

Eu Sinto e Eu Vivo: O que os *Wearables Thync* e *Narrative Clip* Dizem Sobre Aspectos da Sociedade Pós-Moderna¹

Mariana Leoratto SEVERO²

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS

Resumo: O intuito do presente artigo é demonstrar como o ritmo frenético de condução da vida cotidiana influi na maneira de viver dos indivíduos de modo que eles necessitem de amplificadores de experiência: os *wearables*. Estes não só são facilitadores da vida das pessoas, mas também produtos da sociedade contemporânea, na qual precisamos ter pique para aguentar o sistema de produção, calma para aguentar os momentos de introspecção, além de capturar todos os momentos para que a vida cotidiana seja eternizada por narrativas que às vezes nós mesmos não prestamos atenção que existem. A partir do *Narrative Clip* e do *Thync*, então, almejamos entender o que a existência desses *wearables* diz a respeito da vida na pós-modernidade.

Palavras-chave: *Wearables*; Pós-Modernidade; Tecnologia; Vida Cotidiana.

Introdução

A sociedade contemporânea não para. As cidades - principalmente as metropolitanas - de todo o mundo possuem um ritmo acelerado de produção, consequência da sociedade industrial e sua continuidade pós-industrial. Concomitantemente, as pessoas trabalham constantemente e, além disso, são bastante ativas em atividades extra trabalho, como estudos e momentos de lazer. No entanto, este ritmo de vida célere traz consequências para esta sociedade frenética. Pensando em um contexto mais local, temos a pesquisa feita em 2013 pela consultoria de recrutamento *Robert Half*³, maior empresa de recrutamento do mundo, que identificou o brasileiro como o profissional mais estressado do mundo, e o principal motivo é o excesso da carga de trabalho. Segundo a reportagem do G1⁴ sobre o assunto, a pressão por resultados, somada ao excesso de trabalho, - o trabalho que era feito, no passado, por dez trabalhadores, hoje é feito por no máximo dois - responsabilidade e sobrecarga mental contribuem para este quadro.

Este ritmo de vida acelerado é um dos aspectos modernos trazidos pela revolução industrial e que continua fazendo parte da sociedade que chamaremos aqui de pós-moderna. A pós-modernidade é um conceito bastante amplo, sendo lida, por alguns pensadores, como

¹ Trabalho apresentado no GP Cibercultura, XV Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (INTERCOM), realizado de 3 a 7 de setembro de 2015 na UFRJ, no Rio de Janeiro - RJ.

² Mestranda em Comunicação pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). E-mail: mari.leoratto@gmail.com.

³ Site da empresa: <http://www.roberthalf.com.br/>. Acesso em: 22/06/2015

⁴ Matéria disponível em: <http://g1.globo.com/jornal-hoje/noticia/2013/12/brasileiro-e-o-profissional-mais-estressado-do-mundo-revela-estudo.html>. Acesso em: 22/06/2015

o reordenamento do tempo e do espaço e fragmentação da experiência (GIDDENS, 2002; HALL, 2006); como uma questão epistemológica de queda do conceito de verdade do saber (LYOTARD, 1979) e como a ascensão do emocional e a conjunção entre o arcaico e o tecnológico (MAFFESOLI, 1988). A pós-modernidade muda, então, a dinâmica do indivíduo consigo mesmo e com a sociedade em que vive. O que antes era estável agora é volátil e fragmentado; o que era comprovado e certo agora é passível de dúvidas e indagações; e o arcaico, ligado a aspectos passados, retorna e se liga com o que há de mais tecnológico. O presente artigo pretende se focar na agilidade impulsionada pelo ritmo de vida acelerado do mundo pós-moderno e dos aspectos ligados tanto ao emocional quanto à tecnologia.

Uma das tecnologias mais interessantes da contemporaneidade é a tecnologia *wearable*. *Wearable* significa, em sua literalidade, ‘vestível’, e esta tecnologia se refere a todos os dispositivos que são utilizados junto ao corpo, promovendo uma interação ainda mais próxima entre indivíduo e tecnologia do que a proporcionada pelos *smartphones*. Esses *wearables* servem como extensões das pessoas, facilitando suas vidas. Dessa forma, acabam modificando a lógica da relação entre indivíduos e tecnologia no contexto pós-moderno. Para entendermos melhor estas questões, trouxemos os *wearables* chamados *Narrative Clip* e *Thync* para provocar reflexão. O primeiro é uma pequena câmera que faz narrativas fotográficas e o segundo envia impulsos elétricos cerebrais modificando o estado de espírito das pessoas.

Estes dois *wearables* tratam de questões bastante importantes da sociedade na pós-modernidade: a necessidade de absorção todo o vivido a partir da captura de todos os momentos para que o emocional da vivência seja sentida; e a própria necessidade de sentir, no sentido prazeroso, de aguentar o ritmo de maneira que o sofrimento seja abolido e que a experiência seja a mais aprazível possível. Pretende-se, então, entender mais afundo como esses *wearables* refletem os anseios da sociedade pós-moderna, além de como e o que as suas utilizações dizem a respeito do funcionamento dessa sociedade e dos indivíduos que estão presentes nela.

A Sociedade Pós-Moderna: Do Ritmo de Produção à Exaltação do Emocional

Para entendermos como as pessoas vivem na contemporaneidade, se torna necessário entender a lógica de funcionamento da sociedade atual. Segundo Lojkine (1979),

a sociedade ainda segue a lógica capitalista de concentração dos meios de consumo coletivos, que criam modos de vida e necessidades sociais novas da civilização urbana, além da força de trabalho e o capital se tornarem condição determinante do desenvolvimento econômico. Somando-se a estes conceitos, Castells (2005) explicita que a vida contemporânea é caracterizada pelo avanço industrial e tecnológico, que culmina em uma sociedade essencialmente informacional e urbanizada a qual o capital possui um desenvolvimento desenfreado e a economia globalizada interfere e sustenta os espaços. A vida contemporânea seria, então, por este viés, uma mistura entre ritmo de produção capitalista com avanço tecnológico informacional.

Esta perspectiva de funcionamento social vê a contemporaneidade como um momento das não fronteiras, em que as barreiras de espaço e tempo são alteradas devido à rapidez e velocidade das informações (DRUCKER, 2005). Surge, então, um novo espaço industrial não centralizado, em que a produção é fluída e desterritorializada devido às novas tecnologias. Essa nova forma de produção pode ser chamada de pós-industrial. Segundo Lucci (2008),

a sociedade pós-industrial se diferencia muito da anterior e isso se percebe claramente no setor de serviços, que absorve hoje cerca de 60% da mão-de-obra, total, mais que a indústria e a agricultura juntas, pois o trabalho intelectual é muito mais frequente que o manual e a criatividade, mais importante que a simples execução de tarefas. Antes era a padronização das mercadorias, a especialização do trabalho, agora o que conta é a qualidade da vida, a intelectualização e a desestruturalização do tempo e do espaço, ou seja, fazer uma mesma coisa em tempos e lugares diferentes (simultaneidade). (LUCCI, 2008, p. 1).

Na sociedade pós-industrial, a produção intelectual e criativa é, então, valorizada. As profissões, por não serem mais relacionadas, em sua maioria, com o trabalho maquinal braçal, se tornam mais satisfatórias para os trabalhadores, fazendo mais sentido para suas vidas. Entretanto, estes tipos de trabalho e produção estão dentro da agilidade contemporânea, trazendo consigo algumas implicações, como a falta de horário fixo e o grande envolvimento das pessoas com o trabalho. Estes aspectos culminam em algumas consequências negativas, como o esgotamento físico e emocional e a sobrecarga de tarefas, corroborando para o estresse dessas pessoas, assim como já foi apontado na introdução. Além disso, este envolvimento acarreta na não separação entre trabalho e horas de lazer, fazendo com que muitas áreas da vida não tenham mais limites delimitados.

Com isso, a visão sobre os fatos, sob o ponto de vista prático, é modificada. Hoje, os novos paradigmas trazidos pelo capitalismo cognitivo, sob o qual tem lugar a

sociedade pós-industrial – mais ligados ao intelecto, à ética, à estética, às emoções, à desestruturação do tempo e do espaço, à racionalidade plural – exigem a produção de novos modos de compreensão da realidade. (KEIL, 2007, p.17).

Como já foi dito anteriormente, o momento contemporâneo, que abarca a sociedade pós-industrial, é pautado pela agilidade, rapidez e alteração das barreiras de tempo e espaço. Este tempo é conceituado por muitos pensadores como pós-modernidade. A pós-modernidade não possui um conceito único, e por consequência disso é explicada sobre os mais diversos vieses. Para Giddens (2002), a vida na pós-modernidade, ou em seus termos, modernidade tardia, é altamente relacionada à já citada reorganizações do tempo e do espaço - conceito já referenciado neste artigo por Drucker (2005) - e descola as relações sociais de lugares específicos. Essas reorganizações do tempo e do espaço na modernidade tardia possuem valor dúbio, porque ao mesmo tempo em que possuem valor unitário (por unir tempo e espaço) também contêm valor de fragmentação e dispersão. Isso acontece pelo alto teor de possibilidades que a globalização traz às pessoas, mudando a forma de compreender o mundo a sua volta.

Já Stuart Hall (2006) trata das identidades culturais da pós-modernidade, fazendo um parâmetro entre o sujeito iluminista, sujeito sociológico e sujeito pós-moderno. Para o autor, o sujeito do iluminismo era centrado, unificado e racional. O segundo, sujeito sociológico, era entendido como um sujeito formado pelas relações com a sociedade e com os símbolos culturais; este possuía um núcleo e essência, mas era constantemente influenciado pelas interações exteriores, diferentemente do que pensava o iluminismo, que só entendia a identidade como interior. Hall (2006) acredita que a grande diferença entre sujeito sociológico e sujeito pós-moderno é que o primeiro possuía uma relação estável e identidade autocentrada em relação a cultura que internalizava, enquanto o último não possui mais uma identidade unificada e estabilizada, mas fragmentada.

Liotard (1979) vê a pós-modernidade pelo viés epistemológico, do nível do saber. Para ele, a vida em sociedade é um jogo e na ciência esses jogos também acontecem. Nela, quem dita as regras são os próprios cientistas, que têm poder de autolegitimação. A pós-modernidade surge, então, para criticar essa posição da ciência, que, partindo da lógica moderna, se baseia em metarrelatos - grandes narrações que pretendem justificar e explicar certas instituições e crenças compartilhadas - que universalizam, a partir de suas próprias regras, todos os saberes, gerando as “verdades”.

Além da pós-modernidade estar ligada a problemáticas espaço-temporais, fragmentadoras e da epistemologia do saber, Maffesoli (2001) vê o período pela perspectiva

de queda da razão, com conseqüente ascensão do emocional. Para ele, a pós-modernidade significa “a sinergia de fenômenos arcaicos e do desenvolvimento tecnológico” (MAFFESOLI, 2001, p. 21) sendo este conceito chave para o entendimento dos objetos de estudo deste artigo. A sua noção de pós-modernidade abarca a relação de oscilação de perspectivas positivistas, que estão ligadas ao pensamento racional, com perspectivas compreensivas, que são ligadas ao onírico, lúdico e imaginário.

Assim como Lyotard (1979), Maffesoli (1996) vê o período pós-moderno relacionado à queda da verdade absoluta dos saberes, relacionando isto à ascensão da união entre os indivíduos e ao apelo da coletividade relacionada à vida cotidiana. Para o autor, o conhecimento boca a boca, adquirido em conversas descontraídas de mesa de bar, ganha importância e valorização. No entanto, as grandes instituições, como academia, imprensa massiva e aglomerações políticas permanecem pautadas pelo pensamento moderno racionalizante.

Mesmo o pensamento racionalizante mantendo força, as instituições que ainda abarcam este tipo de conceito não representam mais as necessidades da sociedade em que estão inseridas. A descrença em grandes instituições, como partidos políticos ou universidades – estas que mais engessam seus alunos e pesquisadores do que os estimulam – são o reflexo disso. O que impera, na contemporaneidade, é a necessidade de estar junto e o compartilhamento de momentos. Para Maffesoli (1996), “a sociedade é formada por um conjunto de relações interativas, feito de afetos, emoções, sensações que constituem, *stricto sensu* o corpo social” (MAFFESOLI, 1996, p. 73). A pós-modernidade é, então, o local em que essa sociabilidade arcaica é feita.

Para o referido autor (2001), o arcaico é o emocional, ligado a arquétipos e a afetos, nos caracterizando em qualquer época. A ligação entre o arcaico e o emocional está no uso da tecnologia de ponta, fazendo com que a razão esteja sendo ligada ao emocional. O uso de redes sociais *online* para criação de laços afetivos é um dos exemplos desse tipo de prática. Os *wearables*, objetos de pesquisa deste artigo, também são utilizados seguindo esta lógica. Mesmo que seu funcionamento esteja fundamentado à experiência pessoal do usuário, a sua utilização é tanto feita quanto culmina para que as interações afetivas com os outros sejam mais fortalecidas. Isso tudo nos mostra que, para entendermos mais especificamente a relação entre os *wearables* e os aspectos arcaicos/emocionais da pós-modernidade, precisamos compreender o que é esta nova tecnologia e, principalmente, quais os funcionamentos do *Thync* e do *Narrative Clip*, os objetos deste artigo.

Os Dispositivos *Wearables*

O homem se diferencia das outras espécies por construir instrumentos que ampliam sua extensão e seu cérebro. Definição de Mc Luhan (1964), a tecnologia como extensão do homem é um importante conceito para compreendermos a maneira como os seres humanos lidam com a tecnologia e como a tecnologia interfere na vida do homem. Para o autor “esses meios sendo extensões de nós mesmos, dependem de nós para sua inter-relação e sua evolução” (MC LUHAN, 1964, p.68). Isso que dizer que, então, nós criamos a técnica, que no caso é a tecnologia, mas a técnica altera o mundo, que nos altera. É, então, um ciclo interdependente, que, a partir da rede eletrônica e cibernética afeta profundamente a nossa percepção e experiência de e no mundo, do indivíduo consigo mesmo e com os outros.

Para o autor, “contemplar, utilizar ou perceber uma extensão de nós mesmos sob forma tecnológica implica necessariamente em adotá-la” (MC LUHAN, 1964, p.64). Partindo deste ponto, o autor traz diversos exemplos de adoção da tecnologia como extensão de nós mesmos, dentre eles está o do vestuário como extensão da pele: “o vestuário, como extensão da pele, pode ser visto como um mecanismo de controle térmico e como um meio de definição do ser social.” (MC LUHAN, 1964, p.140). Fazendo analogia com o termo *wearable*, que literalmente significa ‘vestível’, Mc Luhan, que é considerado um visionário por ter vislumbrado a internet 30 anos antes de ser inventada, também colabora, a partir da sua definição do vestuário como extensão da pele, para o entendimento do funcionamento da tecnologia *wearable*.

Mais especificamente falando, o termo *wearable* é utilizado para se referir a todas as tecnologias que são utilizadas presas ao corpo de alguma maneira. Esta tecnologia teria uma relação ainda mais íntima com o usuário, já que, segundo Pellanda (2014)

a mobilidade trouxe o acesso *always on*, mas os *wearables* permitem uma intimidade maior do corpo com a informação. Não é preciso retirar o aparelho do bolso, ligá-lo e abrir a aplicação de fotografia para registrar uma imagem. A captura de uma cena agora pode ser feita com um gesto de cabeça, do olho ou por comando de voz. A velocidade entre a intenção e a ação parece estar cada vez mais diminuta (PELLANDA, 2014, p.284).

Sendo assim, a interação que as pessoas já tinham com *smartphones*, por exemplo, que possibilitaram a conexão a todo o instante é potencializada a partir do uso desses dispositivos que ficam em contato com o corpo humano durante um longo período de tempo. “Desta forma, novamente pode-se transpor os mesmos efeitos de dispositivos móveis para uma realidade ainda mais ubíqua, caso dos *wearables*” (PELLANDA, 2014,

382). Os *wearables*, a partir da alta tecnologia implantada, podem até mesmo “aprender a reconhecer e a detectar estados emotivos relacionados com os sinais fisiológicos de um indivíduo” (DIAS, 2005, p.24), como no caso de um dos objetos de estudo este artigo, o *Thync*.

Os *wearables*, então, implicam em diversas modificações sociais, já que é uma “forma extremamente intensa de trocas onde há uma nova relação entre o indivíduo e a informação que o cerca. Os corpos atuantes nas ruas não serão mais os mesmos em que outrora eram isolados pela desconexão com o resto da multidão.” (PELLANDA, 2014, p.284). Assim, com o entendimento de que os *wearables* estão modificando as formas e relações entre indivíduo e tecnologia, pretendemos, a partir do *Narrative Clip* e *Thync*, expor nossa visão acerca da ligação desses *wearables* com a pós-modernidade. Esta seria um dos porquês desses *wearables* existirem. Sendo assim, com essa exposição se pretende entender como esses dispositivos ajudam tanto na construção dos anseios pós-modernos quanto na ajuda manutenção dos objetivos dessa sociedade.

Narrative Clip e Thync

O *Narrative Clip* e o *Thync* são os exemplos de *wearables* que utilizaremos neste artigo para dissertar acerca da sociedade pós-moderna. Começaremos pelo *Narrative Clip*. Segundo o site *Wearable Technologies*⁵, o *Narrative Clip* é uma pequena câmera do tipo *lifelogging*⁶ que pode tirar fotografias a cada 30 segundos - ou como o usuário preferir - do entorno do local em que o usuário está presente. O conceito das câmeras *lifelogging* é o da capacidade de captura dos momentos do dia-a-dia, assim como os momentos especiais, a todo o momento e possibilitar uma narrativa fotográfica desse cotidiano.

A pequena câmera é acoplada em alguma peça de roupa do usuário, como a própria vestimenta ou acessórios, como chapéus e bolsas; a experiência de uso, como onde acoplar a câmera, depende de quem o está usando, e o uso “gera cenas de vida pessoal dos lugares que você visita, das pessoas que você conhece e das situações que você experencia” (WEARABLES TECHNOLOGIES, 2014). O *Narrative Clip* já está em sua segunda versão – O *Narrative Clip 2* – e possui um sensor com alta definição, podendo tirar fotografias

⁵Disponível em: <http://www.wearable-technologies.com/2014/02/narrative-clip-the-attachable-photographic-memory/>. Acesso em 21/06/2015

⁶ Sem tradução literal para o português, a expressão se aproxima do conceito de uma câmera sempre conectada, que captura narrativas da vida do usuário.

com 8 mega pixels em um campo de visão de 86,5 graus, além de possuir conectividade *wireless* e tecnologia GPS⁷.

As fotografias podem ser transferidas para um computador por meio de micro cabo USB. A partir dessa transferência, as *lifeloggings* são armazenadas no servidor do *Narrative Clip*, onde as imagens são classificadas pela qualidade e por configuração e, a partir disso, transferidas via *wireless* para o *smartphone* do usuário. No *smartphone*, são compostos os momentos da narrativa, em que fotografias com qualidade inferior, como tremidas ou escuras, podem ser automaticamente – ou não – rejeitadas.



Figura 1: Usuário do *Narrative Clip* (*wearable* branco preso à camisa). Fonte: <http://getnarrative.com/>

Já o *wearable Thync* tem um intuito bem diferente: modificar as sensações cerebrais das pessoas. Ele permite que o usuário escolha se deseja entrar em estado de tranquilidade ou de explosão de energia. Seu slogan, que ao mesmo tempo é provocador, é bem direto e retrata perfeitamente a atividade deste *wearable*: “mude seu estado de espírito”⁸. Especificamente falando, ele é um *wearable* que vai acoplado no lado direito da testa do usuário, que pode fazer qualquer atividade o utilizando.

O *Thync* tem um design simples, de forma triangular, de fácil utilização. Além desse seu “corpo” com design inovador, possui um conjunto integrado de componentes feitos com biomateriais em tiras, que são grudados na testa do usuário, juntamente com o ‘corpo’ do *wearable*. A tira para a sensação “calma” é diferente da tira da sensação “energia”. Todo o sistema funciona a partir de impulsos de neurotransmissores – presentes nas tiras

⁷ Sistema de Posicionamento Global que fornece a um aparelho receptor móvel a sua posição no espaço

⁸ Informações retiradas do site <http://www.thync.com/>.

biomateriais - que estimulam os nervos da cabeça e do rosto de maneira não prejudicial à saúde. Mais especificamente falando, as ações do *Thync* são baseadas nos nervos periféricos, modificando a atividade dos sistemas simpático e parassimpático. “O sistema simpático é associado como uma resposta de “luta ou fuga”, que ajuda a regular nossa reação ao estresse. O sistema parassimpático neutraliza o estresse, nos ajudando a entrar em um ‘modo relaxado’” (THYNC, 2015). Esses nervos são responsáveis pelas sensações que sentimos através das ações como receber uma massagem, um esguicho d’água ou um beijo.

A partir de um aplicativo instalado em um *smartphone* com sistema iOS⁹ e de conexão por *bluetooth*, o usuário pode escolher se quer se energizar (botão *energy*) ou se quer entrar em um estado semelhante ao da meditação (botão *calm*). O aplicativo permite que o usuário escolha a porcentagem da sua energização/calmaria. Após alguns minutos de uso, o uso do *wearable* começa a surtir efeito. O usuário pode escolher a intensidade de sensação que irá receber. O *Thync* traz, então, uma nova tecnologia, capaz de modificar como nos sentimos em relação ao mundo e a nós mesmos, fazendo nossa respiração desacelerar, ansiedade desaparecer e o dia ficar mais produtivo.



Figura 2: montagem retratando o uso do *wearable Thync*. Na primeira imagem, a moça está com o *Thync* acoplado em sua testa e, na segunda imagem, está escolhendo o modo “energia” para mudar seu estado de espírito. Fonte: <http://www.thync.com>.

Narrative Clip, Thync e os Anseios da Sociedade Pós-Moderna

Após o entendimento sobre o que e como funcionam os dois *wearables*, faremos algumas observações acerca dos aspectos em que tanto o *Narrative Clip* quanto o *Thync* se relacionam com aspectos da sociedade pós-moderna. Em se tratando do *Narrative Clip*, um

⁹ Sistema operacional da Apple.

dos aspectos interessantes que se ligam com a sociedade pós-moderna é a necessidade da captura de todos os momentos. A vida é muito ágil e corrida, fazendo com que achemos que o viver está passando e não vamos conseguir absorver tudo o que queríamos dele. Essa necessidade de acompanhar o ritmo frenético é bastante pós-moderna, já que, com o surgimento da internet e o modo de vida pós-industrial, que exige muito dos trabalhadores, o ritmo da vida se tornou muito mais rápido.

A grande funcionalidade do *Narrative Clip* é a sua capacidade de coletar todos os momentos vividos. Essa possibilidade traz certa segurança para o usuário deste *wearable*, pois, ao saber que os momentos vividos foram todos registrados pelo *Narrative Clip*, o usuário fica tranquilo por ter a certeza que nada lhe escapará. Talvez esta pessoa nem vá ver tudo aquilo que foi coletado pelo *wearable*, mas o que importa, na pós-modernidade, é saber que se pode viver tudo e guardar essas experiências, não necessariamente as absorvendo tudo. O *Narrative Clip* possibilita, então, o que Palacios (2014) chama de extensão da memória, que, segundo o autor, acontece desde as técnicas de pinturas em paredes nas cavernas à escrita e aos meios convergentes e multiplataformas. Esta extensão funcionaria como uma metamemória que permite que não nos esqueçamos de nada e armazena aquilo que não queremos esquecer e queremos ter certeza que estará ‘lá’.

Outro aspecto interessante referente ao *Narrative Clip* é a possibilidade de uma hiper-realidade (BAUDRILLARD, 1981). O conceito do autor fala sobre aquilo que não sendo real, parece mais real do que o real. Entretanto, não é o intuito deste artigo falar que as fotografias retiradas pelo *Narrative Clip* não são reais, mas sim que há um processo de hiper-realidade que acontece devido ao seu uso. No cotidiano, vivemos muitas vezes distraídos, não nos abstendo a detalhes; ao utilizar este *wearable*, passamos a enxergar além daquilo que enxergamos no momento. O *Narrative Clip*, então, coleta praticamente todos os momentos, fazendo com que o usuário tenha uma experiência hiper-real daquilo que viveu, podendo ver os momentos de maneira mais esmiuçada e perceber aspectos que no cotidiano passam despercebidos.

A própria vida cotidiana possui ampla importância na pós-modernidade e o *Narrative Clip* atende bem a este aspecto. Conceito de Maffesoli (1996), a relevância da vida cotidiana faz com que nos apropriemos da tecnologia para exaltá-la: as narrativas fotográficas sobre nosso cotidiano realçam os momentos vividos, os tornando importantes e com a obrigação de sua absorção, como já foi ressaltado anteriormente. Essas fotografias são pequenos fragmentos do cotidiano vivido e a partir delas as pessoas constroem suas

vidas, exatamente nos eixos da pós-modernidade fragmentada ressaltados por Giddens (2002) e Hall (2006).

O *Thync* também possui questões interessantes a respeito da sociedade pós-moderna, como o reflexo sobre os anseios de uma sociedade cansada e elétrica, que precisa sempre estar 100%. A pós-industrialização traz o trabalho sem limites de horário, que, ao mesmo tempo em que traz flexibilidade, cansa as pessoas e estas, mesmo fatigadas, anseiam viver e sentir ao máximo. Esse viver sentindo pode ser lido através da necessidade de prazer. Vivemos em uma sociedade hedonista, em que não queremos sofrer nem nos sentir esgotados. Lipovetsky (2004) trata da hipermodernidade – ele prefere não usar o termo pós-modernidade por ter certas divergências com o conceito – como o tempo do hiperconsumo, em que se consome baseado na satisfação pessoal e possibilidade de sensações. O consumo aqui surge como uma medicação para aqueles que só querem sentir felicidade. A demanda por um *wearable* como o *Thync* nesse contexto é, então, iminente. Este serve como um medicamento para essa sociedade que não desacelera e que necessita sentir boas sensações. O alto consumo de remédios como Ritalina - remédio para déficit de atenção que muitas vezes é vendido clandestinamente para produção e foco – e Rivotril – um dos exemplos de remédios ansiolíticos que causam sonolência¹⁰ - são exemplos de medicações para esta sociedade que necessita ao mesmo tempo de foco, velocidade e descanso. O *Thync* se torna, então, um produto dessa necessidade, já que ajuda, por meio dos impulsos elétricos para neurotransmissores, foco quando foco é necessário e calma quando a calma é necessária. Este *wearable* serviria, então, como uma nova droga.

Todas essas indagações explicam de que maneira esses *wearables* influem na sociedade, mas não o porquê de possuírem essa lógica. Por que, então, as pessoas têm necessidade de só sentir prazer, de guardar todos os momentos e estar sempre disposto? Estas perguntas podem ser respondidas através do conceito de emocionalidade ‘maffesoliniano’. A nossa sociedade é o ‘eu sinto e eu vivo’ de maneira muito intensa e constante. Somando-se a isso, os *wearables* são capazes - por estarem acoplados nos indivíduos - de estreitar ainda mais o conceito do referido autor de arcaicidade com a tecnologia.

Os aspectos da emoção estão conectados em ambos os *wearables* estudados. Com o *Narrative Clip* guardamos as imagens do nosso cotidiano como o conforto de podermos revivenciar aqueles momentos vividos e sentir, nem que seja uma pequena prova, o que

¹⁰ Segundo a ANVISA, (Agência Nacional de Vigilância Sanitária), os ansiolíticos são os remédios mais comprados pelos brasileiros. Fonte: <http://www.lersaude.com.br/o-uso-abusivo-de-remedios-controlados/>. Acesso em: 28/06/2015.

passamos a partir daquelas vivências. Essa necessidade de guardar os momentos é totalmente emocional, já que o medo de perder e de esquecer provocam as mais diversas sensações – principalmente medo – e a existência do recurso da metamemória é um exemplo dos recursos que saciam esse nervoso de ‘perder’ o que foi vivido. Entende-se, então, que na pós-modernidade é necessário viver tudo ao máximo, se aproveitando cada segundo, mas muitas vezes detalhes da nossa vida passam despercebidos na hora do acontecido, como já foi falado antes. Poder vivenciar o hiper-real dessa experiência, então, nos traz paz emocional.

No caso do *Thync* a tecnologia, ligada à racionalização, afeta diretamente o emocional. Este *wearable* muda como estamos, pois não queremos tristeza e esgotamento, mas sim viver de alegria e paz. É exatamente o sentir. A sociedade pós-moderna precisa, então, experienciar os momentos da melhor maneira possível, como ressalta Lipovetsky (2004) e sua sociedade hedonista. As emoções, na pós-modernidade estão, então, sempre à flor da pele, tornando-se necessário controlá-las. A tecnologia *wearable*, como o *Thync*, é, então, utilizada para ‘domar’ os sentimentos dessa sociedade emocional. Isto tudo reflete os conceitos de Maffesoli (1988) acerca da confluência entre arcaico e o tecnológico.

Considerações Finais

Percebe-se, ao fim deste estudo, que a vida corrida das cidades, imprimida pelo ritmo pós-industrial, faz com que certos dispositivos – os *wearables* – tenham um imenso valor social. Os *wearables* explicam muitos aspectos dessa sociedade: eles surgem porque há uma demanda para que dispositivos acoplados ao corpo existam e essa existência, ao mesmo tempo, desvenda muitos aspectos da sociedade contemporânea. A partir dos *wearables* pesquisados, conseguimos apontar diversos aspectos sobre a vida na pós-modernidade, tanto em como estes a influenciam e porque existem – sobre a perspectiva pós-moderna. O *wearables* surgem como consequência da visão de Maffesoli (1988) de pós-modernidade: a necessidade de união entre arcaísmo e tecnologia.

Os *wearables* são tecnologias propriamente ditas. Estas, que envolvem conhecimento e desenvolvimento técnico, são feitas para facilitar a vida dos indivíduos e os *wearables* são as tecnologias de uso pessoal mais avançadas que existem. O intuito das tecnologias é estarem cada vez mais imersas em sua relação com os seres humanos, tornando o seu uso algo até mesmo naturalizado, e o *wearable* “pode estar em contato com o corpo humano do utilizador durante um longo período de tempo sem que se torne

incomodo ou condicionador da liberdade do utilizador” (DIAS, 2005, P.24). Sendo assim, os *wearables* se tornam uma parte de nossas vidas, e, assim como ressalta Mc Luhan (1964) “todos os meios como extensões de nós mesmos servem para fornecer uma consciência e uma visão transformadoras” (MC LUHAN, 1964, P.80).

A consciência que os *wearables* trazem tem, na pós-modernidade, extrema ligação com a emocionalidade. Isso quer dizer que usamos essa tecnologia para suprir nossas necessidades emocionais. Ao longo da análise de *Narrative Clip* e *Thync*, foram traçadas as diversas implicações sociais e emocionais destes *wearables*. Um dos aspectos está na capacidade de absorção do cotidiano, como a captura de narrativas fotográficas, para que nenhum momento seja perdido. As vivências também passam a ter uma definição aquém daquilo que foi vivido no momento, passando a ter um sentido hiper-real, permitindo esmiúças a partir dos registros dos fragmentos. Especificamente falando sobre a emocionalidade, foi visto que guardar narrativas do cotidiano através de imagens servem como conforto ao medo que sentimos em perder e esquecer o que foi vivido. A vida cotidiana da pós-modernidade e a emocionalidade que a cerca, é, então, é exaltada, e, a partir da tecnologia, podemos ver este aspecto entrando em vigor.

Na pós-modernidade se anseia viver ao máximo e este viver “sentindo” é o viver de maneira hedonista. Essa necessidade da sociedade do prazer reflete nos *wearables* como o *Thync*, que não permitem mais as pessoas sentirem fadiga e cansaço. Essa utilização da tecnologia para motivos emocionais para que soframos menos pode trazer algumas indagações. Até que ponto a sociedade pós-moderna, utilizando *wearables* como o *Thync*, está se privando de sentir sensações não tão boas, mas que fazem parte para seu crescimento pessoal? Para que possamos fazer conexões novas, precisamos aprender com os obstáculos da vida. Sentir somente prazer o tempo todo nos priva do aprendizado e do amadurecimento. No entanto, como o *Thync* está mais relacionado na energização e na calma, não necessariamente privando as pessoas de sentirem tristezas e frustrações para que cresçam, essas questões não parecem tão relevantes nesse caso. Mas, mesmo assim, a indagação é necessária para a reflexão sobre onde a tecnologia, a partir dos nossos anseios emocionais, está nos levando e como podemos utilizá-la com maturidade.

Por fim, entendemos que estes *wearables* traduzem e são resultado da necessidade pós-modernidade de aliar emoção ao uso das tecnologias. Viver e sentir são os anseios dessa sociedade e a tecnologia permite com que a experiência de vida seja potencializada, fazendo com que os momentos do cotidiano sejam exaltados e eternizados. Ademais, a

tecnologia propicia que as emoções sejam manuseadas e moldadas ao nosso bem-estar e a nossa necessidade de viver prazerosamente. *Narrative Clip* e *Thync*, respectivamente são, então, as traduções desta sociedade que chamamos de pós-moderna.

REFERÊNCIAS

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Tradutora Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio D'água, 1981.

CASTELLS, Manuel. **O Espaço de Fluxos in CASTELLS, Manuel. Sociedade em rede. A era da informação: economia, sociedade e cultura**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2005.

DIAS, Armindo José Gonçalves. **Computação Afectiva – implementação de um wearable multimédia**. Departamento de Engenharia Electrotécnica e de Computadores da Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto . Universidade do Porto Porto, Janeiro de 2005

DRUCKER, Peter. **Uma nova civilização que desponta. in Ferreira, Antonio Fonseca Gestão estratégica de cidades e regiões**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2005

G1. **Brasileiro é o profissionais mais estressado do mundo**. Disponível em: <http://g1.globo.com/jornal-hoje/noticia/2013/12/brasileiro-e-o-profissional-mais-estressado-do-mundo-revela-estudo.html>. Acesso em: 22/06/2015

GIDDENS, Anthony. **Modernidade e Identidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro, DP&A Editora, 2006, 11ª edição

KEIL, Ivete. Do **capitalismo industrial ao pós-industrial. Reflexões sobre trabalho e educação**. Educação Unisinos 11(1):15-21, janeiro/abril 2007. Disponível em: www.revistas.unisinos.br/index.php/educacao/article/view/5681/2886. Acesso em: 21/06/2015.

LIPOVETSKY, Gilles. **Os Tempos Hipermodernos**. São Paulo: Barcarolla, 2004. 129 p.

LOJKINE, Jean. **O papel do Estado na urbanização capitalista. in FORTI, Reginaldo (ed.) Marxismo e urbanismo capitalista**. São Paulo: Livraria Editora Ciências Humanas, 1979.

LUCCI, Elian Alabi. **A Era Pós-Industrial, a Sociedade do Conhecimento e a Educação para o Pensar**. Editora Saraiva, São Paulo, 2008

LYOTARD, Jean-Françoise. **O Pós Moderno**. Rio de Janeiro. José Olympio Editora, 1979.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos**. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1988.

MAFFESOLI, Michel. **No fundo das aparências**. Petrópolis, Vozes, 1996.

MAFFESOLI, Michel. **O eterno instante**. Lisboa: Instituto Piaget, 2001

MC LUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Tradução de Décio Pignatari. Editora Cultrix. São Paulo, 1964

PALACIOS, Marcos. Memória: **Jornalismo, memória e história na era digital**. In: **CANAVILHAS, João (Org.). Webjornalismo: 7 características que marcam a diferença**. Covilhã: Livros Labcom Books, 2014. (p. 89-110).

PELLANDA, Eduardo Campos. **Protestos pela ótica do Google Glass: uma análise das potencialidades de amplificação da vigilância do cidadão**. Liinc em Revista, Rio de Janeiro, v.10, n.1, p.377-385, maio 2014. Disponível em: www.revista.ibict.br/liinc/index.php/liinc/article/view/675. Acesso em: 25/06/2015.

THYNC, 2015. Disponível em: <http://www.thync.com/>. Acesso em: 25/05/2015.

WEARABLES TECHNOLOGIES. **Narrative clip: a memória fotográfica acoplável**. 2014. Disponível em: <http://www.wearable-technologies.com/2014/02/narrative-clip-the-attachable-photographic-memory/>. Acesso em: 21/06/2015.