra, pode ser considerado um grande recorte de tempo compactado, mas teve narrativamente um antes e pressupõe um depois. Não que caiba prosseguir procurando as peças mais minúsculas das tecnologias de Apaixonado Thomas, em busca de uma saturação pela saturação, mas sim que convém levar o aprendizado com este filme para que se possa somar a outros aprendizados mais.

O que fortemente instigou, além de perceber que ver uma, duas, três vezes amplia vertiginosamente nossa percepção sobre o filme, foi notar a proximidade do cinema com a nossa realidade. Se relacionamos as notícias dos *sites* de tecnologia com a narrativa de um filme como esse, baseado no futurismo, é interessante perceber que mais que caminharmos para aquele universo, praticamente já temos os suportes materiais ou fortes protótipos deles que vão se materializando esse universo.

Isso interfere exatamente na sociabilidade que estabelecemos e modificamos a medida que uma máquina nova ou um recurso novo para ela nos são agregados cotidianamente. Talvez seja tão intensa e ao mesmo tempo sutil que não reparamos no quanto estamos além de a máxima de nos unir em sociedade é se unir aos vários dispositivos que facilitam tal união.

Logo podemos estar plugados por um fio no computador, ou mesmo sem fio por dispositivo Bluetooth, experimentando nossas fantasias com mais possibilidades. Mas o mundo da simulação apenas sacia um pouco do imaginário.

Por fim, eu percebo que o saldo de oito anos reclusos dentro do apartamento para me resguardar de frustrações e medos não é suficiente para um homem. Estar no mundo vai além de sociabilizar pela tela do computador. Mesmo com todo o receio, procurei abrir a porta e atirar meu corpo à luz; e você está preparado para sair da zona de conforto e enfrentar seus medos?

Referências Bibliográficas

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas: Papirus, 2007.

_____. **A estética do filme**. Campinas: Papirus, 2002.

BAECHLER, Jean. **Grupos e Sociabilidade**. In: BOUDON, Raymond (Org). Tratado de Sociologia. Trad. por Teresa Curvelo. Rio de Janeiro: Zahar, 1995.

BAUMAN, Zigmunt. **Amor líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos**. Rio de Janeiro, Zahar, 1994.

BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. São Paulo : Ática, 2003.

CHAUÍ, Marilena. **Repressão sexual**. São Paulo, Círculo do Livro, 1991.

CAETANO, Alexandra Cristina M. **Cybersexgame: Perversão Interativa Digital (PID)**. III Simpósio Nacional ABCiber. São Paulo: ESPM, 2009.

Dornelles, J. Antropologia e internet: **Quando o “campo” é a cidade e o computador é a “rede”**. *Horizontes antropológicos*, v.10, n. 21, p. 241-271, 2004.

FERREIRA, A. C. A. S. **O comportamento do consumidor jovem**. In: SENINÁRIO EM ADMINISTRAÇÃO FEA-USP, 6., USP. 2003. Anais. São Paulo: USP, 2003.

GIBSON, William. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 1991.

Nicolaci-da-Costa, A. M. **Sociabilidade virtual: Separando o joio do trigo**. *Psicologia e Sociedade*, v. 17, n. 2, p. 50-57, 2005.

LEMO, André. **Cibercultura, cultura e identidade: em direção a uma “cultura copyleft”?**. Ensaio apresentado do Fórum Cultural Mundial e no Simpósio Emoção Art. Ficial [Itaú Cultural]. São Paulo, julho 2004. Acessado em 03/06/2010, <http://www.andrelemos.info/artigos/copyleft.pdf>

LESZCZYNSKI, Sonia Ana C.; GUSSO, Rita de Cássia. **A tecnologia e o prazer sexual: acessórios que facilitam o orgasmo**. VIII Congresso Iberoamericano de Ciência, Tecnologia e Gênero. 2010

LÉVY, P. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

MAFFESOLI, Michel. **O Tempo das tribos - o declínio do individualismo nas sociedades de massa**. 4ª Ed. Tradução de Maria de Lourdes Menezes. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 2006.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2005.

MASCELLI, Joseph V. **Os cinco Cs da cinematografia Técnicas de filmagem**. São Paulo: Summus Editora, 2010.

MILLER, Daniel, e Don Slater, **“Etnografia on e off-line: cibercafés em Trinidad”**, em *Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, ano 10, n.º 21, pp. 41-65, Janeiro/Junho, 2004.

NUNES, Renato, **Análise Comparativa de Tecnologias para Domótica**. JEACI 2002- III Jornadas de Engenharia de Automação, Controlo e Instrumentação, EST Setúbal, Maio 2002.

PELÚCIO, Larissa. **“Eu me cuido, mona” - saúde, gênero e corporalidade entre travestis que se prostituem**. Texto originalmente apresentado no Seminário Homofobia, Identidades e Cidadania GLBT (mesa Transsexualidades e Transsexualidades). Florianópolis, 2007.

VILHENA, J. **Da claustrofobia a agorafobia. Cidade, confinamento e subjetividade**. In: Revista do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro – Ed. UERJ. V. IX. p 77-90, 2003.

RODRIGUES, Chris. **O cinema e a produção**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

SANCHEZ, José Pedro Espada. **La agorafobia**. *Mente y Cerebro*, Espanha, 37, p.12-20, 2009.

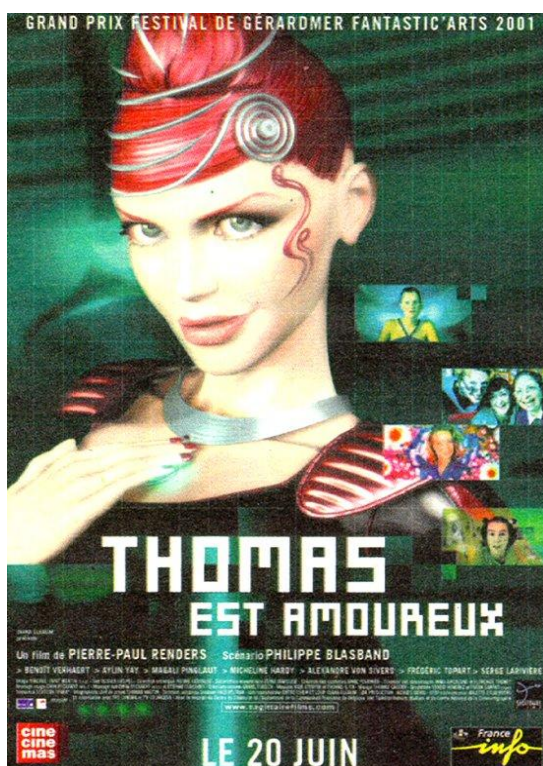
Sites

<http://www.dnt.adv.br/noticias/cibercultura/prostituicao-on-line-profissionais-do-sexo-trocam-ruas-e-boates-pela-internet-em-busca-de-mais-seguranca-privacidade-lucro-e-ate-conforto/> ou <http://www.dnt.adv.br/wp-content/plugins/as-pdf/generate.php?post=371>

Anexos

Anexo 1 - Ficha técnica do filme Apaixonado Thomas

Apaixonado Thomas (Thomas est amoureux, França, Bélgica, 2000)



Títulos Alternativos: Thomas in Love, Apaixonado Thomas

Gênero: Comédia

Duração: 97 minutos

Distribuidora(s): Imovision

Produtora(s): Entre Chien et Loup, JBA Productions, Radio Télévision Belge Francophone

Diretor(es): Pierre-Paul Renders

Roteirista(s): Philippe Blasband

Elenco: Benoît Verhaert, Aylin Yay, Magali Pinglaut, Micheline Hardy, Frédéric Topart, Alexandre von Sivers, Serge Larivière, Jacqueline Bollen, Dominique

Baeyens, Imbal Yalon, Véronique Dumont, Yse Gerbaux, Abdelmalek Kadi, Colette Sodoyez, Valérie Lemaître

Sinopse

Um homem de 32 anos sofre de agorafobia e vive há oito anos trancado em casa; tem contato com o mundo só pela Internet. Até o dia em que pessoas reais tentam invadir sua privacidade.