

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CAMPUS SOROCABA**

JOSÉ OTÁVIO LARI

**CULTURA DIGITAL E A QUESTÃO DAS GERAÇÕES:
UMA ABORDAGEM ATRAVÉS DA TEORIA ATOR-REDE**

**SOROCABA
2019**

JOSÉ OTÁVIO LARI

**CULTURA DIGITAL E A QUESTÃO DAS GERAÇÕES:
UMA ABORDAGEM ATRAVÉS DA TEORIA ATOR-REDE**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação, linha 2 – Educação, Comunidades e Movimentos Sociais, como requisito para a obtenção do título de mestre em Educação.

Orientadora: Profa. Doutora Teresa Mary Pires de Castro Melo

**SOROCABA
2019**

pinheiro lari, josé otavio

CULTURA DIGITAL E A QUESTÃO DAS GERAÇÕES: UMA
ABORDAGEM ATRAVÉS DA TEORIA ATOR-REDE / josé otavio pinheiro
lari. -- 2019.

118 f. : 30 cm.

Dissertação (mestrado)-Universidade Federal de São Carlos, campus
Sorocaba, Sorocaba

Orientador: Profa. Doutora Teresa Mary Pires de Castro Melo

Banca examinadora: Profa. Dra. Josefina de Fátima T. Silva, Prof. Dr.
Geraldo Souza

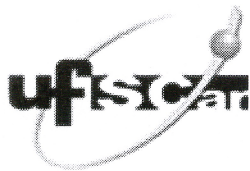
Bibliografia

1. Cultura Digital. 2. Geração. 3. Teoria ator-Rede. I. Orientador. II.
Universidade Federal de São Carlos. III. Título.

Ficha catalográfica elaborada pelo Programa de Geração Automática da Secretaria Geral de Informática (SIn).

DADOS FORNECIDOS PELO(A) AUTOR(A)

Bibliotecário(a) Responsável: Maria Aparecida de Lourdes Mariano – CRB/8 6979



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS

Centro de Ciências Humanas e Biológicas
Programa de Pós-Graduação em Educação

Folha de Aprovação

Assinaturas dos membros da comissão examinadora que avaliou e aprovou a Defesa de Dissertação de Mestrado do candidato Jose Otávio Pinheiro Lari, realizada em 14/02/2019:

Profa. Dra. Teresa Mary Pires de Castro Melo
UFSCar

Profa. Dra. Josefina de Fatima Tranquilin Silva
UNISO

Prof. Dr. Geraldo Tadeu Souza
UFSCar

Para Rita.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha mãe por cultivar em mim o gosto pela leitura, sem o qual eu não seria nada do que sou. A minha esposa, Rita, por tornar a vida mais leve e doce, neste e em todos os outros momentos. Aos meus filhos Cauã e Gabriel, por compreender minha prolongada ausência durante a produção deste trabalho. À Tânia, pela força e disponibilidade (além de sempre aparecer com um café quente nos momentos precisos).

À minha orientadora, professora Teresa, por toda generosidade, disponibilidade e cuidado.

Aos professores Josefina e Geraldo, membros da banca de avaliação deste trabalho, pela contribuição inestimável.

Aos colegas de curso pelo companheirismo e pela troca de ideias. Aos professores e demais funcionários do PPGED Ufscar-Sorocaba, por toda a dedicação e atenção dispensadas.

Obrigado!

RESUMO

O objetivo deste trabalho é mapear o processo de consolidação da tecnologia digital em um fenômeno cultural. Utilizando a Teoria Ator-Rede, o texto busca compreender o caminho trilhado pela humanidade até a cultura digital e como as modificações profundas trazidas por esta nova forma de estar e agir no mundo interferem na sua própria caracterização como humano e em sua sociedade. Dois pontos de apoio são traçados no trabalho: o primeiro é o próprio conceito de cultura, fundamento e marca da espécie humana; o segundo é a questão das gerações, um intrincado conceito que une o ciclo biológico da vida e desdobramentos sociais impostos pelo mesmo ciclo natural, responsável pela contínua engenhosidade humana, pela superação de paradigmas, pela substituição constante de centros de autoridade política, econômica, religiosa e moral. Partindo destes dois pontos de referência e observando os processos comunicacionais como chave do processo, a pesquisa procura estabelecer os caminhos percorridos pela humanidade e por seus artefatos tecnológicos até a consolidação da cultura digital.

Palavras-chave: cultura digital; cibercultura; questão geracional; artefatos digitais; cultura; teoria Ator-Rede

ABSTRACT

The objective of this work is to map the process of consolidation of digital technology into a cultural phenomenon. Using the Actor-Network Theory, the text seeks to understand the path traveled by humanity to the digital culture and how the profound changes brought by this new way of being and acting in the world interfere in its own characterization as human and in its society. Two points of support are drawn in the work: the first is the concept of culture, foundation, and mark of the human species; the second is the question of generations, an intricate concept that unites the biological cycle of life and social unfolding imposed by the same natural cycle, responsible for continuous human ingenuity, for overcoming paradigms, for the constant substitution of centers of political, economic, religious authority and moral. Starting from these two points of reference and observing the communicational processes as key to the process, the research seeks to establish the paths traveled by humanity and its technological artifacts until the consolidation of the digital culture.

Keywords: digital culture; cyberculture; generational question; digital artifacts; culture; Actor-network theory

Sumário

PRIMEIROS PASSOS.....	10
1. APONTAMENTOS SOBRE O CONCEITO DE CULTURA.....	21
1.1 LEGITIMIDADE, REPRESENTAÇÃO E CRISE.....	25
1.1.1 Cultura como ordenador social.....	27
1.1.2 Comportamentos, instituições, ideologias e mitos.....	30
1.1.3 A comunicação como chave.....	32
1.2 A CULTURA COMO PRODUTO.....	34
1.2.1 A câmera e o homem.....	41
1.3 CULTURA DAS MÍDIAS.....	45
1.4 SÍNTESE.....	48
2. APONTAMENTOS SOBRE A IDEIA DE GERAÇÃO E SEUS CONFLITOS.....	51
2.1 O CONTATO ORIGINAL.....	53
2.1.1 A participação no destino comum.....	57
2.2 JUVENTUDE COMO CATEGORIA SOCIAL.....	59
2.2.1 O que é ser jovem?.....	61
2.2.2 Juventude e consumo.....	64
2.2.3 Contracultura.....	68
2.3 OS ANOS DE OURO NO BRASIL.....	69
2.3.1 Rock'n'roll, televisão e portabilidade: 1970 a 1990.....	72
2.3.2 A cultura das mídias (o digital dá as caras).....	74
2.3.3 Um oceano sem fundo sólido: 1990-2010.....	76
2.4 SÍNTESE.....	79
3 A CULTURA DIGITAL E SEUS ARTEFATOS.....	80
3.1 CULTURA, COMUNICAÇÃO E EVOLUÇÃO.....	82
3.2 UNIVERSAL SEM TOTALIDADE.....	86
3.3 A TECNOLOGIA COMO CONDICIONANTE OU COMO DETERMINANTE.....	88
3.4 UM POUCO DA HISTÓRIA DA CULTURA DIGITAL.....	89
3.5 O ARTEFATO DIGITAL.....	95
3.5.1 Mudança do paradigma comunicacional.....	95
3.5.2 Convergência.....	97
3.5.3 O humano e a máquina.....	100
3.5.4 Inteligência coletiva e coisas inteligentes.....	101
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	105
BIBLIOGRAFIA.....	112

PRIMEIROS PASSOS

*“Puxa uma cadeira traz seu copo senta ai
Pega o dominó e faz um dez que eu vou ali...”*

De Esquina - Xis

Desde que surgiu, na África Central, há mais de 100 mil anos, a espécie humana se destacou de todos os outros seres vivos do planeta. Somos a única espécie presente nos cinco continentes do globo; a única capaz de transformar pensamentos em palavras e palavras em sinais gráficos ou fonemas vocais compreensíveis pelos outros indivíduos da espécie; os únicos animais que desenvolveram a capacidade de observar seus atos e determinar, de modo sistemático, quais são úteis e quais não são, mais do que isso, somos capazes de transmitir a conclusão desta observação para as próximas gerações, propiciando o acúmulo sucessivo de conhecimento. Desenvolvemos utensílios e ferramentas para compensar características genéticas como a falta de garras ou de mandíbulas potentes e dentes afiados e, mesmo reconhecendo a existência de estruturas sociais em outros animais, nenhum outro agrupamento de indivíduos da mesma espécie criou uma sociedade tal qual a espécie humana fez, simultaneamente peculiar e diversa, tão cheia de nuances e ao mesmo tempo única e interdependente.

De todos estes diferenciais apontados, quero destacar dois em especial, que representam o rumo adotado por este trabalho: a) a capacidade de registrar e transferir conhecimento e b) a capacidade de criar artefatos para suprir deficiências físicas, imaginárias e emocionais inerentes a espécie. O objetivo desta pesquisa é, portanto, observar como as duas capacidades articuladas ao longo da história, foram as geradoras de um grupo de objetos capazes de amplificar as possibilidades de registro e transmissão de informação. Depois, observar como a humanidade e este mesmo grupo de objetos evoluíram até as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), que conhecemos atualmente e, finalmente, observar como a

tecnologia digital reuniu as características necessárias para iniciar um ciclo cultural novo, com a cultura digital.

Em tempo, é importante estabelecer que não existe uma diferenciação conceitual entre os termos cultura digital ou cibercultura, ambos são utilizados, por diferentes autores com o mesmo sentido, representando apenas uma questão estilística. Neste trabalho assumo o termo cultura digital por julgar que ele expressa seu sentido de forma mais direta e objetiva.

O telefone é um bom exemplo de questionamentos levantados pela presente pesquisa: criado para permitir a comunicação em tempo real entre duas pessoas distantes geograficamente, o telefone é um marco do desenvolvimento tecnológico da humanidade. Ao longo da história, tanto o objeto quanto sua função permaneceram intocados por mais de 60 anos, mesmo assim, a grande mudança introduzida pelos primeiros celulares, surgidos no final dos anos 1950, estava na mobilidade do aparelho e não na sua função. A mudança neste sentido ocorreu em 1994 (o conceito de telefone inteligente já existia desde a década de 1980), com o lançamento comercial de um telefone capaz de executar algumas outras funções, além da tradicional chamada telefônica. O exemplo demonstra que o advento digital modificou não apenas como os objetos são, mas sua razão de ser.

Deste modo, para compreender a cultura digital é preciso compreender o movimento histórico, cultural e social (incluindo alguns de seus aspectos comerciais e de consumo) em conjunto com os objetos desenvolvidos ao longo do processo que nos trouxe até o momento atual. Toda a análise aqui empreendida vai transitar entre os dois polos: humano e não-humano, bem como pela rede de relações estabelecida entre eles, buscando compreender a questão como um todo, e não privilegiando um dos lados em detrimento do outro (LATOUR, 1994).

Não basta, entretanto, observar as relações humanas presentes no contexto e também – do mesmo modo e com o mesmo peso – as relações humanas com os objetos surgidos no mesmo curso histórico. É preciso estabelecer o percurso trilhado entre cada um dos elementos implicados (humanos ou não). Latour (1994) explica que a constituição moderna levou a um processo de compartimentação dos saberes de modo que cada campo tenha seu espaço delimitado de atuação. No entanto, na

vida real, o inocente ato de acionar um aerossol nos coloca no centro de uma discussão que envolve a Antártida, as Universidades e as pesquisas com gases nobres, a cadeia produtiva da indústria química, além do delicado processo político mundial “[...] mas este fio frágil será cortado em tantos segmentos quantas forem as disciplinas puras: não misturemos o conhecimento, o interesse, a justiça, o poder”. (LATOUR, 1994, p 8)

O caminho apontado por Latour e assumido aqui como método é observar o fenômeno através de sua rede de relações:

Nosso meio de transporte é a noção de tradução ou de rede. Mais flexível que a noção de sistema, mais histórica que a de estrutura, mais empírica que a de complexidade, a rede é o fio de Ariadne desta história confusa. (LATOUR, 1994, p 9)

A Teoria Ator-Rede, expressa na sigla TAR, nasceu dos Estudos de Ciência e Tecnologia, empreendidos por um grupo de pesquisadores formado por Bruno Latour, Michel Callon e John Law sobre a sociologia da ciência.

Por ser um campo privilegiado de análise da relação de mediadores humanos e não humanos, e por suas ações deixarem rastros (digitais, materiais) cada vez mais visíveis, a cibercultura é uma área de interesse para a TAR. (LEMOS, 2013, p 34).

A ideia central da metodologia é identificar redes de relações e os mediadores e intermediários que atuam naquela relação, descrevendo tais atores para compreender a partir do papel de cada um deles o todo que formam. Tais atores ou actantes (como é utilizado por Latour) são também compostos por outras redes de

relação e desempenham o papel de mediador (tem papel ativo no processo) em determinada situação e de intermediário (apenas conduz o fluxo do processo) em outras. A ação dos atores se faz pela mediação/tradução, que é a comunicação entre os diferentes nós da rede, gerando mudança no outro e em si mesmo. Como resultado da interação constante entre um determinado grupo de atores, a rede tende a buscar estabilidade, criando o que o grupo de pesquisadores chamou de “caixa-preta”, que nada mais são do que normas, leis, conceitos e dispositivos sociais que tendem a estabilizar as relações sociais. A rede, no entanto não é infraestrutura onde as coisas acontecem, mas o próprio acontecimento das coisas. Ela está em movimento constante, mudando a cada novo evento, criando novos caminhos e possibilidades. Todo ator, humano ou não, é também a uma caixa-preta de novas conexões e possibilidades, uma vez aberta uma caixa, novas possibilidades surgem naturalmente, desta forma, o método trata de selecionar os pontos de entrada na rede, as caixas-pretas que precisam ser abertas primeiro e determinar quais são seus atores fundamentais e as tensões ou controvérsias que formataram aquela caixa-preta e seguir sua trilha. (LEMOS, 2013, p 35).

Deste modo, o método visa compreender o social, (incluindo aspectos políticos, econômicos, do meio ambiente natural e das cidades), através da rede de associações criada entre humanos e não-humanos, rastreando as relações e as tensões antes que elas sejam solucionadas e apaziguadas pelos atores, fechando seu sentido em uma nova caixa-preta ou reexaminando as mesmas relações em busca de novas tensões que possam reacender o conflito. É, portanto, a análise da mobilidade entre os diferentes atores no interior da rede de relações e a observação do seu percurso que inibi uma análise que purifica os híbridos, separando o sujeito, do objeto e da natureza. (LEMOS, 2013).

Latour (1994) sugere a postura semelhante à de um etnógrafo que se debruça sobre todos os aspectos da cultura do povo que pretende compreender:

“Mesmo o mais racionalista dos etnógrafos, uma vez mandado para longe, é perfeitamente capaz de juntar em uma mesma monografia os mitos,

etnociências, genealogias, formas políticas, técnicas, religiões, epopeias e ritos do povo que estuda". (LATOUR, 1994, p 12)

A vantagem da Teoria Ator-Rede é possibilitar que a análise disponha os diferentes atores, humanos ou não, nos lugares que realmente ocupam na realidade analisada, construindo um quadro onde a natureza, as culturas e os objetos ocupam o mesmo patamar de importância. Deste modo, para encontrar as respostas desta pesquisa, não basta observar como os humanos agem em relação aos objetos e à natureza, mas também como os próprios objetos ocupam os espaços sociais a ponto de alterar sua dinâmica interna. O embasamento teórico desta relação está fundado nas ideias da TAR, uma vez que estabelece a diferença fundamental entre o processo de purificação e de tradução dos não-humanos. O primeiro submete os objetos híbridos a um processo que transita (conforme a necessidade) entre diferentes polos de análise, sem, no entanto, deixar que ocupem sua posição real na rede de relações. O segundo pretende exatamente o oposto, que os objetos híbridos ocupem a rede de relações, como um ator determinante para o resultado do processo de relações do qual faz parte. (LATOUR, 1994).

O procedimento estabelecido para realizar o estudo tem seu ponto de partida em duas caixas-pretas bem delimitadas: a primeira é o conceito de cultura e sua ligação com o desenvolvimento tecnológico, em busca dos elementos humanos (social, econômico, político) e não-humanos (todas as tecnologias desenvolvidas pelo engenho humano) que proporcionam o surgimento, em torno deles, de uma cultura. A segunda caixa-preta é o conceito de geração, em especial no tocante à juventude e sua relação com a tecnologia, em busca das características que surgem no processo, motivadas pela contínua renovação de seres humanos agindo na rede de relações.

Uma caixa-preta pode ser compreendida como um consenso, uma questão temporariamente fechada, onde não há controvérsias que abalem sua estabilidade. O trabalho de abertura de uma caixa-preta busca novos rastros, novas pistas e associações capazes de revelar caminhos alternativos adotados pelos atores. Trata-

se, em outras palavras, de olhar para uma questão em busca de uma outra perspectiva sobre o trajeto percorrido por seus atores, humanos ou não, até aquele consenso e, a partir das novas pistas, reascender o debate em torno dela, dissolvendo o consenso estabilizador e fazendo ressurgir as controvérsias. É através da observação da controvérsia, (compreendida aqui como ocasiões de conflito e debate) que se torna possível observar a posição que cada ator ocupa na rede de relações e qual o seu papel no processo. Essa pesquisa pretende “aumentar a fricção” no entorno das duas caixas-pretas (cultura e gerações), dialogando com diferentes autores, construindo e reconstruindo as ideias de pensadores e do senso comum sobre os dois conceitos e seguindo as pegadas de diferentes objetos envolvidos na rede de relações ao longo da história. Assim, colocados em simetria, os elementos humanos e não-humanos ajudam a compreender o caminho percorrido, funcionando como um mapa, expressão que aqui é compreendida em seu sentido mais básico: como um guia de pontos de referência. (ALVES JÚNIOR, 2016).

Para acessar o conteúdo das duas caixas-pretas é fundamental estabelecer um ponto de acesso à rede, um contexto específico para ser analisado. Este ponto de acesso está ligado as duas ideias apresentadas logo na abertura do texto: a) a capacidade de registrar e transferir conhecimento e b) a capacidade de criar artefatos para suprir deficiências físicas, emocionais e imaginárias inerentes à espécie. A primeira ideia está, evidentemente, ligada à comunicação, já a segunda é ampla e pode envolver qualquer tecnologia desenvolvida pela humanidade desde o início de seu processo histórico. No entanto, o que pretendendo é observar como a tecnologia ligada à comunicação está envolvida no processo, restrinjo, portanto, o campo de análise aos artefatos criados para suprir as necessidades de comunicação.

Na medida em que isolo um determinado grupo de atores (humanos e não-humanos), ligados à capacidade humana de registrar e transmitir conhecimento e de desenvolver tecnologias capazes de suprir deficiências (no caso: amplificar possibilidades de registro e transmissão de informação), isolo também um grupo de fenômenos sociais e culturais a eles relacionados e, do mesmo modo, um

determinado grupo de pensadores que estão ou estiveram debruçados sobre o tema. Deste modo, um pilar importante deste trabalho é a análise bibliográfica sobre as duas caixas-pretas, como um caminho possível para proceder a abertura de ambas e, a partir delas, observar os trajetos dos atores da cultura digital no auge da controvérsia (e, portanto, antes de fechar seu sentido em uma caixa-preta).

Cabe aqui uma nota importante para a compreensão deste trabalho: em muitos casos, antes de aprofundar a discussão em torno das ideias de pensadores mais densos e complexos, julgo importante abordar ideias introdutórias sobre o tema, criando uma perspectiva histórica do pensamento sobre aquele determinado conceito e ajudando o leitor a compreender a evolução do pensamento sobre o tema. Deste modo, espero construir a pesquisa sem negligenciar o processo histórico do qual ela descende, seja do ponto de vista dos fatos e acontecimentos, seja do ponto de vista epistemológico.

Ao adotar a análise bibliográfica como instrumento de trabalho, assumo também que a natureza deste texto é introdutória. Pretendo apenas estabelecer os pontos de referência primários da rede de relações que forma a cultura digital, deixando para um segundo momento a observação focada nos desdobramentos práticos no contexto social.

Entre os autores selecionados é possível estabelecer uma distinção primária entre aqueles cujas ideias nos servem de introdução ao tema ou nos garantem a perspectiva histórica apontada por Ampuja (2015) e nos ajudam a lembrar que algumas das questões aqui tratadas sempre estiveram presentes na história da humanidade. Neste grupo é notável a contribuição de teóricos como Adorno, Benjamin, Biggs e Burke, Hobsbawm, Mannheim, Eisenstadt, Lévy e Castells. Como contraponto, aproximo as ideias de De Certeau, Santaella, Tomaz e Haraway, Vilches, Morin, Canclini, Barbero e Ampuja, criando, deste modo, a possibilidade de conhecer a perspectiva histórica do processo e parte importante de uma interpretação otimista da cultura digital, sem, no entanto, abrir mão de uma visão crítica e atual do processo.

Há, nesta pesquisa, a valorização de um enfoque pouco abordado nas pesquisas acadêmicas sobre o tema. Em levantamento realizado na plataforma

Sucupira, da Capes, entre 2015 e 2017 é possível verificar a publicação de 332 (trezentos e trinta e dois) dissertações de mestrado abordando o tema cultura digital ou cibercultura. Ao restringir o resultado aos trabalhos que trazem os termos cultura digital ou cibercultura no título ou nos descritores, é possível reduzir o universo a 146 (cento e quarenta e seis) trabalhos produzidos sobre o assunto. Destes, 58 (cinquenta e oito) estão ligados a programas de pós-graduação em Educação e 39 (trinta e nove) foram produzidos em programas de pós-graduação ligadas à comunicação. O restante está espalhado por programas diversos, como aqueles voltados para a formação de mestres em arquitetura, ciências sociais e culturais, museologia, etc.

Uma análise mais atenta das propostas de pesquisa apresentadas neste conjunto de dissertações, deixa clara a preocupação dos pesquisadores com o papel instrumental da cultura digital. É o uso ou a função específica das TICs no contexto escolar que movem o interesse dos pesquisadores que empreenderam investigações interessadas na elucidação das consequências do uso prático de tais tecnologias, como aliados ou adversários do processo pedagógico. Do mesmo modo, para os pesquisadores da comunicação, o interesse parece repousar sobre a necessidade de elucidar as transformações impostas pelas TICs no processo comunicacional. Nenhum dos trabalhos reunidos no levantamento busca compreender a essência da cultura digital ou estabelece sua linha evolutiva histórica como forma de constatar como e por quais caminhos a humanidade chegou até o estabelecimento de uma cultura fundada na tecnologia digital.

É preciso afastar, logo de início, algumas noções primárias sobre a cultura digital. A primeira é a ideia de que as características normalmente atribuídas à cultura digital, expressa em palavras como: conectividade, globalização, velocidade, hibridismo, rede, entre muitas outras que formam o que Ampuja classifica como “vocabulário básico e dominante” (AMPUJA, 2015, p 56), não representam, exatamente, novidades surgidas com a cultura digital, mas estão presentes no desenvolvimento da humanidade já há algum tempo (o telégrafo e o trem são exemplos da busca humana pelo encurtamento das distâncias através da criação de redes – seja de cabos ou trilhos).

É também importante afastar uma figura de linguagem comum aos textos que abordam a temática, a ideia de impacto, onde os artefatos da cultura digital são tratados como um projétil externo à humanidade, deliberadamente lançado sobre nós por uma força externa e estranha, quando, na verdade, são frutos da mesma engenhosidade humana que controlou o fogo, forjou o metal, imaginou a roda e criou a escrita. (LÉVY, 1999). A esta engenhosidade humana, que cria tecnologias estruturais e não simplesmente instrumentais, Barbero (2008) vai chamar de “tecnicidade”, demonstrando que tecnologias estruturais modificam o lugar da cultura e estabelecem novos meios de “percepção e de linguagem” (BARBERO, 2008, p 211).

É importante ainda esclarecer que a internet não é tratada aqui exclusivamente como um lugar, mas também como um objeto sujeito a diferentes usos e interpretações de acordo com sua presença e uso determinado em cada um dos diferentes contextos culturais onde ela está presente. Por outro lado, ela tem sim uma faceta de estrutura, de via e de lugar onde as coisas transitam ou acontecem, mas também é ator da rede, claramente um ator não-humano que participando das diferentes associações entre outros atores humanos e não-humanos. Trata-se, neste caso, daquilo que é realizado na internet por coisas e pessoas em interação, ganhando ou perdendo potência ou relevância em função do contexto analisado. (LE MOS, 2013). Ou, como aponta Fragoso:

A perspectiva da internet como artefato cultural observa a inserção da tecnologia na vida cotidiana. Assim, favorece a percepção da rede como um elemento da cultura e não como uma entidade à parte, em uma perspectiva que se diferencia da anterior, entre outras coisas, pela integração dos âmbitos online e offline. A ideia de artefato cultural compreende que existem diferentes significados culturais em diferentes contextos de uso. O objeto internet não é único, mas sim multifacetado e passível de apropriações. (FRAGOSO et al, 2011, p.42)

Não se trata, portanto, de analisar o mundo dos artefatos separado da sociedade, nem de tomar o artefato como um ator autônomo, dotado de vontade própria, mas compreender a correlação entre os dois universos, onde pessoas, entidades materiais naturais ou artificiais e ideias e representações fazem parte do mesmo tecido, do mesmo conglomerado de nós que servem de estrutura para este tecido (LÉVY, 1999) e (LATOURE, 1994).

Um último esclarecimento ainda se faz necessário. Mais do que isso: uma sucinta apresentação e uma justificativa.

Primeiro a apresentação: sou jornalista e um ser humano afetivamente ligado a comunicação, seja de massa ou pessoal, virtual ou na fila da padaria, não importa. Acredito que a comunicação é parte importante do sucesso da humanidade e esta nova órbita da comunicação apresentada pela tecnologia digital, como nos diz Pierre Lévy (1999), representa para mim um campo natural de fascínio e curiosidade pessoal e profissional. Não sei responder de forma objetiva à pergunta se sou um jornalista-pesquisador ou um pesquisador-jornalista, na verdade, julgo que todo jornalista é movido pela curiosidade de conhecer uma determinada realidade e depois, tornar públicas suas impressões reunidas no processo de forma clara e objetiva; razão que também move a iniciativa do pesquisador. Neste caso, ambas atividades são movidas pelo mesmo objetivo, guardando diferenças no que diz respeito à forma como obtêm as informações e como tornam os resultados públicos. Ambos tem um compromisso com a verdade e tem na sociedade sua matéria-prima, porém, abordam o tema com finalidades distintas: o jornalista descreve o cotidiano, enquanto o pesquisador social quer compreender o cotidiano, suas razões de ser deste ou daquele modo, como a sociedade chegou até aquele ponto e quais os possíveis desdobramentos daquela realidade. Do mesmo modo, tanto o jornalista quanto o pesquisador são céticos por natureza, duvidam do que está posto de forma muito clara, o que é dito com muita certeza, colocando o questionamento e a busca pela confronto de opiniões no centro das duas atividades. Aqui, espero responder ao que é esperado do pesquisador.

Outro dado relevante é o testemunho pessoal do surgimento do digital no cotidiano de um jovem que em 1990 (ano que marca a aceleração da consolidação

do digital no Brasil), tinha 19 anos, um jovem portanto, dada sua condição cultural e social, que conviveu com televisões valvuladas, rebobinou as fitas do *walkman* com uma caneta para economizar pilhas, mas que também jogou Atari e teve contato com os primeiros computadores pessoais, que migrou dos disco de vinil para o CD (*Compact Disc*) e depois para o MP3 (*Mpeg Layer 3*), que viu o surgimento do VHS (*Video Home System*), migrou para DVD (*Digital Versatile Disc*) e depois para os serviços de *streaming*, testemunha, portanto, do processo aqui analisado.

Quando ingressei no mercado de trabalho, no final da década de 1980, o Telex era o equipamento mais moderno existente no local. Em apenas quatro anos ele foi suplantado pelo fax e depois pelos computadores. O mesmo aconteceu com as máquinas de escrever e calcular. Um processo que é possível descrever com metáforas grandiloquentes como: avalanche, tsunami ou dilúvio (esta última utilizada por Lévy, 1999). Sou, portanto, testemunha deste movimento de transição entre o analógico e o digital.

Ao reunir este conjunto de procedimentos e teóricos, espero poder analisar a questão da cultura digital como o antropólogo apontado por Latour (1994) analisa a tribo indígena isolada, em todos os seus aspectos social, cultural e político.

Capítulo I

CULTURA

Bactéria num meio é cultura

Cultura - Arnaldo Antunes

1. APONTAMENTOS SOBRE O CONCEITO DE CULTURA

A ideia de Cultura é ampla e multidisciplinar. Compreender de forma rigorosa toda a sua extensão não é tarefa fácil, mas é necessário reconhecer alguns de seus fundamentos para que a observação avance de forma satisfatória. Como nos ensina Michel de Certeau (2012), “Toda exposição relativa aos problemas culturais caminha sobre um solo de palavras instáveis” (DE CERTEAU, 2012, p 193), sendo impossível uma definição fechada do conceito, uma vez que seu significado está ligado a ideologias e sistemas diferentes e que geram, portanto, definições distintas. Desta forma, o que pretendo neste capítulo é estabelecer alguns pontos introdutórios sobre o conceito e aprofundar a discussão a partir deste suporte teórico básico.

Quando pensamos em cultura, pensamos na história da raça humana. Somos a única espécie animal do planeta que desenvolveu cultura, ou seja, que adequou a natureza a sua necessidade. Todas as outras espécies adaptaram seus corpos ao meio ambiente através do processo evolutivo¹, só os seres humanos optaram pelo caminho oposto, preservando a constituição biológica básica e criando objetos que não existem em estado natural ou modos de agir que transformam o ambiente a seu

1 Não quero dizer que o corpo humano não passou e ainda passa por transformações biológicas, apenas alertar para o fato de que tais mudanças são menos profundas e dramáticas do que aquelas registradas em outros animais.

favor e de acordo com suas necessidades. O desenvolvimento deste traço distintivo dos seres humanos, no entanto, não se deu de forma homogênea nos diferentes agrupamentos da espécie, na verdade cada agrupamento humano desenvolveu seu próprio conjunto de soluções para enfrentar e produzir as mudanças necessárias ao meio e garantir a sobrevivência do grupo. Refletindo sobre suas ações e o resultado delas, a espécie encontrou soluções distintas no todo ou em parte daquelas adotadas por outros agrupamentos e é essa variedade de manifestações convergentes em seus fins, mas divergente nas formas que acaba por caracterizar a espécie humana como um ser predominantemente cultural.

Mesmo o conjunto de necessidades básicas e comuns a todos os seres vivos, como a alimentação, o sono, a respiração ou a atividade sexual, ganham, entre os humanos, uma infinidade de pequenas variações fundadas nas características que ordenam aquela construção social e histórica determinada. O que torna os humanos uma espécie diferente entre os seres vivos é a variedade de modos que a espécie utiliza para saciar, desde necessidades mais elementares até o refinamento de estabelecer o que é belo e o que não é. O comportamento da espécie não é determinado exclusivamente pelas necessidades biológicas, uma vez que também conta com um processo de aprendizagem, o que torna o ser humano resultado do meio cultural onde foi sociabilizado e herdeiro de todo o conhecimento acumulado pelos seus antecessores.

A primeira definição formal de cultura foi cunhada pelo antropólogo inglês Edward B. Taylor, em 1871: “(...) todo complexo que inclui conhecimentos, crenças, artes, moral, leis, costumes e quaisquer outras capacidades e hábitos adquiridos pelo homem como membro de uma sociedade”. (TAYLOR apud CUNHA, 2010, p. 23).

Na década de 1950, o antropólogo norte-americano Alfred Kroeber, classificou os usos do termo, chegando a 250 definições que ele subdividiu em sete grupos (KROEBER apud CUNHA, 2010). Para Kroeber, cultura é a estrutura de conhecimentos individuais e coletivos que atribuem refinamento e sentido ao modo de agir dos elementos daquele agrupamento humano; é também o complexo de expressões artísticas deste mesmo grupo, assim como o conjunto de hábitos e

costumes que assume um papel de identidade coletiva; é ainda a estrutura inconsciente que conduz as ações e pensamentos deste povo, presente em todos os aspectos da vida social, emprestando sentido a determinado modo de agir e, finalmente, é tudo o que os humanos vivem, realizam e transmitem para seus descendentes. A ideia de cultura, deste modo, está ligada a um contexto, como forma particular de ver e interpretar o mundo de um determinado grupo social, portanto, seres humanos de culturas diferentes tendem a ver uma mesma situação, objeto ou fenômeno de formas diferentes.

Atividades fisiológicas e naturais também carregam o mesmo traço: o ato de parir pode ser classificado como natural e inerente a todas as mulheres da espécie, porém, na Índia se dá a luz em pé, no ocidente com a mulher deitada de costas, entre os Tupi de cócoras, há cadeiras e leitos especiais para que o parto aconteça com a mulher sentada ou deitada, isso sem falar em toda variedade de procedimentos adotados pela medicina, como o uso de anestésicos, a Cesária e outras tantas variações. Todas essas diferenças de procedimento também estão no modo de vestir, nos hábitos alimentares, no comportamento sexual.

É possível compreender então que cultura é um fenômeno integral e coletivo, um patrimônio material e intelectual relativamente estável desta mesma coletividade, “composto de linguagem, formas de comportamento e de pensamento que atribuem sentido às relações humanas ou divinas, símbolos representativos, técnicas empregadas e objetos produzidos” (CUNHA, 2010, p. 17).

É relativamente estável porque muda na mesma medida que mudam as linguagens, os contextos sociais, econômicos e políticos, os símbolos representativos, as relações humanas e divinas, as técnicas e os objetos. Em outras palavras, a cultura é estável enquanto são estáveis as relações entre os atores da rede de relações, quando qualquer uma das variáveis inicia um processo de transformação, tende a levar consigo todos os outros elementos.

Como conciliar tantas possibilidades de caracterização do conceito de cultura?

Canclini (2007), nos oferece algumas pistas: a primeira parte do princípio que todas as formas de enquadrar a ideia de cultura são narrativas do que acontece com

a própria cultura na sociedade. Porém, o problema não é meramente de narrativa. Na verdade a questão central está no confronto entre diferentes maneiras de ver e compreender o mundo e a sociedade. Estes diferentes modos de olhar é que precisam ser articulados de modo que seja possível identificar vínculos da cultura com a sociedade, com a política, com a economia, com a produção e o consumo. (CANCLINI, 2007). Para afastar dualismos entre o aspecto espiritual e o material, entre o econômico e o simbólico ou o individual e o coletivo, Canclini (2007), aponta que um caminho possível é compreender cultura como o elemento que dá significação à vida social, incluindo a produção, comércio e consumo destes significados. No entanto, é preciso cuidado com as pretensões de “validade universal” da definição, uma vez que ela exclui as singularidades responsáveis pela diferença entre uma cultura e outra, além de excluir a interação entre elas na constituição de ambas. (CANCLINI, 2007).

A solução apontada por Canclini (2007), em especial diante de um mundo globalizado, passa por observar o choque entre as diferenças e contrastes das culturas, não como quem compara objetos, mas como quem articula qualidades próprias de cada uma delas, suas diferenças, o que as torna únicas e, ao mesmo tempo, as conectividades interculturais que afetam todos os atores envolvidos. Dito de outro modo, a ideia é observar o cultural para compreender a cultura:

Ao propormos estudar o *cultural*, abarcamos o conjunto de processos através dos quais dois ou mais grupos representam e intuem imaginariamente o social, concebem e gerem as relações com outros, ou seja, as diferenças, ordenam sua dispersão e sua incomensurabilidade mediante uma delimitação que flutua entre a ordem que torna possível o funcionamento da sociedade, as zonas de disputa (local e global) e os atores que a abrem para o possível. (CANCLINI, 2007, p 49).

Deste modo, é preciso reunir o conhecimento acadêmico das ciências sociais e humanas, mas também o conhecimento dos mercados, governos e da sociedade,

observar o processo de reorganização da produção, do comércio e do consumo de bens culturais, uma vez que este aspecto nos mostra o papel de atores importantes na configuração da cultura digital e do mundo contemporâneo, assim como na ressignificação de objetos culturais de épocas passadas e da própria ideia de arte, onde passa a predominar um sentido mercantil sobre o sentido estético, identitário ou simbólico que vão implicar em modificações sobre o que entendemos como cultural. (CANCLINI, 2007).

A ideia de uma abordagem multidisciplinar vem ao encontro da minha proposta metodológica, onde fica clara a necessidade de articulação de diferentes saberes na investigação dos elementos que configuram a cultura digital. Este primeiro giro sobre as definições de cultura abre caminho para aprofundar a discussão e observar mais de perto algumas características importantes.

1.1 LEGITIMIDADE, REPRESENTAÇÃO E CRISE

De Certeau (2012) explica que o bom funcionamento social depende da existência de autoridades que forneçam referências comuns a toda a comunidade, tornando possível a comunicação entre seus membros e criando caminhos para que a criatividade aconteça e proporcione a mudança. A ideia contrária, ou seja, a ausência de sentidos comuns a todos os indivíduos torna o ambiente social irrespirável já que não fornece mais as referências necessárias – vale lembrar que De Certeau não falava “[...] das referências fundamentais que organizam a consciência coletiva e a vida pessoal, mas sim de uma falta de coordenação entre essas referências e o funcionamento das ‘autoridades’ socioculturais” (DE CERTEAU, 2012, p 31). Uma autoridade sem aderência ao real é vazia de credibilidade.

Crises de confiança em instituições como a igreja, o sindicato, os partidos políticos ou a universidade nascem do silêncio das suas próprias fileiras que já não encontram nas “causas prontas”, algum sentido e, principalmente, do fato de tais

autoridades não perceberem que um novo conjunto de interesses se desenvolve nas inúmeras camadas do conjunto social e perdem-se na repetição de antigas liturgias, tonando-se “não críveis”. Sem o conjunto de referências, sem este acordo tácito, não há legitimidade, não há convicção e, portanto, não há representação. (DE CERTEAU, 2012).

Para De Certeau (2012) a definição de cultura pode ser dividida em seis aspectos: a) a cultura de uma pessoa em relação aos outros, em sociedades onde as normas determinam a alta cultura e a baixa cultura; b) o conjunto de patrimônios e obras que devem ser preservadas e difundidas, promovendo também seus criadores para garantir a renovação do patrimônio; c) a compreensão do mundo a partir do meio (rural, urbano ou nativo), da época e de ideias tácitas que organizam a experiência humana; d) o conjunto de referências formado pelos comportamentos, instituições, ideologias e mitos que em conjunto caracterizam uma sociedade e a diferencia de outras; e) aquilo que foi adquirido em distinção do que é inato, toda a criação humana, todo objeto e toda ação em relação dialética com a natureza e f) um sistema de comunicação, seus modelos e regras que organizam os significados e torna possível a compreensão das mensagens. (DE CERTEAU, 2012, p194).

Algumas das questões propostas por De Certeau (2012) vem sendo esboçadas neste texto até aqui, como a ideia de que a cultura é um conjunto de patrimônios que representa a própria história da humanidade e que este patrimônio mutável é responsável pela visão de mundo peculiar de cada época e sociedade e, ainda, que cultura é tudo aquilo que não é natural e foi, portanto, imaginado, projetado e executado pela ação humana, compreendendo as afirmações presentes nos itens “b”, “c” e “e” da relação apresentada no parágrafo anterior.

A partir deste ponto, passo a analisar as três características que precisam de maior atenção: o item “a”, que apresenta a cultura como um conjunto de atributos pessoais ou coletivos que agem como diferenciadores sociais; o item “d” que explica como a cultura estabelece o conjunto de referências para caracterizar o modo de agir de uma sociedade e, por fim, o item “f” que aborda a capacidade de comunicação como chave para a concretização do processo.

1.1.1 Cultura como ordenador social

O primeiro dos seis aspectos apresentados por De Certeau (2012) nos mostra que o conceito de cultura está ligado a uma ideia de acúmulo, de posse, de quantidade de bens culturais ou saberes de uma pessoa em relação a outras, ou ainda de uma sociedade ou extrato social em relação a outros, demonstrando uma superioridade desta em relação às demais. Nasce daí expressões como: aquele sujeito é culto (domina o maior número de objetos e códigos daquela cultura), já aquele outro é ignorante (não domina ou domina um número menor de objetos e códigos). Na história, a ideia assume aparências distintas, mas todas fundadas no mesmo princípio de oposição entre indivíduos ou grupos: o cidadão grego educado e o oriental bárbaro, europeu ilustrado versus índio americano selvagem, homem branco superior e homem negro inferior, o gênero masculino superior ao feminino, enfim, pares antagônicos replicados através das épocas em diferentes comunidades em todo o globo.

Canclini (2007) explica que a cultura também está atrelada a uma criação de consenso, hegemonia e legitimidade que deixa evidente sua dimensão política, “[...] da administração do poder e da luta contra o poder” (CANCLINI, 2007, p 46). Neste caso, os recursos simbólicos e os modos de organização social estão ligados à representação de si mesmo e do outro nas relações de diferença e desigualdade, valorização ou desqualificação. Deste modo, definir determinada cultura como “alta cultura”, pressupõe que as outras sejam “baixa cultura”, configurando um ato cultural por meio do qual se exerce o poder. (CANCLINI, 2007).

Já na Grécia antiga tal divisão era bastante conhecida, uma vez que cabia a uma maioria o trabalho físico e a um pequeno grupo de escolhidos o trabalho intelectual, caracterizando o entendimento de que havia seres humanos superiores ocupados em pensar o progresso da nação, enquanto ao restante da população, cabia executar o trabalho necessário (CUNHA, 2010). Tal estratificação social

qualifica como superior o homem letrado, que pensa o trabalho, em relação àquele menos letrado, a quem cabe executar o trabalho pensado pelo primeiro (o arquiteto em relação ao mestre de obras é um bom exemplo). A distinção entre o saber e o fazer, embora pouco aderente à realidade (uma vez que imagina que aquele fazer é desprovido de qualquer pensar) fundamentou a divisão social em classes na Grécia antiga e continua exercendo o mesmo papel na sociedade contemporânea, ganhando contornos ainda mais acentuados com o capitalismo e a globalização, ao justificar o poder de alguns sobre o fruto do trabalho de muitos.

A partir deste ponto de vista, a cultura popular ocupa o lado oposto da mesma estrutura, como uma manifestação desprovida de reflexão, é passível de ser considerada menor ou menos bela ou incapaz de traduzir a verdadeira cultura de um povo. Não por acaso, De Certeau, em seu já citado *Cultura no Plural* (2012), vai titular o capítulo que aborda a cultura popular de *A beleza do morto*. Refletindo sobre certa literatura francesa (*colportage*), tornada popular pela ação de livreiros ambulantes que percorriam os povoados e cidades do país entre os séculos XVII e XVIII, vendendo livros baratos e com temática que atraía os poucos alfabetizados das camadas mais populares. Em certa altura, tais livros passaram a incomodar as autoridades, a ponto de serem julgados subversivos e imorais, censurados e retirados do domínio do povo para passar, quando à beira da ruína, para as mãos dos estudiosos e letrados dedicados a analisar o fenômeno, agora que ele não mais oferecia riscos à ordem, deste modo “o saber permanece ligado a um poder que o autoriza”. (DE CERTEAU, 2012, p 58).

Trata-se de proteger aqueles que não tem a estrutura intelectual necessária para não se deixar levar pelas ideias contrárias à ordem, aos costumes, à moral e à religião, expostas em determinados livros ou obras.

Desse modo, portanto, o povo era uma criança cuja pureza original convém resguardar, preservando das leituras perniciosas. Mas amadores esclarecidos podem reservar à seção “curiosa” das suas bibliotecas as coletâneas dos folcloristas, exatamente como no passado os aristocratas

mandavam encadernar os almanaques com suas armas.(DE CERTEAU, 2012, p 62).

Sob a justificativa de proteger “o povo” ou a “família” de más influências, ainda hoje, muitas irregularidades são cometidas e justificadas, quase sempre partindo da certeza de que quem protege é superior, iluminado por entidades superiores e conhecedor do que é melhor para aqueles inferiores que devem ser protegidos. Tal dicotomia carrega o germe da intolerância e a justificativa para quase todo tipo violência, desde a segregação até o castigo físico.

A história do samba nos serve de exemplo: aceito hoje como expressão da cultura nacional, o samba foi segregado, perseguido e censurado durante boa parte de sua história. Até 1917 – data do primeiro registro de um samba em disco – era uma expressão particular dos habitantes das favelas cariocas, majoritariamente executada e apreciada por negros e pobres, sinônimo de mal gosto e de malandragem entre as elites. A partir do registro e da execução da obra em rádios, o samba rompe as barreiras dos morros e das comunidades pobres para cair no gosto de outras camadas sociais até que em meados de 1950, diluído, readaptado e em parte cooptado pelo governo de Getúlio Vargas, ganha ares nacionalistas e status de símbolo da cultura brasileira. É importante notar que tudo isso não se deu de forma pacífica ou despida de preconceitos, essa mestiçagem cultural foi construída sobre uma base artificial e o samba não foi aceito pelas elites com toda a sua essência, mas lapidado, adaptado de acordo com interesses das classes dominantes. Deste modo, é possível entender que a cultura popular não é recriminada, desde que se mantenha dentro de limites de decoro. O popular, quando classificado como exótico, pode circular pelos salões, enquanto a manifestação cultural da elite forja uma manifestação moderna e sintonizada com os ideais do nacionalismo, baseada neste exotismo.(GONÇALVES, 2014) e (NAPOLITANO e WASSERMAN, 2000).

No caso do samba a necessidade era esconder sua origem na escravidão, sua estreita ligação com as religiões de matriz africana e seu desenvolvimento nos morros e favelas do Rio de Janeiro, aplicando um verniz de refinamento que

substituía o ideário da malandragem pelo nacionalismo ufanista. Mais tarde, a bossa-nova vai buscar naquele samba original sua base temática, recuperando inclusive a figura do malandro, dando início a um novo processo de transformação. (NAPOLITANO e WASSERMAN, 2000).

É fundamental compreender o jogo social imposto por tal divisão, ou seja, a “cultura erudita” está a serviço de legitimar a exploração e dominação social, econômica e política da elite que detêm os meios de produção – incluindo aí os veículos de comunicação. Enquanto a “cultura popular” está ligada ao trabalhador e as parcelas mais pobres da sociedade, atuando em duas frentes possíveis: legitimando ou contestando a cultura de elite.

É deste confronto que nascem as novas expressões, fundamentadas na espontaneidade da manifestação popular que por sua vez está conectada à necessidade de expressão de determinado grupo social. Ligando aqui o item “c” da relação proposta por De Certeau (2012), onde cultura aparece com o papel de organizar a experiência estética e substituir as visões de mundo religiosa ou filosófica.

1.1.2 Comportamentos, instituições, ideologias e mitos

De Certeau (2012) afirma que incluir na compreensão do conceito de cultura o conjunto de comportamentos, instituições, ideologias e mitos torna clara a maneira como ele vai tratar o problema.

Sua primeira providência neste sentido é diferenciar subcultura (a cultura de um subgrupo) e contracultura (o julgamento que uma maioria faz das subculturas). Isso posto, passa a esmiuçar termos de uso comum e corriqueiro, mas que servem de “ponto de referência” e carregam de sentido o conceito de cultura: *ação cultural*: segmento operacional, de intervenção que liga os agentes a objetivos; *atividade cultural*: situa a atividade em uma cultura estabelecida (cultura erudita); *agentes*

culturais: exercem funções como criador, animador, promotor, etc; *política cultural*: conjunto mais ou menos coerente de objetivos, meios e ações que visam modificação de comportamento a partir de critérios explícitos; *discurso cultural*: toda linguagem que trata de problemas culturais e *desenvolvimento cultural*: um poder mobilizador, onde os problemas culturais são reclassificados, atrela cultura a uma lei de crescimento homogêneo da produção e do consumo, uma ideologia da continuidade que busca linearidade e se opõe a transformações sociais ou estruturais e a revoluções culturais. (DE CERTEAU, 2012, p 196).

Edgar Morin (1997) nos ajuda a compreender a questão proposta por De Certeau (2012). Para Morin, “uma cultura orienta, desenvolve, domestica certas virtualidades humanas, mas inibe ou proíbe outras” (MORIN, 1997, p 14). Há, portanto, uma cultura que define a relação humana com a natureza e as qualidades humanas propriamente ditas, como ser biológico e há culturas particulares, atreladas a momentos históricos (épocas) e a sociedades específicas. A cultura é um corpo complexo de mitos, símbolos, imagens e normas interiorizadas pelas pessoas para conferir estrutura aos instintos e orientação para as emoções. De modo que:

Uma cultura fornece pontos de apoio imaginários à vida prática, pontos de apoio práticos à vida imaginária; ela alimenta o ser semi-real, semi-imaginário, que cada um secreta no interior de si (sua alma), o ser semi-real semi-imaginário que cada um secreta no exterior de si e no qual se envolve (sua personalidade). (MORIN, 1997, p 15).

Deste modo, cultura é colocada como um conjunto de estruturas que garante que uma pessoa seja única e, ainda assim, parte da sociedade. Porém, não podemos identificar cultura com a totalidade da vida social. Existe uma dimensão cultural em todas as práticas sociais, mas nem tudo é cultura nestas mesmas práticas sociais, ou seja, a cultura é parte de todas as práticas sociais, mas não equivale à totalidade da sociedade.(CANCLINI, 2007, p 45). A explicação de Canclini (2007) deixa claro que as duas dimensões: cultura e sociedade, estão entrelaçadas

e são afetadas mutua e continuamente. Neste sentido, cultura é parte da construção social e também sua reprodução; espaço, portanto, de organização social e de reprodução social. (CANCLINI, 2007, p 46).

Através das proposições de Morin (1997) e Canclini (2007), chegamos a um conceito possível para cultura, compreendemos, por tanto, que cultura é a dimensão que nos faz únicos ao mesmo tempo que nos integra ao conjunto da sociedade, um conjunto de mitos, símbolos, imagens e normas que oferece base para ser indivíduo e, ao mesmo tempo, ordena a participação dos diferentes indivíduos no complexo social.

1.1.3 A comunicação como chave

Lúcia Santaella, em artigo publicado na revista Famecos, em 2003, busca compreender o processo sutil de transição entre uma cultura e outra, utilizando uma divisão das eras culturais em seis formações: “a cultura oral, a cultura escrita, a cultura impressa, a cultura de massas, a cultura das mídias e a cultura digital” (SANTAELLA, 2003, p 24). Não é por acaso que todas as seis fases apresentadas pela autora estão atreladas ao processo de comunicação. No entanto, é a própria Santaella quem avisa:

Antes de tudo, deve ser declarado que essas divisões estão pautadas na convicção de que os meios de comunicação, desde o aparelho fonador até as redes digitais atuais, não passam de meros canais para a transmissão de informação. Por isso mesmo, não devemos cair no equívoco de julgar que as transformações culturais são devidas apenas ao advento de novas tecnologias e novos meios de comunicação e cultura. São, isto sim, os tipos de signos que circulam nesses meios, os tipos de mensagens e processos de comunicação que neles se engendram os verdadeiros responsáveis não só por moldar o pensamento e a sensibilidade dos seres humanos, mas também por propiciar o surgimento de novos ambientes socioculturais. (Santaella p 24, 2003).

Para a Santaella, meios de comunicação são exatamente o que o nome sugere: apenas meios! Suportes ou canais físicos que tornam possível que a linguagem tome corpo e transite na sociedade. Meios de comunicação representam a camada externa do processo de comunicação, a primeira que percebemos ao observá-lo, sua camada mais superficial. “Não obstante sua relevância para o estudo desse processo, veículos são meros canais, tecnologias que estariam esvaziadas de sentido não fossem as mensagens que nelas se configuram”. (SANTAELLA, 2003, p 25).

A autora destaca que os meios de comunicação, em função dos processos que propiciam, estão ligados às formas de socialização e cultura que representam, e, deste mesmo modo, cada novo meio de comunicação introduzido traz mudanças e contradições culturais que caracterizam seu modo de produção, consumo e ideologia. “Considerando-se que as mídias são conformadoras de novos ambientes sociais, pode-se estudar sociedades cuja cultura se molda pela oralidade, então pela escrita, mais tarde pela explosão das imagens na revolução industrial-eletrônica etc.” (SANTAELLA, 2003, p 25). Tal transição não é linear, nem significa que a consolidação de um novo meio implique o desaparecimento dos anteriores (fato que algumas vezes é verificado: o telégrafo por exemplo), o que ocorre é uma complexificação que integra o novo meio aos preexistentes, em um processo cumulativo que provoca reajustes e reformulações. (SANTAELLA, 2003).

A ideia de divisão em seis eras (ou formações culturais, como prefere Santaella, 2003) possibilita compreender, por exemplo, que a cultura impressa não descende diretamente da cultura oral, uma vez que foi antecedida por uma escrita não alfabética que ainda sobrevive nas artes visuais, no imaginário da espécie e atualmente ganha destaque nos emojis (figuras de significados diversos muito utilizadas em sistemas de troca de mensagens digitais). Santaella (2003) identifica que, do mesmo modo, a cultura digital não descende diretamente da cultura de massa, uma vez que entre elas também existiu um processo de transição, denominado pela autora como cultura das mídias.

Minha proposta é analisar os dois momentos a seguir: a cultura como produto observa a indústria cultural e a cultura de massa, depois, a cultura das mídias observa o movimento que leva a um processo de individualização do consumo desta mesma cultura de massa

1.2 A CULTURA COMO PRODUTO

Até que a humanidade tenha experimentado qualquer mecanismo de reprodução em massa, a arte, ou melhor, o acontecimento artístico tinha lugar e tempo determinado. Retomando o exemplo do desenvolvimento do samba, antes da gravação de *Pelo Telefone*, (escrito por Ernesto dos Santos (Donga) e Mauro de Almeida, em 1917)², a experiência de ouvir um samba só poderia acontecer na presença dos músicos, nos terreiros e quintais das favelas cariocas. Utilizando os pressupostos reunidos acima é possível compreender que o samba era, naquele momento, uma manifestação popular genuína, uma vez que emanava de uma comunidade formada por pessoas que dividiam o mesmo destino (a descendência escrava e a falta de recursos e possibilidades sociais são os mais evidentes) era, portanto, uma manifestação original e representativa daquela comunidade, baseada em um conjunto de códigos comuns àquela realidade. A partir do registro de *Pelo Telefone*, tudo muda, uma vez que a manifestação passa a ser mediada pelo disco e não pela presença dos músicos, rompendo todas as barreiras geográficas e sociais, tornando possível ouvir samba em qualquer lugar e a qualquer momento. Walter Benjamin (2011) pode ajudar a compreender a questão:

2 Há controvérsias sobre a real autoria do samba *Pelo Telefone*, uma vez que a tradição das rodas de samba do quintal da Tia Ciata estava carregada de um processo coletivo de criação, com muito improviso, em especial no que diz respeito às letras. No entanto, quando foi registrado em disco, era necessário também definir sua autoria de modo claro, fato que acabou levando ao registro dos autores apontados acima. Ver Napolitano e Wasserman (2000).

Sob a forma de foto ou disco, ela (*a indústria cultural*) permite sobretudo aproximar a obra do espectador ou do ouvinte. A catedral abandona seu espaço real para se plantar no estúdio de um amador; o melômano pode ouvir a domicílio o coro executado numa sala de concerto ou ao ar livre. (Benjamin, 2011 p 246).

O fato é que o disco é um produto comercial, fabricado e vendido em escala industrial com o objetivo de gerar lucro aos empresários. Porém sua natureza não é meramente comercial, uma vez que conta também a uma carga cultural geradora de identidade social. Morin (1997), explica que o produto da indústria cultural, mesmo apresentando um suporte físico como o jornal, livro, filme ou disco, “[...] no momento do consumo torna-se impalpável, uma vez que esse consumo é psíquico”. (MORIN, 1997, p 24).

Ainda assim, a indústria cultural está estruturada conforme qualquer outra indústria, dotada, portanto, de mecanismo que buscam alcançar uma concentração técnica e produtiva que leva a uma burocratização da produção. Na indústria cultural “[...] o poder cultural, aquele do autor da canção, do artigo, do projeto de filme, da ideia radiofônica se encontra imprensado entre o poder burocrático e o poder técnico”. (MORIN, 1997, p 25). A concentração técnico-burocrática pesa sobre a produção cultural de massa, fazendo com que ela tenda para a despersonalização da criação para garantir a estabilidade do sistema produtivo. No entanto, a ideia confronta diretamente uma exigência presente na natureza do consumo cultural: que é a individualização e a novidade do produto.

Para explicar como é possível que essas duas forças contrárias sobrevivam no interior da indústria cultural, Morin (1997) aponta para a estrutura do imaginário humano, baseado em arquétipos:

O imaginário se estrutura segundo arquétipos: existem figurinos-modelo do espírito humano que ordenam os sonhos e, particularmente, os sonhos racionalizados que são os temas míticos ou romanescos. Regras,

convenções, gêneros artísticos impõem estruturas exteriores às obras, enquanto situações-tipo e personagens-tipo lhes fornecem as estruturas internas. A análise estrutural nos mostra que se pode reduzir os mitos a estruturas matemáticas. Ora, toda estrutura constante pode se conciliar com a norma industrial. A indústria cultural persegue a demonstração à sua maneira, padronizando os grandes temas romanescos, fazendo clichês dos arquétipos em esteriótipos. (Morin, p 26, 1997).

Deste modo, é possível fabricar produtos em cadeia, a partir de modelos estabelecidos, com a condição de que o produto tenha algum grau de individualização, o que é possível realocando os diferentes elementos no enredo de uma história, por exemplo, para obter um resultado diferente com o mesmo padrão estrutural. No entanto, chega o momento em que as variáveis se esgotam e é preciso recorrer à inventividade da criação, à originalidade, fato que leva Morin (1997) a afirmar que “a criação cultural não pode ser totalmente integrada ao sistema de produção industrial.” (MORIN, 1997, p 26). A criação cultural, para fazer sentido, precisa estar sempre afinada com a realidade social, se perde a aderência perde também seu sentido e seu valor de mercado.

O conceito de indústria cultural, firmado por Adorno e Horkheimer, em 1947, com a publicação da *Dialética do Iluminismo*, aponta que a indústria cultural busca adaptar a manifestação ao gosto popular, mas também age para condicionar o gosto popular, determinando o próprio consumo (ARANTES, 1999, p 8). Ao refletir sobre a massificação e os meios de reprodução industriais da arte e da informação, Adorno afirma:

Distinções enfáticas, como entre filmes de classe A e B, ou entre histórias em revistas a preços diversificados, não são tão fundadas na realidade, quanto, antes, servem para classificar e organizar os consumidores a fim de padronizá-los. Para todos, alguma coisa é prevista a fim de que nenhum possa escapar; as diferenças vêm cunhadas e difundidas artificialmente. O

fato de oferecer ao público uma hierarquia de qualidades em série serve somente à quantificação mais completa. (Adorno, 2011, p.186)

Morin (1997) concorda que a indústria não cria apenas o objeto, mas também um público para esse objeto, mas alerta que ao fazer isso, a indústria cultural deixa claro que sua produção é determinada pelo mercado, tornando a cultura de massa completamente diferente de outras culturas, muito mais ligadas a um caráter normativo, institucional, como a igreja, a escola ou o partido político (como demonstrado na discussão proposta por De Certeau, (2012), sobre a função da autoridade ratificando a cultura). Neste sentido, a cultura de massa é diferente porque não está sujeita às instituições e sim ao mercado. Ela convive e aceita os tabus religiosos ou ideológicos e oferece modelos sociais, mas não cria nem ordena nada na sociedade, só vai se curvar às leis de oferta e procura do mercado. (MORIN, 1997, p 46).

A função econômica da arte não chega a ser uma novidade, já que mesmo aquela profundamente atrelada a um sentido religioso, sempre esteve atrelada a um valor de mercado (BENJAMIN, 2011, p 251 n.7). A questão levantada por Adorno reflete uma camada mais profunda da questão: a possibilidade de a indústria produzir em massa exige consumo em massa para que se cubram os custos e reste lucro, para tanto, é preciso condicionar o consumidor às categorias criadas pelo próprio mercado:

Que a diferença entre a série Chrysler e da General Motors seja substancialmente ilusória disso sabem até as crianças 'vidradas' por elas. As qualidades e as desvantagens discutidas pelos conhecedores servem tão só para manifestar uma aparência de concorrência e possibilidade de escolha. As coisas não caminham de modo muito diverso com as produções da Warner Brothers e da MGM. (ADORNO, 2011, p 186-187)

Sobre esse aspecto, voltamos a Morin (1997) e a ideia de que a padronização, em determinado momento exaure suas possibilidades e precisa voltar-se ao universo criativo e original para encontrar novas fórmulas. Tal dinâmica de equilíbrio e desequilíbrio estabelece uma contradição fundamental entre a burocratização que precisa da padronização e a originalidade que proporciona a individualidade. A indústria cultural opera, conforme o autor, a partir desses dois pares: burocracia-invenção e padrão-individualidade.

É a existência dessa contradição que permite compreender, por um lado, esse universo imenso estereotipado no filme, na canção, no jornalismo, no rádio, e, por outro lado, essa invenção perpétua no cinema, na canção, no jornalismo, no rádio, essa zona de criação e talento no seio do conformismo padronizado. (MORIN, 1997, p 28).

A indústria cultural depende da contradição entre a lógica industrial (burocrática, centralizadora, padronizadora e monopolista) e a lógica individualista (criativa, autônoma, inventiva e inovadora). Os dois polos são vitais para o seu funcionamento e estão conectados de modo que a menor alteração de um aspecto afeta toda a estrutura. “É uma relação de forças submetidas ao conjunto de forças sociais as quais mediatizam a relação entre o autor e seu público; desta conexão de forças depende, finalmente, a riqueza artística e humana da obra produzida” (MORIN, 1997, p 28). Daí o surgimento de grandes obras e de grandes artistas no interior da indústria cultural: eles funcionam como o polo negativo que a máquina industrial precisa para funcionar. Tal polo negativo está baseado na concessão de certa liberdade de criação, muitas vezes restrita e limitada ao acabamento da obra, outras, no entanto, possibilitam o surgimento de movimentos ou de produções (à margem ou no próprio interior da indústria) que destoam do restante dos produtos. (MORIN, 1997).

Deste modo, a cultura de massa é resultado deste complexo conflito entre os polos produção e consumo: de um lado a necessidade de atender as regras de produção e de outro atender as necessidades culturais do consumidor. A cultura de massa também é afetada pela regulamentação do Estado que procura estabelecer regras, por exemplo: a classificação etária recomendada de determinados produtos ou restrição de horário para determinados conteúdos; além e de estar no centro do conflito global que é a própria sociedade.

Canclini (2007) acrescenta que atualmente, com a globalização, as condições de produção, circulação e consumo de cultura não ocorrem em apenas uma sociedade, de modo isolado, mas em “circuitos globais” que superam fronteiras nacionais ou étnicas e torna possível que um grupo abasteça sua cultura de outros repertórios culturais que são ressignificados, sendo, portanto, intercultural. (CANCLINI, 2007, p 43 e 44).

É importante não confundir as ideias de intercultural e multicultural, como explica Eloise Damázio (2008): multiculturalismo descreve uma realidade onde várias culturas coabitam uma sociedade, mas o respeito e a tolerância estão limitados por ideologia semicolonialista, onde a cultura ocidental ocupa o espaço como uma metacultura benevolente que concede espaço para as outras culturas. Já a ideia de intercultural remete ao diálogo e a interação entre as culturas e não apenas à coexistência delas em um mesmo espaço. (DAMÁZIO, 2008).

As ideias de intercultural ou multicultural também estão expressas no título da obra de De Certeau, *Cultura no Plural* (2012). A ideia deixa perceber que uma cultura é, na verdade, um coletivo de culturas arranjadas de modo específico, que absorve ou refuta elementos culturais que, por algum motivo, orbitam em seu entorno e se transforma neste processo que não é novo na história humana. É possível posicionar, por exemplo, o início da globalização no ciclo de navegação europeu que faz surgir as Américas e aproximou o oriente do mundo ocidental. O processo cresceu e ganhou força com novas tecnologias de transporte e, em especial, daquelas ligadas à comunicação.

Roland Robertson, em artigo publicado no livro *Cultura Global* (1994), mapeia a condição global e o conceito de globalização, oferecendo um caminho histórico

dividido em cinco fases responsáveis por proporcionar as “circunstâncias atuais de um grau elevado de densidade e complexidade global”. A primeira fase, denominada pelo pesquisador como “Embrionária” que se estende entre 1400 até 1760, na Europa e é marcada pela “acentuação dos conceitos de indivíduo e das ideias em relação à humanidade”, o fim do sistema medieval e pelo surgimento da geografia moderna e pela difusão do calendário gregoriano. Em seguida temos a fase “Incipiente”, entre 1750 e 1870, também na Europa e pode ser descrita como a busca por um estado unitário, pelos conceitos das relações internacionais cristalizados, pela ideia de indivíduos padronizados no conceito de cidadão, o surgimento de convenções de regulamentação internacional e o início das discussões sobre a participação de sociedades não europeias na sociedade internacional. A fase três, entre 1870 e 1920 é descrita como a “Decolagem”, marcada, entre outros pontos, pelo crescimento acentuado de “formas de comunicação global”, pelo surgimento de competições internacionais (Nobel, olimpíadas), pela aceitação de sociedades não europeias na sociedade global, pela adoção da Hora Universal e do calendário Gregoriano, pelo surgimento da Liga das Nações e pela Primeira Guerra Mundial. A fase seguinte é a “Luta pela hegemonia”, entre 1920 e 1960, cuja principal marca são os conflitos internacionais e por uma perspectiva em prol da humanidade fortemente marcadas pelo Holocausto, pela bomba atômica e pelo surgimento da Organização das Nações Unidas. A quinta e última fase segue de 1960 até o início da década de 1990 quando deu os primeiros sinais de crise. A marca desta fase são a inclusão do Terceiro Mundo na comunidade internacional, a descida na Lua, o fim da Guerra Fria, a luta por direitos civis, o aumento de instituições e de ações globais e a consolidação do sistema global da mídia. (ROBERTSON, 1994, p 34 e 35). É evidente que o esquema apresentado é um resumo onde cada um dos itens apresentados merece observações mais atentas. Aqui, no entanto, cumpre o papel de apresentar um panorama básico do movimento de globalização e nos ajuda a situar os fenômenos que estamos observando.

O cinema, por suas características industriais de produção e consumo, é a expressão artística representativa da indústria cultural e, deste modo, nos ajuda a compreender melhor as ideias que estão sendo costuradas neste texto.

1.2.1 A câmera e o homem

O ator em cena aberta, no palco do teatro, está em pessoa diante do público apresentando seu trabalho, assim como o músico que executa qualquer obra ao vivo. Já o ator de cinema tem, necessariamente, um conjunto de equipamentos que serão responsáveis por transmitir sua atuação para o espectador. A câmera e suas inúmeras possibilidades de enquadramento, a luz e os microfones registram uma sucessão de cenas desconexas que mais tarde serão montadas em uma ordem específica dando origem ao filme. Para apresentar o resultado para o público são necessários outros equipamentos que vão reproduzir a sequência de imagens e sons exatamente como captado e depois montado. Deste modo, o ator está à mercê da lente e daquilo que ela é capaz de captar de seu trabalho, além disso, como não está diante do público perde a possibilidade de adaptar sua atuação de acordo com as reações que ela causa na plateia. O público, por sua vez, em nada afeta a obra, é apenas espectador, seu papel é assumir como seu o ponto de vista da câmera, assim como o ator se submeteu ao enquadramento. Tal relação torna impossível a espontaneidade ou os valores ritualísticos que atribuíam sentido a qualquer manifestação artística. (BENJAMIN, 2011 p 259-260).

O cinema é, por diversas de suas características (incluindo algumas das apresentadas no parágrafo anterior), o meio de comunicação símbolo da indústria cultural. Analisar suas características cumpre um papel duplo aqui: a) serve de exemplo prático para a compreensão da cultura de massa; b) aborda a relação do ser humano com a câmera, fundamental para a compreensão da cultura das mídias e depois na compreensão da cultura digital, onde tal relação ganha novos contornos.

Erwin Panofsky (2011), dialoga com Adorno e Benjamin em seus escritos sobre a história da arte. No estudo *Estilo e meio no filme*, publicado em 1947 pela revista *Critique*, Panofsky diverge de Benjamin (2011) e estabelece o cinema como arte, porém, aponta que seu desenvolvimento seguiu por condições diversas das manifestações artísticas anteriores a seu surgimento: “Não foi um anseio artístico que propiciou a descoberta e a perfeição gradual de uma nova técnica: foi uma invenção técnica que propiciou a descoberta e a perfeição gradual de uma nova arte”. (PANOFSKY, 2011, p 372). A afirmação do pensador funciona como uma importante chave deste trabalho, ao inverter a lógica da relação entre arte e tecnologia. O cinema, assim como a cultura digital, não é fruto de um anseio artístico ou cultural, mas de uma tecnologia que proporcionou as condições para o surgimento da manifestação, diferente de expressões como o teatro, por exemplo, que nasce da necessidade de expressão. Com isso não quero dizer que esta ou aquela forma artística é menor ou maior, apenas que são diferentes em sua gênese, ainda que guardem semelhanças profundas.

No início, o cinema era apenas o registro de coisas em movimento, cavalos, trens ou pessoas em movimento eram apreciados pelo simples prazer de ver as coisas se movimentando em uma tela. Depois as primeiras iniciativas de acrescentar narrativa àquelas imagens eram baseadas em simulações de ações, cuidadosamente arquitetadas por fotógrafos encantados com a nova tecnologia e que reuniam atores improvisados para registrar pequenas cenas que depois eram exibidas em estabelecimentos “levemente mal-afamados” e assistidos por jovens em busca de aventuras. Fatos que indicam o nascimento do cinema como uma arte popular ou contraventora. (PANOFSKY, 2011, p 374). Talvez por isso, para manter a nova forma de expressão em um universo popular e folclórico, distante da cultura superior, não ocorreu de imediato uma busca pela narrativa consagrada do teatro para ser transplantada no cinema. O caminho, na verdade foi o de buscar uma fórmula narrativa própria baseada nas ideias de sucesso e punição, sentimento, sensação, pornografia e humor grosseiro que levaram o cinema a explorar possibilidades narrativas originais e específicas que repousam sobre as

possibilidades técnicas no uso da câmera, os truques de enquadramento, os efeitos especiais. (PANOFSKY, 2011, p 376 e 377).

Diante da câmera, o ator de cinema pode ter a “aura”³ de seu trabalho reduzida, longe dela, porém, tem artificialmente construído a sua volta um aparado especializado em revelar informações de sua vida pessoal, fotos (algumas vezes íntimas) e opiniões dele próprio ou de outros a seu respeito, articuladas para sustentar um culto à estrela, cujo objetivo é simples: garantir a manutenção de uma certa magia da personalidade em torno dos artistas e, deste modo, garantir a continuidade da exploração mercantil de seu trabalho. Para Morin (1997), a ideia faz parte do embate contínuo entre as forças burocráticas e antiburocráticas que compõe a indústria cultural, onde o burocrático está assentado sobre o padrão (baseado, portanto, naquilo que já foi testado e resultou em sucesso) e o antiburocrático, assentado sobre a novidade (que busca de um novo sucesso), porém, o já testado pode resultar enfadonho e o novo pode não agradar. O refúgio é a vedete, o astro de renome que representa o que Morin (1997) chama de anti-risco, uma vez que une o arquétipo ao individual, minimizando o risco do novo e garantindo o padrão. (MORIN, 1997, p 26).

Mas o fenômeno não afeta apenas artistas de cinema, o crescimento da imprensa e o surgimento dos jornais falados abriu possibilidades de participação para qualquer pessoa, em especial aquelas que gozam de certo status social como os religiosos, políticos, atletas, ativistas e profissionais das mais diferentes áreas.

O fato é que as formas industriais de consumir arte tornam-se a tônica do processo cultural depois do fim da II Grande Guerra e o cinema, essencialmente industrial, é protagonista neste sentido. A Guerra Fria, em especial do lado ocidental do mundo faz surgir “um pesadelo da superpotência moscovita pronta para a conquista imediata do globo, e dirigindo uma ‘conspiração comunista mundial’ ateia

3 Benjamin explica que “o que faz com que uma coisa seja autêntica é tudo o que ela contém de originalmente transmissível, desde sua duração material até seu poder de testemunho histórico” (Benjamin 2011 p 247). Ou seja, para que uma manifestação artística seja autêntica ela precisa acontecer em um espaço e tempo determinado, fora deste tempo ou deste espaço a originalidade da manifestação está perdida e sua aura (ou tudo aquilo que lhe emprestava sentido) está arruinada.

sempre disposta a derrubar os reinos de liberdade”. (HOBBSAWM, 1997, p 229). Boa parte do combustível que alimenta tal paranoia vem do cinema estadunidense e de uma necessidade política de fazer prevalecer seus padrões culturais em relação a todos outros – especialmente aquele que vinha de Moscou.

A hegemonia dos filmes produzidos nos EUA vai até meados dos 1950, quando o crescimento da produção de outros países, a substituição do sistema de estúdios pelo de conglomerados e a popularização da televisão abalam sua posição. É certo que o cinema estadunidense recupera boa parte do território perdido nos anos seguintes e ainda soma ao cinema a música e a moda como agentes da revolução cultural mundial que toma relevo nos anos de 1960, a partir da qual “passou a existir uma cultura jovem global” (Hobsbawm, 1997, p 321). A cultura jovem global, apontada por Hobsbawm (1997) marca o surgimento do jovem como protagonista na sociedade, ocupando papéis de destaque na indústria cultural, seja como sua presença em filmes, seja na música ou ainda no comportamento contestador (expresso na moda, na linguagem falada, mas mais precisamente na atitude frente a sociedade).

Latour (1994) explica que a relação entre humanos e não-humanos resultam híbridos que não podemos catalogar como exige a constituição moderna, ou seja, o aquecimento global não é apenas um problema climático, mesmo estando intimamente ligado a este contexto, também não é apenas um problema da indústria de combustível ou automóveis apontados como responsáveis pelo problema e também não é apenas um embate político entre os países que defendem uma redução das emissões e aqueles que minimizam seu papel no processo e nem meramente científico. É, na verdade, um híbrido de todos os anteriores, sendo possível catalogar sua natureza com precisão apenas quando observada de todos os pontos de vista. (LATOURE, 1994, p 53)

Tomando o cinema pelo mesmo viés, temos um processo artístico capaz de traduzir a realidade, que utiliza um aparato tecnológico sem o qual o objeto não existe. Uma expressão que pela própria natureza industrial, afasta a aura comum às obras de arte, mas cria uma nova, ligada ao próprio objeto e ao culto às estrelas. Uma manifestação envolta na ideia de diversão pura e simples, mas que também é

capaz de emocionar em diferentes medidas. Um objeto híbrido portanto, transitando entre os diferentes campos da cultura humana sem reconhecer as fronteiras entre arte, linguagem, ciência e tecnologia, não podendo ser identificado de forma pura em nenhuma delas, reconhecível apenas quando todas as dimensões são tratadas igualmente. E neste caso o cinema é diversão pura e simples, mas também traduz a realidade humana e conduz a um processo de reflexão sobre tal realidade, sem deixar de depender visceralmente da tecnologia e do desenvolvimento científico para realizar seu intento.

Todos estes apontamentos sobre o cinema e sobre a relação humana com a câmera (o cinema e a câmera representam, claramente, atores não-humanos implicados na rede de relações observada) e correspondem ao intento de friccionar o entorno da caixa-preta constituída pelo conceito de cultura, em busca de reacender a controvérsia adormecida em seu interior para, a partir dela, observar seus desdobramentos em direção à cultura digital, onde a experiência do filme e, especialmente, a relação entre o ser humano e a câmera ganham contornos mais profundos e marcantes.

1.3 CULTURA DAS MÍDIAS

Já abordamos a divisão em eras da comunicação proposta por Lúcia Santaella (2003), agora é possível acentuar a análise proposta pela autora sobre a cultura das mídias, uma era marcada pela transição entre a cultura de massa e a cultura digital. No entanto, Santaella deixa claro que tal transição não significa o desaparecimento sumário do movimento anterior, mas um entrelaçamento dos elementos constituintes de uma e de outra. Dessa mistura surge uma comunicação híbrida que reúne em si elementos marcantes da cultura de massas e, ao mesmo tempo, está carregada de certa customização de consumo.

É evidente que estamos falando de uma parcela bastante específica da população, uma vez que as condições socioeconômicas representam um fator

restritivo de acesso aos bens implicados. Não é possível desconsiderar que existia (e ainda existe) um fosso enorme entre as parcelas da população com condições financeiras de adquirir os equipamentos necessários e que dispunha de recursos para o aluguel dos filmes e aquela parcela que passou ao largo de todo o processo.

Vamos tomar como exemplo o surgimento das fitas de vídeo para uso doméstico, muito populares no Brasil no final dos anos 1980 e início dos 1990. O VHS (*Video Home System*) e o seu dispositivo de leitura (o videocassete) é um suporte magnético para sons e imagens em movimento que liberta, pela primeira vez na história, o espectador da programação da televisão e, do mesmo modo, através das locadoras de vídeo, leva o cinema para o interior da residência de forma muito mais contundente do que a televisão vinha fazendo até então. O VHS torna possível que o consumidor escolha não apenas a atração, mas o horário e as condições de sua exibição. Embora permaneça ligada a uma cultura de massa, deixa de ser massiva em relação ao consumo simultâneo e uniforme da mensagem. (SANTAELLA, 2003).

Castells (1999), ajuda a compreender a questão ao enumerar equipamentos surgidos no final dos anos 1980, que possibilitaram, por exemplo, que um jornal fosse produzido em determinada localidade e depois impresso em outras localidades, em edições parciais ou adaptadas à realidade do local de impressão, customizando e segmentando o jornal aos diferentes mercados consumidores. O autor cita também o *walkman*, equipamento que individualiza e oferece mobilidade ao ato de escutar música; a segmentação de estações de rádio visando fidelizar os ouvintes amantes de determinado gênero musical, e o videocassete que, além de permitir a escolha da atração, também permitia que o espectador gravasse a programação da TV para consumo posterior. Aqui reside um ponto importante para a nossa análise, uma vez que a capacidade de gravação dos equipamentos VHS favoreceu o surgimento de câmeras VHS de custo relativamente acessível, abrindo a possibilidade de registros pessoais e familiares em vídeo (antes restritos aos álbuns de fotografia). “Apesar de todos os limites desta autoprodução de imagens, tal prática realmente modificou o fluxo de mão única das imagens e reintegrou a experiência de vida e a tela” (CASTELLS, 1999, p 423).

Não demorou para que manifestações culturais surgissem em torno das novas possibilidades técnicas. O videoclipe é um exemplo utilizado por Santaella (2003) e por Castells (1999) neste sentido. Uma manifestação que não é exatamente nova, uma vez que já havia registro de imagens em movimento, associadas à música, utilizando, porém, a tecnologia do cinema (Yellow Submarine, The Beatles, em 1968 e Tommy, The Who⁴, em 1969 são dois bons exemplos). Com o surgimento e popularização do VHS, no entanto, o custo de produção cai, abrindo espaço para o surgimento de uma indústria especializada na produção deste tipo de conteúdo que, por sua vez, cria a demanda por canais de veiculação do produto. No Brasil é possível observar o surgimento de programas segmentados em canais abertos de televisão (ClipClip, estreou na programação da Rede Globo em 1984, no mesmo ano a Rede Bandeirantes colocava no ar o programa Super Special, ambos especializados em videoclipes). Em 1990, surge no país a MTV (*Music Television*), canal especializado na veiculação de videoclipes e com 100% da programação dirigida ao público jovem. Tal segmentação vai aprofundar seus efeitos com a introdução da fibra ótica, tecnologia que viabiliza a televisão a cabo, espaço onde o consumidor tem a sua disposição uma grande quantidade de canais e um alto índice de segmentação: canais especializados em filmes de arte, canais voltados ao público infantil, canais com 24 horas de programas noticiosos ou jornalísticos, enfim, o consumidor passa a ter possibilidade de escolher (ainda que entre um determinado número de opções e, desde que tenha as condições socioeconômicas necessárias).

A argumentação acima concorda com o exposto anteriormente, a partir da articulação das ideias de Morin (1997). A indústria cultural depende do polo negativo para o seu funcionamento, este polo negativo é a novidade. A cultura das mídias, ao disponibilizar meios de produção e de customização do consumo, abre espaço para que a indústria cultural encampe a ideia e impulsione o processo.

Em contraponto, Santaella (2003) afirma que a cultura das mídias arrancou o consumidor da passividade total de receptores de mensagens, introduzindo uma

4 The Beatles e The Who são duas importantes bandas de rock surgidas entre os anos de 1950 e 1960 que marcaram a cultura jovem global com um sucesso que extrapolou as fronteiras da Europa e dos EUA e alcançou boa parcela do mundo ocidental e, em alguns casos o oriente.

dose de customização do tipo, forma e conteúdo das mensagens recebidas, um movimento que a autora classifica como preparatório para o ciclo seguinte, marcado pela introdução da tecnologia digital, onde a customização passa a ser a regra. (SANTAELLA, 2003, p 26).

Em síntese, a cultura das mídias é um ciclo marcado pelo surgimento de um grupo diferente de objetos, responsáveis por uma mudança na forma como as pessoas consumiam cultura e informação, seja customizando produtos da cultura de massa, seja abrindo espaço para o surgimento de novas manifestações ou ainda, segmentando o mercado de acordo com interesses pessoais. Os três movimentos, customização do consumo, surgimento de novas manifestações e a produção doméstica e individual estão intimamente ligados ao desenvolvimento da cultura digital e vão se aprofundar significativamente com a introdução da tecnologia digital.

1.4 SÍNTESE

Tratando de um conceito amplo e multifacetado é preciso estabelecer alguns pontos de apoio capazes de cumprir uma dupla função: por um lado formar uma estrutura capaz de suportar a análise que segue a partir daquele ponto e, por outro, estabelecer pontos de referência capazes de guiar a análise pelo caminho adotado. Este primeiro capítulo tem essa dupla função ao visitar diferentes visões sobre o conceito de cultura e seus desdobramentos ao longo da história.

Não tenho a pretensão de esgotar o assunto, meu objetivo é compreender os rudimentos do conceito para aprofundar a análise em aspectos chave para a compreensão do processo de consolidação da cultura digital. Neste sentido, a partir da base estabelecida, procuro observar aspectos como a questão da legitimidade da representação cultural e seus possíveis pontos de crise, a função da cultura como ordenador social e o complexo de comportamentos, ideologias, instituições e mitos que emergem dessa representação.

A partir deste ponto, estabeleço que o viés que será observado está ligado ao processo de comunicação como chave do desenvolvimento cultural, ou seja, a observação vai seguir a trilha deixada pelos processos de comunicação presentes na caixa-preta do conceito de cultura.

A observação também revisita os fundamentos da indústria cultural e a transformação do objeto cultural em produto de massa. A análise da bibliográfica neste aspecto ajuda a compreender as mudanças acarretadas pela cultura de massa no tecido cultural das sociedades, além de apontar características de funcionamento da indústria cultural, suas contradições e movimentos de equilíbrio entre a burocratização necessária para o seu funcionamento e sua necessidade de renovação constante. Utilizo o cinema como ponto de apoio para compreender detalhes do funcionamento da indústria cultural e, mais fundamental, observar a relação dos seres humanos com a câmera (evidentemente um elemento não-humano) e as imagens em movimento, produtos de uma tecnologia que proporcionou o surgimento de uma expressão artística como o cinema e depois se desdobrou na televisão.

O passo seguinte é a observação da cultura das mídias, conceito que ajuda a compreender os caminhos trilhados pela tecnologia digital, uma vez que é possível observar algumas das características marcantes da cultura digital sendo gestadas na cultura das mídias.

No próximo capítulo vou abrir a segunda caixa-preta estabelecida na introdução deste texto, ou seja, as questões relativas a sucessão de gerações e, mais atentamente, a consolidação da juventude como categoria social. A ideia é aproximar os dois polos da análise que estão intimamente ligados, mas não aparecem com frequência nas análises empreendidas sobre o tema. Parto do princípio que a questão das gerações é central no processo de construção da espécie humana ao longo da história, uma vez que é o processo contínuo de renovação das pessoas agindo na sociedade que reside o ponto de desequilíbrio responsável por manter a cultura em movimento. Por outro lado, a caixa-preta das Gerações também é carregada de características consolidadas pelo senso comum,

como a ideia de que a presente geração sempre apresenta características desabonadoras em relação às anteriores.

Assim como procedi em relação à caixa-preta da Cultura, aqui também vou utilizar a análise bibliográfica como ferramenta para tensionar alguns pontos chaves da questão das gerações e da juventude, em busca de reacender as controvérsias presentes em seu interior.

Capítulo II

2. APONTAMENTOS SOBRE A IDEIA DE GERAÇÃO E SEUS CONFLITOS

*“De geração em geração
Todos no bairro já conhecem essa lição”.
Tribunal de Rua - Marcelo Yuka*

A segunda caixa-preta que precisa ser tencionada neste trabalho é a questão geracional. Ao abrir a caixa-preta da cultura encontramos uma definição possível de cultura (entre tantas outras): conjunto relativamente estável de modos de ser e estar no mundo. A ideia de uma “estabilidade relativa” indica um caminho percorrido pelos atores presentes na rede de relações do conceito de cultura, uma pista que conduz ao processo de sucessão geracional. Em outras palavras: a questão das gerações é uma das causas possíveis de tal instabilidade. Daí a necessidade de observar a questão antes de abordar a cultura digital.

O estudo sociológico do conceito de geração toma corpo no século XIX com duas correntes de pensamento bem distintas. A primeira, positivista, busca estabelecer uma lei geral que pretende explicar a questão através de um padrão baseado no tempo biológico; o segundo, histórico romântico, pretende compreender a questão por meio da análise da qualidade da conexão do tempo biológico com o tempo histórico.

A primeira ideia, articulada por Augusto Comte, compreende a questão como um processo linear passível de medição objetiva, o que torna possível estabelecer de forma clara o nascimento, progresso e superação das gerações, sucessivamente, através da aferição do tempo médio de vida pública das diferentes pessoas que coabitam determinado período histórico. Deste modo, o tempo de uma geração é estabelecido por Comte em 30 anos, exatamente o tempo necessário para que um

grupo etário substitua o anterior na vida pública. Em outras palavras, 30 anos é o tempo necessário para que indivíduos nascidos em determinado ano, assumam papéis adultos na sociedade. A sucessão não representa ruptura, mas continuidade e estabilidade baseada no entrelaçamento das mudanças introduzidas pela nova geração e a manutenção do que está posto pela geração mais velha. O conflito e a ruptura só estão presentes quando ocorre desajuste do tempo biológico, ou seja, quando a vida dos indivíduos da geração mais velha se estende além do normal, frustrando a geração mais nova na busca de espaço social que viabilize a introdução da inovação. (FEIXA E LECCARDI, 2010 p 187-188).

Já a visão histórico romântica, articulada por Wilhelm Dilthey, recusa tal explicação matemática e busca uma explicação baseada na qualidade das relações de contemporaneidade dos indivíduos sujeitos ao mesmo conjunto de influências durante seu processo de formação. A ideia é que uma geração não pode ser definida temporalmente, mas sim por um complexo conjunto de experiências históricas compartilhadas pelos indivíduos e é este conjunto de experiências em comum que delimita uma geração. A conexão entre o tempo humano, puramente biológico, com o tempo histórico, estabelece a capacidade de moldar e uniformizar a experiência pessoal e interpretá-la diante de um todo complexo, além de oferecer, através da história, um novo ponto de vista sobre a experiência pessoal, possibilitando a emancipação da mente humana. Em outras palavras: é a conexão do tempo individual com o tempo histórico que proporciona aos seres humanos a capacidade de agir sobre a natureza – fato que, como já vimos, torna a espécie capaz de moldar a natureza para atender suas necessidades e carências. (FEIXA E LECCARDI, 2010 p 188).

No século XX, Karl Mannheim vai imprimir um novo olhar sobre a questão, distante tanto das ideias de Comte quanto das de Dilthey e aproximando o problema do estudo da dinâmica das mudanças sociais, das formas de pensar e agir peculiares de uma época – frutos da colisão entre os tempos históricos e biográficos – capazes de produzir mudanças sociais. As gerações são resultado deste processo ao mesmo tempo que sua causa. Ou seja: a demarcação etária é algo potencial, mas não determinante, o que de fato determina uma geração é o processo histórico

vivenciado por um grupo de indivíduos, da mesma classe social e idade. (FEIXA E LECCARDI, 2010 p 189). Dois elementos vão determinar o surgimento do laço de geração: o primeiro é a demarcação do antes e do depois criada por fatos históricos relevantes e o segundo é a característica etária do grupo que compartilha tais experiências – em geral, jovens que ainda não dispõem de esquemas determinados para a compreensão da realidade, resultando no que Mannheim (1982) vai chamar de “contato original”. (FEIXA E LECCARDI, 2010 p 189-190).

2.1 O CONTATO ORIGINAL

Para Mannheim (1982), o fenômeno geracional está baseado “[...] no ritmo biológico de nascimento e morte. Mas estar baseado num fator não significa necessariamente ser dedutível dele, ou estar implicado nele” (MANNHEIM, 1982, p 73). A razão, explica o pesquisador, é a ideia de que determinado fenômeno estar baseado em outro implica que ele não existiria sem o primeiro, por outro lado, pode apresentar características particulares e distantes daquelas observadas no processo original. Fosse apenas uma relação etária, o problema das gerações estaria resumido ao processo de nascimento, envelhecimento e morte, no entanto, baseado neste fenômeno puramente biológico, existe um outro, de caráter social, com a gênese localizada exatamente no ritmo biológico que provoca “um tipo particular de situação social” (MANNHEIM, 1982, p 72). É essa a questão que exige nossa atenção aqui.

Mannheim (1982), propõe uma analogia entre a questão das gerações e a divisão social em classes; na medida em que as classes sociais organizam e dividem os indivíduos em grupos de relevância em determinado contexto social e as gerações dividem os indivíduos ao longo do processo histórico. É evidente que o autor leva em conta a possibilidade de mudança dos indivíduos entre as diferentes classes ao longo de seu ciclo biológico, fato que numa primeira olhada parece impossível de acontecer em relação à sua geração. Voltaremos a este ponto mais

adiante. Por hora, basta compreender que a pessoa pertencer a uma determinada classe social proporciona uma situação histórica comum e um conjunto mais ou menos estável de experiências sociais compartilhadas, modos de agir, pensar, sentir, em detrimento de outras tantas, deixadas de fora pelos mesmos fatores sociais que determinaram a inclusão das primeiras. Fazer parte de uma geração desperta este mesmo sentimento de pertencimento, um tipo particular de “identidade de situação” entre indivíduos que compartilham o mesmo momento do processo social e histórico.

Enquanto a natureza da posição de classe pode ser explicada em termos de condições econômicas e sociais, a situação etária é determinada pelo modo como certos padrões de experiência e de pensamento tendem a ser trazidos à existência pelos dados naturais da transição de uma geração para outra geração. (MANNHEIM, 1982, p 73).

A partir da compreensão do ciclo biológico (que impõe o surgimento de um novo grupo etário que vai substituir o anterior), é possível compreender que o processo de criação e acúmulo cultural nunca é realizado pelos mesmos indivíduos, mas por outros que naturalmente surgem. A questão é que estes novos indivíduos são afetados pela herança cultural acumulada de modo distinto daqueles anteriores, criando o que Mannheim (1982) chama de “contato original”.

O conceito parte da natureza psíquica do ser humano para explicar os efeitos do encontro de uma pessoa com alguma coisa completamente nova, ou ainda, com uma coisa conhecida de um modo completamente novo, permitindo um relacionamento diferente daquele observado na abordagem original, no seu uso, compreensão e desenvolvimento. (MANNHEIM, 1982, p 74). No contexto social são parte importante da vida de indivíduos que, por força das circunstâncias, são obrigados a mudar de grupo social: o filho que deixa a casa dos pais ou o homem do campo que passa a viver na cidade. Mudanças que afetam profundamente o

indivíduo “[...] não meramente no conteúdo da experiência, mas no ajustamento mental e espiritual do indivíduo a ela”. (MANNHEIM, 1982, p 75).

No caso das gerações, o contato original ocorre quando um novo grupo de indivíduos passa a agir no meio social, como ator do processo de construção da cultura, porém, sua atitude em relação à herança deixada por seus antecessores é completamente nova.

Mannheim (1982) separa os contatos originais em dois tipos: um alicerçado nas mudanças das relações sociais e outro alicerçado em “fatores vitais”, como é o caso das mudanças geracionais. Este segundo tipo leva a mudanças muito mais radicais no comportamento social, uma vez que a mudança de atitude frente a uma herança determinada ocorre em um novo indivíduo, representando uma abordagem totalmente nova da questão. (MANNHEIM, 1982, p 75). O processo acarreta perda de posses culturais, mas também “[...] facilita a reavaliação do nosso inventário e nos ensina a esquecer o que já não é mais útil como a almejar o que ainda não foi conquistado”. (MANNHEIM, 1982, p 76).

“Que a experiência dependa da idade é, de muitas maneiras, uma vantagem. Que, por outro lado, falte experiência à juventude significa um alívio do fardo para os jovens; pois facilita a vida deles num mundo em transformação. Uma pessoa é velha, em primeiro lugar, na medida em que passa a viver dentro de um quadro de referências específico, individualmente adquirido e baseado em experiências passadas utilizáveis, de modo que toda experiência nova tem sua forma e situação determinadas em grande parte antecipadamente. Na juventude, por outro lado, onde a vida é nova, as forças formativas estão começando a existir, e as atitudes básicas em processo de desenvolvimento podem aproveitar o poder modelador de situações novas” (MANNHEIM, 1982, p 78).

É preciso, no entanto, não se deixar levar pela noção popular de que tudo o que é proveniente das gerações mais jovens é progressista por natureza, em oposição ao conservadorismo das gerações mais antigas. O fato de jovens serem

progressistas, conservadores ou reacionários está ligado à estrutura social e à posição destes indivíduos nesta estrutura e ao fato de tais estruturas oferecerem, ou não, possibilidades de concretização de suas metas sociais. Depende, portanto, do contexto cultural onde ocorrem os contatos originais daquela pessoa e a possibilidade de compartilhar tais experiências com outras pessoas que também experimentaram o mesmo momento.

Da mesma forma, é preciso não se deixar enganar pela noção de que o simples fato de compartilhar experiências históricas de um determinado lugar social, por si só, configure uma situação geracional. Analisar a questão deste modo esquece que a construção do quadro de referências de um adulto é um processo essencialmente individual e que qualquer nova experiência será interpretada com base neste quadro de referências. Tal quadro de referências é um elemento ainda em formação no jovem que é, portanto, muito mais maleável. Não é possível afirmar que estas duas pessoas façam parte da mesma geração, uma vez que vivem os fatos históricos de lugares diferentes seja do ponto de vista biológico ou intelectual.

Enquanto pessoas mais velhas podem ainda estar combatendo algo nelas próprias ou no mundo exterior de tal modo que todos os seus esforços, e mesmo os seus conceitos e categorias de pensamento, são determinados por aquele adversário, para as pessoas mais jovens esse adversário pode ser simplesmente inexistente. (MANNHEIM, 1982, p 80).

Outro destaque importante reside no fato de o processo de rejuvenescimento social ocorrer de modo contínuo, com vários indivíduos em diferentes faixas etárias, compondo grupos geracionais intermediários. Mannheim (1982), refuta de forma completa a ideia positivista da sucessão geracional a cada 30 anos, revelando não um processo de sucessão, mas de sobreposição das gerações, proporcionando a incorporação de novas visões de mundo ou adaptando visões anteriores às suas necessidades.

2.1.1 A participação no destino comum

O fenômeno geracional está atrelado ao ciclo biológico, porém não pode ser explicado unicamente através dele. Ainda que avance um pouco mais, a explicação que parte do fenômeno de situação histórica e social também não dá conta de explicar a condição de geração – assim como a posição de classe social – o fenômeno de situação revela potencialidades que podem simplesmente desaparecer, sofrer modificações intensas ou acabar absorvidas por outras forças sociais. Para Mannheim (1982), uma análise que cubra todos os aspectos do problema das gerações, precisa incluir outros dois elementos: a) o nascimento acontecer em uma mesma região geográfica, compartilhando uma mesma situação histórica e cultural; b) a participação da pessoa no destino comum desta unidade social e histórica. (MANNHEIM, 1982, p 86).

É importante notar a articulação criada pelo pensador entre os conceitos de realidade histórico-geográfica e realidade cultural. O primeiro conceito é um critério de análise mais amplo e que leva em conta apenas o momento histórico do nascimento e cataloga aquele grupo de indivíduos em uma mesma situação de geração, sem relacionar qualquer distância – cultural ou geográfica. A segunda ideia restringe a análise ao levar em conta características culturais na formação. Deste modo, por exemplo, os jovens nascidos em São Paulo, em determinado período histórico, apresentam diferenças profundas com aqueles nascidos na Bahia, no mesmo período. Os grupos partilham a mesma situação de geração, sem que sejam membros da mesma geração enquanto realidade. A potencialidade da situação histórica está presente nos dois cenários deixando latente a possibilidade de um dos grupos ser tragado pelas mudanças sociais baseadas na realidade social e cultural do outro grupo (como de fato ocorreu em diversos momentos da história), mas é apenas latente e não realidade concreta. Assim, para que uma geração ser plenamente reconhecida é preciso que o grupo esteja atrelado a uma realidade, com vínculos concretos e exposição aos mesmos fenômenos sociais e culturais.

Deste quadro emerge a possibilidade de grupos antagônicos surgirem no interior da geração. São grupos que compartilham os requisitos acima, mas manifestam visões antagônicas da mesma realidade social. Tais grupos ainda podem ser considerados como membros da mesma geração real, no entanto, por polarizar as reações ao processo histórico e social, constituem unidades de geração distintas. As unidades de geração organizam os dados históricos e sociais de maneira diversa entre si, resultando em um posicionamento social diverso. Mannheim (1982), destaca que tal organização surge socialmente de um slogan emocional, de um gesto expressivo ou de uma obra de arte que carrega o dado objetivo, mas também as “tendências formativas e atitudes integradoras fundamentais”, responsáveis por aglutinar indivíduos e fundamentar uma prática contínua. (MANNHEIM, 1982, p 88).

[...] uma geração enquanto realidade é constituída quando contemporâneos similarmente “situados” participam de um destino comum e das ideias e conceitos de algum modo vinculados ao seu desdobramento. Dentro dessa comunidade de pessoas com um destino comum podem surgir unidades de geração particulares. Elas se caracterizam pelo fato de que não envolvem apenas a livre participação de vários indivíduos em um padrão de acontecimentos partilhado igualmente por todos (embora interpretado diferentemente por indivíduos diferentes), mas também uma identidade de reações, uma certa afinidade no modo pelo qual todos se relacionam com suas experiências comuns e são formados por elas (MANNHEIM, 1982, p 89).

As unidades de geração, no entanto, não surgem espontaneamente, são fruto das atitudes integradoras de um grupo concreto de algum modo organizado. Quando um grupo concreto formula expressões capazes de traduzir a realidade partilhada por comunidades mais amplas, extrapola naturalmente os limites do grupo concreto, passando a integrar grupos cada vez mais amplos no interior da geração real, além de atrair indivíduos das gerações posteriores ou anteriores.

Deste modo, para Mannheim (1982), o ciclo biológico representa a camada mais básica do problema das gerações. Sobre ele, esferas secundárias formadas pelo contexto social, histórico e cultural interferem, criando a partir da sucessão natural de indivíduos, fatores que vão determinar as modificações no modo de compreender e representar a existência humana.

Tais pressupostos são fundamentais na compreensão do fenômeno que estamos analisando por dois motivos centrais: a) afastam, logo de saída, qualquer suposta linearidade na observação do fenômeno, assim como qualquer tentativa de categorizar os indivíduos em grupo homogêneos, em especial aqueles que opõem jovens e adultos em relação ao uso e compreensão dos artefatos digitais. (BORTOLAZZO, 2015, p 9); b) por representar a base do pensamento sociológico sobre o problema das gerações, as categorias e conceitos expostos por Mannheim (1982) estabelecem o suporte necessário para a compreensão da relação de indivíduos de diferentes gerações em relação aos artefatos digitais.

2.2 JUVENTUDE COMO CATEGORIA SOCIAL

A noção geral é que juventude é a faixa etária, o período da vida onde o ser humano passa por uma série de transformações psicológicas e sociais, deixando a infância para trás e iniciando o processo de entrada na vida adulta (MORIN, 1997). A duração e as consequências desta transformação são variadas, estando ligadas ao processo cultural do grupo ao qual a pessoa pertence. Em alguns casos, como em grande parte das sociedades modernas, o processo é de fácil identificação no tecido social, em outros nem chega a representar um grupo destacado do restante do contexto social. Deste modo, só é possível determinar uma definição de juventude ou sua duração, quando o processo está ligado a um contexto cultural determinado. (ABRAMO, 1994).

Em sociedades primitivas, de acordo com o Eisenstadt (1976), a transição entre a infância e a idade adulta se dá de modo institucionalizado e ritualístico, cada

camada etária do grupo tem papéis sociais claros e determinados, facilitando o processo de transição. Já em sociedades modernas, a mesma transição está atrelada a um processo de preparação do indivíduo – em função do trabalho altamente especializado gerado pela industrialização e da segmentação social que impõe uma distribuição de papéis pré-determinados em função da posição de cada pessoa na estrutura. Tal fenômeno leva a uma divisão dos espaços de elaboração das identidades: a escola, a família e o grupo de amigos desempenham papéis distintos na formação do quadro de referências criado individualmente por cada um dos seus membros, ou seja, mesmo sobrepostas, as esferas da família (espaço privado), da escola (espaço de aprendizado) e social (espaço público), permanecem arbitrariamente separadas, dificultando o acesso dos jovens a um quadro de referências mais amplo e, finalmente, segregando o jovem do mundo adulto durante um longo processo de espera e aprendizagem – incluindo aí o estabelecimento de metas e de papéis sociais – que não contempla a necessidade do principal envolvido na questão, ou seja: o jovem. Daí a necessidade juvenil de formar, espontaneamente, grupos capazes de estabelecer símbolos e laços de solidariedade. (EISENSTADT, 1976), (ABRAMO, 1994).

Em outras palavras, o jovem tende a buscar e construir relações de pertencimento coletivo que atendam sua necessidade de compartilhar experiências e certos objetivos comuns a todo o grupo e, uma vez aceito como parte deste grupo, passa a agir no mundo através dele. O grupo, deste modo, legitima a ação pessoal e franqueia seu relacionamento com qualquer outro grupo social, independente da sua posição etária. Para Eisenstadt (1976), a solidariedade entre os membros do grupo está baseada na similaridade etária, uma vez que ela conduz a um conjunto semelhante de tensões emocionais típicas daquela faixa etária – como os conflitos sexuais e diferentes inclinações ou aptidões – no compartilhamento de um destino comum e na necessidade de formação de uma identidade. “Todos esses motivos faz com que eles se aproximem uns dos outros”, (EISENSTADT, 1976, p 25).

É preciso notar que o processo não ocorre de forma harmônica, uma vez que tanto os objetivos comuns do grupo, quanto sua própria ação (coletiva ou individual) no mundo, podem estar em oposição ao estabelecido pela sociedade vigente,

gerando comportamentos marginais que contrariam e questionam o padrão estabelecido ao qual deveriam estar submetidos. Em outro polo da mesma questão, surgem os grupos de delinquentes formados por jovens das classes baixas, ligados à criminalidade e a prática de delitos. “As questões da delinquência, por um lado, e da rebeldia e da revolta, por outro, permanecem como chaves na construção da problematização da juventude ao longo de todo esse século”. (ABRAMO, 1994, p 10).

Podemos afirmar que o descompasso entre os padrões sociais estabelecidos e a dificuldade dos jovens de encontrar espaço neste quadro social conduzem à formação de uma subcultura juvenil, baseada na delinquência (tanto formal: a prática de atividade delituosa; como no sentido de rebeldia). Daí a preocupação de alguns pesquisadores em estabelecer as diferenças entre os tipos de participação social dos jovens através de movimentos de destaque como a resistência contra o fascismo ou o colonialismo, os movimentos estudantis com alcance político, o existencialismo ou o movimento *beatnik*. Alguns pesquisadores tendem a afirmar que a delinquência, os radicalismos e a boêmia típicas da juventude são modalidades distintas de um mesmo padrão de comportamento que visa confrontar a ordem estabelecida. Outros acreditam que as crises de comportamento e o questionamento cultural são essencialmente diferentes dos movimentos juvenis, a partir desta compreensão, apenas os movimentos sociais são capazes de interferir efetivamente na ordem social e, portanto, apenas eles são capazes de alçar a juventude ao status de classe social destacada na sociedade. (ABRAMO, 1994).

2.2.1 O que é ser jovem?

Nas diretrizes e perspectivas expostas pela Política Nacional de Juventude, elaborada pelo Governo Federal, juventude é: “[...] uma condição social, parametrizada por uma faixa etária, que no Brasil congrega cidadãos e cidadãs com idade compreendida entre os 15 e os 29 anos”. (CONJUVE, 2006, p 5). Mas não é

possível reduzir o fenômeno a uma questão etária, assim como não é possível reduzir a juventude a um bloco coeso e homogêneo que, ao ser observado, oferece um grupo bem estruturado de respostas também coesas e homogêneas. Assim como o conceito de cultura (que deve ser tratado no plural, como culturas), ao tratar do tema “juventude” também se deve colocar no plural, falando então de juventudes.

O mesmo documento do governo federal brasileiro esclarece que ser jovem é um “estado de espírito”, “uma dádiva”, um momento passageiro da vida de uma pessoa, carregado de vibração e interesse, que prioriza o bem viver em detrimento das responsabilidades e obrigações inerentes à vida adulta. É também um “incômodo estado de devir” que coloca o jovem na posição de representante da possibilidade, daquilo que pode vir a ser e está, portanto, ainda em um estágio de preparação, de imaturidade, impulsividade e rebeldia. Assim, os mesmos motivos que colocam a juventude em uma boa posição social, são também responsáveis por negar aos jovens maiores espaços para a intervenção social. (CONJUVE, 2006, p 6).

Para Canclini (2007), o avanço no conhecimento sobre a juventude passa por uma mudança na pergunta, que tradicionalmente ocupava um espectro geracional e passa, agora, para o social, buscando respostas de um sentido “intercultural do tempo”, uma pergunta que a sociedade se faz em relação ao seu próprio futuro e não em busca de respostas dirigidas a quem, de fato, é jovem. Deste modo, a resposta que a sociedade busca parte da ideia de estabelecer seu próprio futuro como sociedade: quanta oportunidade será disponibilizada para que os jovens atuem como cidadãos dessa mesma sociedade? (CANCLINI, 2007, p 209). Quando a resposta aponta para um futuro incerto ou para uma falta de direção na construção deste futuro, com pouco espaço para os jovens, a sociedade está dizendo a si mesma que tem pouca capacidade de “rejuvenescer” e escutar aqueles que, de fato, podem alterar seu destino. (CANCLINI, 2007, p 210).

A afirmação de Canclini (2007) nos remete às ideias de Mannheim (1987), onde a esfera social ocupa um espaço fundamental na compreensão do processo de renovação dos “contatos originais”, responsável por impulsionar a sociedade em novas direções. Neste caso, a ideia de “rejuvenescimento” social e de capacidade

de mudança no destino comum estão atreladas a uma mudança na forma de compreender o mundo que, por sua vez, está intimamente atrelada à juventude.

Sobre o assunto, Morin (1997) vai dizer que:

Todo impulso juvenil corresponde a uma aceleração da História: porém, mais amplamente, numa sociedade em rápida evolução, e, sobretudo, numa civilização em transformação acelerada como a nossa, o essencial não é mais a experiência acumulada, mas a *adesão ao movimento*. A experiência dos velhos se torna lengalenga desusada, anacronismo. A “sabedoria dos velhos” se transforma em disparate. Não há mais sabedoria. (MORIN, 1997, p 147).

Desta forma, quando pensamos em uma sociedade globalizada e assentada sobre uma cultura de massa, é preciso ainda mais cuidado com as generalizações. Primeiro porque é difícil, em especial em um país em desenvolvimento como o Brasil, pensar uma juventude homogênea, uma vez que todas as disparidades socioeconômicas criam subgrupos com maior ou menor grau de desconexão com a realidade, seja do ponto de vista das oportunidades educacionais, de acesso a informação ou das necessidades que levam os jovens a um mercado de trabalho precarizado. Em segundo lugar porque as características históricas e geográficas destes jovens é muito distinta, mesmo entre os habitantes dos grandes centros urbanos. Deste modo, tratar a juventude a partir de um mesmo conjunto de características distorce profundamente a realidade. (CANCLINI, 2007).

O recorte da realidade juvenil que proponho neste trabalho está ligado ao acesso à tecnologia digital e sua apropriação como um movimento cultural. Está, portanto, ligado à conexão do jovem com a informação e à qualidade desta conexão e aos diferentes graus de interação do jovem com a tecnologia digital no trato da informação. Tal recorte não limita a observação aos privilegiados (aqueles tem acesso amplo à tecnologia e à informação), pelo contrário, destaca, ainda mais, a enorme concentração de possibilidades para a juventude geograficamente

centralizada na sociedade ocidental em relação àquelas periféricas, seja num plano municipal, nacional ou internacional.

2.2.2 Juventude e consumo

Com o fim da Segunda Guerra, em 1945, o mundo passa por um conjunto de mudanças profundas em diversos aspectos da vida. Nos países desenvolvidos a lógica presente passa a ser a da reconstrução, tanto estrutural quanto social. Os avanços tecnológicos, resultado do esforço de guerra, deixam o controle militar e começam a ser explorados pela indústria civil que despeja no mercado toda sorte de aparelhos eletrônicos, cosméticos, roupas, acessórios e bens culturais. Para produzir tais objetos, cresce a demanda por mão de obra, levando a uma situação de pleno emprego e, portanto, a um maior poder aquisitivo para as famílias. Os jovens em idade de ingresso no mercado de trabalho encontram maior facilidade de acesso e seus ganhos já não precisam compor a renda familiar, fazendo que passem a representar um grupo consumidor com poder real de compra. O nazismo, vencido por seus pais no campo de batalha não representa mais um inimigo, porém a Guerra Fria introduz a ameaça apocalíptica de uma guerra nuclear entre o mundo capitalista e o mundo comunista, como resultado da divisão do planeta nestes dois blocos depois do conflito armado. (Hobsbawm, 1997).

Artífice deste clima de tensão permanente, a indústria cultural tem um papel determinante neste processo: por um lado com o cinema estadunidense disseminando o medo apocalíptico na metade ocidental do mundo e por outro, dirigindo a essa nova massa de consumidores uma variedade de produtos culturais até então desconhecidos ou de difícil acesso para a geração anterior. Os dois elementos somados vão determinar boa parte do contato original deste grupo de jovens ocidentais com o tecido social e cultural.

De acordo com Morin (1997), a cultura de massa integra os temas da adolescência em seu processo contínuo de padronização, institui heróis, modelos

que vão cristalizar o adolescente com uma classe social, e, “ao mesmo tempo, tende a enfraquecer as arestas, a atrofiar as virulências”. (MORIN, 1997, p 156). Na visão adulta, aquele mundo das *gangs*, da liberdade sexual, da relação com as drogas ilícitas e da violência parecem subterfúgios evasivos, porém, para uma parte dos jovens, acabam funcionando como modelos, em especial àqueles cuja a realidade socioeconômica parece conduzir à delinquência. “A cultura de massa se torna, então, ambivalente em relação à idade ambivalente.” (MORIN, 1997, p 157). Deste modo, as juventudes são o fermento da cultura de massa e o caldo cultural onde este fermento é diluído. (MORIN, 1997, p 157).

Havia, nas décadas de 1950 e 60, nos grandes centros urbanos ocidentais (com muita força na Europa e nos EUA, mas presente também nas grandes cidades de países em desenvolvimento, como o Brasil), um crescimento extraordinário de uma cultura juvenil, fundamentalmente diferente daquela vivida pela geração anterior. Os jovens formavam naquele momento um grupo com consciência própria, seus líderes (quando eles eram aceitos) eram escolhidos entre os seus pares. O rótulo de criança e o de adolescente era negado assim como era “[...] negado ao mesmo tempo humanidade plena a qualquer geração acima dos trinta anos de idade, com exceção do guru ocasional”. (HOBSEBAWM 1997 p 318).

O surgimento do adolescente como ator consciente de si mesmo era cada vez mais reconhecido, entusiasticamente, pelos fabricantes de bens de consumo, às vezes com menos boa vontade pelos mais velhos, à medida que iam expandir-se o espaço entre os que estavam dispostos a aceitar o rótulo de criança e os que insistiam no de adulto. (HOBSEBAWM, p 318, 1997).

Hobsbawm aponta três fatores principais desta cultura juvenil que ele denomina como “novidades da cultura juvenil”: (HOBSEBAWM, p 319-321, 1997).

O primeiro reside no fato de o mundo, naquele momento, ser governado por uma “gerontocracia”, todos os grandes líderes mundiais tinham mais de quarenta

anos, tanto no mundo capitalista quanto no comunista. Estabilidade, riqueza, poder e realização pessoal eram atributos de indivíduos com mais de trinta anos, com exceção do esporte e de algumas formas de diversão, tais adjetivos não estavam, de nenhuma forma, atrelados aos jovens. Mesmo assim é possível verificar uma tendência mundial de conceder direitos aos mais jovens, como a redução da idade eleitoral para 18 anos ou o consentimento para o sexo – evidentemente heterossexual. No mesmo momento o sucesso da medicina faz crescer a expectativa de vida e o número de velhos ativos na sociedade.

A segunda também está relacionada com o mundo do trabalho e do consumo, já que os jovens têm empregos e não precisam auxiliar no orçamento doméstico, passando a representar uma massa de consumidores com poder de compra. Também trazem consigo a marca e a rapidez de absorção das mudanças tecnológicas presentes naquele momento, vantagem que levava as empresas a atrair os jovens na casa dos vinte anos para cargos importantes das grandes corporações. O resultado deste movimento é uma inversão de polaridade, com os filhos dominando rotinas profissionais que eram desconhecidas de seus pais.

A terceira está ligada ao internacionalismo da cultura jovem. O jeans e o rock, dois elementos marcantes do período, começaram a aparecer em todos os países onde eram tolerados e mesmo em alguns onde não eram, refletindo uma hegemonia dos EUA – que já não era novidade naquela época. O canal de propagação desta cultura jovem está, principalmente, nas universidades e suas redes de intercâmbio internacional. Objetos como discos e fitas, revistas de moda e comportamento e o próprio cinema são os veículos de promoção que conduzem o surgimento de uma cultura global.

Das três novidades, a que atrai nossa atenção é exatamente esta última, já que ela implica a indústria cultural no problema das gerações e parece questionar os preceitos estabelecidos por Mannheim (1982), revogando a necessidade da proximidade geográfica para a formação de uma geração real.

Mas, até que ponto é possível afirmar que os nascidos entre 1950 e 1960 nos EUA e aqueles nascidos no mesmo período no Brasil, por exemplo, podem ser entendidos como uma geração real? Muito pouco na verdade, já que as duas

realidades sociais, culturais e históricas são muito distintas. Mesmo com toda a presença de uma cultura estrangeira imposta pela indústria cultural, os grupos afetados mantêm traços de uma realidade cultural distinta, fundada nas diferenças sociais e na própria tradição cultural de cada grupo. No entanto, a partir da crescente influência da indústria cultural – e do forte domínio estadunidense sobre ela – elementos daquela cultura passam a ganhar relevo por aqui e por boa parte do planeta, encontrando eco nos indivíduos que compartilham uma mesma situação de geração. O fenômeno patrocinado pela indústria cultural não estabelece uma geração global, os indivíduos mantêm o status de uma mesma situação de geração, mas não chegam a constituir uma geração real, exatamente por faltar, em sua constituição, a coincidência social e geográfica. Por outro lado, compartilham o momento histórico e cultural através dos meios de comunicação que estão cada vez mais presentes no cotidiano e este ponto requer um pouco mais da nossa atenção.

O surgimento desta cultura jovem global (global aqui significa presente em todo o globo e não disponível para todos os jovens), está ligado ao desenvolvimento da indústria cultural, Hobsbawm (1997) explica que o rock é o exemplo mais “espantoso”, um estilo musical que nasce do blues e do country, emergindo do catálogo de discos dirigidos aos negros e pobres das gravadoras estadunidenses para se tornar a principal expressão da cultura juvenil em uma ampla parcela do planeta. O historiador aponta para uma inversão semelhante na moda: “O mercado de moda para os jovens plebeus estabeleceu sua independência e começou a dar o tom para o mercado grã-fino”. (HOBBSAWM, 1997, p 324). A estes dois exemplos é possível acrescentar ainda uma mudança na maneira e no vocabulário utilizado para falar, incluindo o uso ocasional de palavrões, antes inaceitáveis entre as classes média e alta dos países ocidentais, revelando o que Hobsbawm chama de “guinada para o popular”. (HOBBSAWM, 1997, p 325)

Foi, portanto, uma necessidade comercial da indústria cultural e de bens de consumo o elemento gerador da cultura jovem global. Foi ao ampliar seu mercado consumidor em busca de vazão para seus produtos que a indústria tornou o rock, o jeans, o chicletes e os discos uma espécie de unanimidade entre os jovens de todo o planeta (para aqueles localizados nas regiões centrais como a Europa e os EUA e

nos grandes centros urbanos de sociedades em desenvolvimento), trazendo no rastro as notícias sobre os dias de maio de 1968 em Paris, a liberação sexual, a relação estreita com as drogas (não apenas em busca de sensações que o uso acarreta, mas também como modo de contestar e desafiar o Estado, os pais e a sociedade). De fato, o surgimento da cultural juvenil global é fruto daquele momento histórico peculiar que levou boa parte da juventude ocidental a questionar valores estabelecidos em diversos aspectos da vida social.

2.2.3 Contracultura

É possível compreender a expressão contracultura de dois modos distintos: como um acontecimento histórico concreto e delimitado ou, de forma muito mais abstrata, como uma postura crítica diante da cultura convencional. “No primeiro sentido, a contracultura não é, só foi; no segundo, foi, é e certamente será”. (PEREIRA, 1986, p 14). Tanto num sentido quanto no outro, o certo é que estamos diante de algo que se contrapõe e recusa os valores da cultura dominante, propondo um mundo alternativo àquele que está posto.

O rótulo contracultura surgiu na imprensa estadunidense, que buscava meios de explicar, de forma simples, toda a transformação cultural pela qual o mundo estava passando – à parte a inegável competência da grande imprensa para criar rótulos; a força da expressão vinha do próprio fenômeno que ela tentava explicar, além da força natural da própria expressão. Tratava-se, efetivamente, de um confronto de gerações que invadia o espaço íntimo das famílias de tal modo que, em seu momento pleno, fazia com que o pai – antes ocupado com a paranoia da invasão comunista; agora estivesse com o inimigo sentado à mesa de jantar, personificado na figura de seus filhos cabeludos, ouvindo rock, vestindo calças jeans e desprezando tudo que a geração anterior mais valorizava.

Este novo papel da juventude, com maior visibilidade social vai ganhar densidade entre os 1950 e 1960, “[...] a partir de um inequívoco casamento, no qual

caminharam de braços dados as culturas e o consumo e a crescente midiaticização da sociedade”. (ROCHA, 2012, p 238). Neste sentido, as dinâmicas de consumo e as práticas culturais da juventude são percebidas pela indústria cultura e colocadas como “sujeitos do discurso” com capacidade de mobilizar objetos sociais e simbólicos, tendo, portanto, papel ativo no enredo social. (ROCHA, 2012, p 239).

Observando o universo do consumo e sua relação com a mídia é possível perceber como determinados conteúdos interferem na vida cotidiana das juventudes e na própria narrativa destas juventudes sobre si mesmo. “Consumir, neste caso, é muito mais do que mero exercício de gostos, caprichos ou compras irrefletidas, mas todo um conjunto de processos e fenômenos socioculturais complexos”. (ROCHA, 2012, p 240).

2.3 OS ANOS DE OURO NO BRASIL

A década de 1950, no Brasil, ficou conhecida como os Anos Dourados, uma época de glamour e romantismo criado em torno de artistas e de programas de rádio extremamente populares, porém, uma visão mais crítica comparava a música brasileira do período a uma grande quermesse cuja o único papel relevante foi preparar o caminho para o surgimento da Bossa Nova, que foi buscar na origem do samba e do choro dos anos 1920 e 1930, sua base de sustentação para a criação do novo estilo. (NAPOLITANO, 2010).

Na década de 1960 a Bossa Nova já estava consagrada e a indústria fonográfica havia crescido bastante em qualidade técnica e de produção, levando o disco a ocupar espaços como canal de propagação. É evidente que o rádio mantinha seu status, mas já sofria com a presença crescente de televisão. Os programas de rádio já não chamavam muito a atenção do público e o esforço produtivo passou a concentrar sua atenção na produção de discos e na realização de festivais da canção.

Outro elemento é o crescimento da oferta de música estrangeira, em especial aquela produzida nos EUA, que também tinha no disco um objeto emblemático. Em 1950, a lista das vinte canções mais tocadas nos rádios brasileiros era dominada pela música nacional, com apenas uma música internacional em destaque. Em 1968 eram oito músicas internacionais entre as vinte mais executadas no país e em 1975 a música internacional respondia por 50% das vinte mais executadas nas rádios do país. (Fonte: blog História da Música no Rádio). Responsável por mudar a forma como as pessoas ouviam música no passado, como explicou Benjamin (2011), agora o disco de vinil representa um meio de expressão da juventude, através da música evidentemente, mas também das capas, encartes, fotos e notícias sobre os artistas que começam a influenciar a moda e o comportamento. O rock, como destacou Hobsbawm (1997), preparava a conquista do mundo.

No Brasil tal conquista pode ser verificada em dois aspectos: a) a presença, comercialização e circulação da música deste estilo produzida nos EUA – lançada por aqui com meses ou até anos de atraso⁵, e b) como influência da música produzida no país.

A influência do rock na música brasileira está presente, por exemplo, na Jovem Guarda, incluindo muito do comportamento e da moda. Como obra de arte vinculada à indústria cultural, a Jovem Guarda vendeu roupas, cosméticos, corte de cabelo e discos, utilizando a fórmula consagrada pela indústria do cinema de valorizar o artista e não apenas a obra. Os artistas do movimento participavam de um grande número de produtos relacionados a sua imagem pessoal, então, além de discos e shows, os artistas também estavam em filmes e programas de TV, garantindo a máxima exposição. Por outro lado, a vertente Tropicalista, também recebe alguma influência do rock que vai fundir com tendências nacionais e resultar numa obra de arte completamente distinta e num conjunto de valores e comportamentos também distintos. Porém, é preciso destacar que seus artistas também estavam inseridos na indústria e sua obra e vida pessoal também estava atrelada a ganhos financeiros.

5 Como exemplo, o disco de estreia dos Beatles *Please Please Me*, lançado na Inglaterra e nos EUA no início de 1963 só chegou ao Brasil no final de 1964, com a capa, o título e a ordem das canções alteradas.

Temos, deste modo, de um lado uma espécie de bom mocismo com pitadas controladas de rebeldia da Jovem Guarda, constituindo o que Mannheim (1982) chamou de “unidade de geração”. Por outro lado o Tropicalismo está mais próximo da vertente *hippie* da influência estadunidense e, portanto, mais libertário, mais politizado e com fortes traços de contestação social. Os dois grupos ilustram bem o conceito de “unidades de geração”, explicado por Mannheim (1982).

No final dos anos 1970, no Rio de Janeiro surgem algumas experiências de rock brasileiro sem misturas regionais, um estilo que só ia se consolidar na metade da década seguinte. Grupos como o Vimana (mais conhecido por seus integrantes do que por sua música, já que alguns de seus músicos foram protagonistas da cena da década seguinte), Mutantes, Secos e Molhados e Raul Seixas estavam surgindo para o público e ganhando espaço nas gravadoras e em alguns festivais, como o mítico Som, Sol e Surf, realizado em Saquarema por Nelson Motta. “O universo do rock nos anos 70 era algo tão marginal (não apenas no sentido estético, mas social mesmo) que era possível que todo mundo que frequentava os shows não se conhecesse”. (ALEXANDRE, 2002, p 12).

Nesta altura, o comportamento do jovem brasileiro que vivia nos grandes centros urbanos era de contestação, seja no modo de vestir, falar, nas relações interpessoais, no convívio com as drogas, no sexo, enfim. O país estava mergulhado em uma ditadura militar que limitava os direitos civis, em especial o direito à opinião. A liberdade vigiada imposta pelos militares criou a atmosfera perfeita para o surgimento de manifestações culturais questionadoras e uma postura de confronto ou de inconformismo por parte da juventude do país.

Entre o final dos anos 1960 e início de 1970, um artefato novo passa a fazer parte das relações dos jovens com a música. A fita cassete, um suporte magnético para a música que impunha uma novidade importante: passa a ser possível que o ouvinte organize sua própria seleção de músicas ou simplesmente reproduza, de forma doméstica, o conteúdo integral de um disco original. Outra mudança introduzida pela fita está ligada ao formato compacto do equipamento reprodutor e da própria fita, possibilitando alguma mobilidade para o sistema. O objeto também está implicado no desenvolvimento do rap, já que a fita cassete, aliada ao

surgimento dos equipamentos de reprodução com o chamado duplo deck, abriu a possibilidade de editar pequenos trechos de outras músicas com o objetivo de criar uma base sonora sobre a qual os jovens improvisavam as rimas. O ritmo vai ganhar folego nos EUA entre os jovens pobres e negros, chegando no Brasil entre o final da década de 1970 e meados da década seguinte.

2.3.1 Rock'n'roll, televisão e portabilidade: 1970 a 1990

As transformações sociais e culturais, no Brasil e no mundo, seguem a todo vapor. A economia mundial sofre com a crise do petróleo, Alemanha Ocidental e Japão emergem como potenciais econômicas, o Brasil e boa parte da América Latina é governado por uma Ditadura Militar, a Guerra do Vietnã encontra seu fim, Nixon é deposto nos EUA e o mundo assiste às comemorações do povo através da televisão que enfim estabelece seu domínio nas salas de classe média do mundo ocidental.

Tomando a televisão como objeto icônico do início dos anos 1970, é preciso destacar que ela era um artefato estático, entronado nas salas das casas e associado ao convívio familiar pela indústria que investia pesado na popularização do aparelho.

A época também marca o nascimento das discotecas como polo de diversão para os jovens brasileiros, em especial no final dos anos 1970, com o lançamento do filme *Grease* que retrata um romance adolescente ambientado nos EUA da década anterior. Como alternativa mais acessível para as classes baixas, surgem os bailes de final de semana, eventos organizados com a mínima infraestrutura de som e um local amplo para dançar. Os bailes locais, com preços baixos e próximos da residência dos jovens facilitava o acesso frequente, mas os grupos do bairro também costumavam buscar bailes mais distantes e maiores, frequentados por pessoas de diversos bairros, “aos quais os jovens se dirigiam em grupos, mantendo

a referência na turma do bairro” (ABRAMO, 1994, p 67). Alguns destes locais, em especial os surgidos no ABC paulista, eram dedicados ao rock.

No Rio de Janeiro, na mesma época, surgem os bailes funks. Abramo (1994) destaca o “Baile da Pesada”, um evento realizado aos domingos, no Canecão, que chegava a reunir cinco mil jovens para dançar e se divertir. Depois, com a transformação do Canecão em casa de espetáculos, o evento foi transferido para salões em bairros populares, ganhando um caráter nômade e fazendo proliferar o formato. Este tipo de baile, tanto em São Paulo quanto no Rio de Janeiro eram frequentados pelos jovens de classe baixa, na maioria negros e está no centro do desenvolvimento da *soul music* brasileira e também do rock. (Abramo, 1994).

Em 1979 um equipamento de reprodução de fitas cassete chega ao mercado, estreitando ainda mais a relação da juventude com a música que agora poderia ser individual e portátil. O *Walkman*, desenvolvido e comercializado pela Sony virou uma febre mundial e um estrondoso sucesso comercial, levando outras empresas fabricantes a investir pesado no seguimento. O principal apelo deste novo objeto estava exatamente na portabilidade da música e reforçava um caráter comumente atribuído àquela geração, descrita como profundamente individualista (PENA E MARTINS 2015). O fato é que a música (para ouvir, dançar ou tocar) continua no centro do espectro de interesse dos jovens e o gosto por este ou aquele gênero revela “[...] todo um conjunto de referências culturais, como demarcador de identidades no interior do universo juvenil” (ABRAMO, 1994, p 69).

No começo dos anos 80, a política brasileira, assim como a economia e aspectos da vida social, estão profundamente marcadas pelo lento processo de transição entre a Ditadura Militar e o estado de direito, combinados com questões surgidas mundialmente, como a relação estreita com as drogas, a liberdade sexual, as questões ligadas ao racismo, o feminismo, todas intensificadas pela cultura de massa, o crescimento da presença da mídia e do consumo. Combinados, esses elementos ajudam a criar um descompasso da juventude com o modelo político do país, a agravar a crise dos valores sociais e culturais e decretar o fim das buscas da juventude por modelos sociais utópicos.

Em meio a este cenário intenso e caótico, resta aos jovens urbanos encontrar fórmulas de construção de sua própria identidade. A necessidade de estar situado em algum ponto do amplo espectro de possibilidades da moda, da música e de comportamentos disponibilizados pelo mercado e toda a dificuldade de angariar recursos para satisfazê-los, aliada a necessidade de estar situado frente ao turbilhão de informações disponibilizadas pela mídia e a necessidade de encontrar espaços de diversão e convivência leva ao surgimento de grupos de jovens ocupados com a tarefa de encontrar um estilo único, diferente daquele apresentado pela indústria, independente, onde a roupa, a música e outros bens culturais são produzidos ou customizados pelos próprios jovens, fugindo da massificação. (ABRAMO, 1994).

2.3.2 A cultura das mídias (o digital dá as caras)

De modo bastante resumido é possível definir um sistema analógico como uma grandeza de valores contínuos e um sistema digital como uma grandeza de valores discretos. Para compreender a diferença entre eles podemos imaginar o sistema analógico como uma rampa, onde uma pessoa pode ocupar qualquer espaço entre seu ponto mais baixo e o ponto mais alto. Já o sistema digital é uma escada, onde a pessoa só pode ocupar o espaço de um degrau de cada vez (ela não ocupa dois degraus ao mesmo tempo, nem o espaço entre um degrau e outro). Outra metáfora possível é um botão de volume analógico que permite o ajuste mínimo em oposição a um botão de volume digital que permite apenas o ajuste entre dois pontos estabelecidos. A tecnologia digital conhece dois sinais básicos: ligado ou desligado, zero ou um e, a partir das inúmeras combinações entre os dois, codifica tudo: música, textos, imagens, enfim. Vem daí a facilidade de armazenamento e transmissão do meio digital. Já a tecnologia analógica depende de um suporte físico de armazenamento e transporte.

A explicação técnica ajuda a compreender como a mudança causada pela introdução da tecnologia digital afetou o cotidiano das pessoas e conquistou espaços de forma rápida em diversos aspectos da vida.

Entre o final da década de 1980 e começo dos anos 1990, objetos digitais começam a ganhar popularidade por aqui. Computadores já são avistados em alguns escritórios e repartições, cursos de informática pipocam, o Compact Disc, popularmente conhecido como CD, passa oficialmente a ser o formato comercial da música e o disco de vinil (quase meio século depois do seu lançamento) perde espaço comercial. Ainda no final dos anos 1980, mas especialmente nos anos 1990, era possível, entre visionários ou abastados, encontrar computadores dividindo espaço com a televisão na sala das casas com frequência crescente.

Voltaremos aos detalhes sobre esse ponto mais adiante, por hora, basta compreender que a geração carrega a marca da transição, ou seja, eram jovens quando os efeitos da tecnologia digital começou a formatar a vida das pessoas. São indivíduos que iniciaram a construção de seu quadro de referências através de discos de vinil e fitas cassetes, mas que migraram para o CD de forma relativamente natural, do mesmo modo como fizeram com a fita de vídeo, outro objeto icônico da época, substituído pelo DVD sem maiores problemas. É evidente que existia, assim como hoje em dia, a barreira financeira que dificultava o acesso aos novos formatos, mas com o tempo e a popularização dos equipamentos, os preços baixavam e as pessoas acabavam sucumbindo à pressão exercida pela indústria, agindo exatamente do mesmo modo em relação ao computador pessoal e depois ao telefone celular – aparelhos ainda limitados a realizar e receber chamadas de voz e enviar e receber pequenas mensagens de texto.

Durante a década de 1990 o computador pessoal, a internet, o e-mail, os fóruns digitais e chats de bate-papo, os portais de notícia e o telefone celular em um plano individual e os caixas eletrônicos, a robótica e os satélites em um plano coletivo invadem o cotidiano e transformam a realidade de forma veloz, embaralham a noção de espaço público e espaço privado, as competências profissionais, o modo de ser e de estar no mundo, embaralham especialmente a noção de divisão entre humanos e não-humanos estabelecida pela ciência moderna e que coloca “[...] de

um lado, a força social, o poder; do outro, a força natural, o mecanismo. De um lado, o sujeito de direito; do outro, o objeto da ciência”. (LATOUR, 1994, p 35). A tecnologia digital torna a presença dos objetos híbridos (aqueles cuja a existência implica todos os conjuntos de forças humanas, naturais, científicas e de linguagem, tornando árdua a tarefa de estabelecer as fronteiras entre elas) uma realidade difícil de evitar.

2.3.3 Um oceano sem fundo sólido: 1990-2010

Convergência, velocidade, globalização, interatividade, flexibilidade... é possível preencher o branco de várias páginas apenas com características gerais que povoam o imaginário das pessoas em relação ao mundo contemporâneo. As mesmas características gerais que aparecem também, aqui e ali, em relação às pessoas – em especial aos jovens contemporâneos. Não é difícil encontrar, utilizando um dos motores de busca disponíveis na internet, textos ou vídeos que tentam, de algum modo, classificar o comportamento dos jovens de hoje como indolente, imediatista e pouco afeito ao comando e a hierarquia.

Aliás, isso nem chega a ser uma grande novidade, como aponta Lévy (1999), os detratores da cultura digital “têm uma estranha semelhança com aqueles que desprezavam o rock dos anos 50 e 60”. (LÉVY, 1999, p 11). Um processo muito parecido com o que ocorreu com o cinema, acusado pelos intelectuais e autoridades culturais de ser “um meio de embotamento mecânico das massas” (LÉVY, 1999, p 11). Os dois exemplos ganham relevância quando observamos que mesmo sendo parte de uma grande indústria e parte de um complexo comercial, não impede ou impediu o rock e o cinema de estar, hoje, investidos de todos os predicados e legitimidades que uma expressão artística pode alcançar. Também não nos impede de assistir aos filmes e ouvir, tocar e cantar as músicas, assim como também não afasta o reflexo social de alguns filmes ou a influência do rock no comportamento

das pessoas. A pergunta que fica é: qual a diferença entre o processo vivido pelo cinema ou pelo rock e o que presenciamos atualmente com a cultura digital?

De acordo com Lévy (1999), nada. Porém é preciso lembrar que o digital tem um desdobramento diferente do cinema ou do rock, uma vez que seu surgimento leva a uma nova órbita do universal, construído agora sobre a indeterminação de um mundo onde não há um fundo sólido sob o oceano de informação. É preciso aprender a flutuar, nadar e até navegar neste oceano informacional que tende apenas para o crescimento, ou, simplesmente, afogar-se. (Lévy 1999).

Castells (1999) oferece uma contribuição importante ao descrever as características fundamentais que a presenças das tecnologias da comunicação e informação introduziram na vida social:

a) informação é a matéria-prima da cultura digital o que resulta em tecnologias criadas para acessar, produzir, manipular e reproduzir a informação. As tecnologias anteriores faziam o caminho oposto, ou seja, o conhecimento era necessário para desenvolver a tecnologia;

b) como a informação é a base da atividade humana, toda a nossa existência individual ou coletiva é condicionada (nunca determinada) pelo digital;

c) a interação constante entre os diferentes atores da rede de informações torna o processo imprevisível diante da criatividade que nasce da própria interação, o que torna a “lógica de redes” mais adequada na compreensão e ação sobre o conjunto de informações disponíveis, sem, no entanto, ceder espaço para um engessamento totalizante do processo. A lógica de redes possibilita que novas conexões substituam conexões pouco eficientes, sem maiores custos, crescendo sempre em função das novas possibilidades de conexão que surgem no próprio processo;

d) ligada ao fenômeno apontado na característica acima, em especial no tocante a possibilidade criar ou desfazer nós da rede. Diante de tal flexibilidade, tudo ganha um caráter reversível, incluindo as organizações e instituições. É possível reconfigurar, inverter prioridades, reformular trajetos sempre que necessário o que nos leva para uma sociedade de fluidez organizacional. Mas é preciso estar atento

para um outro lado da flexibilidade, que pode ser “uma força libertadora” ou “repressiva”, dependendo de quem são os redefinidores das regras.

e) a última característica apontada por Castells (1999) é a convergência – não apenas aquela apontada em relação às modalidades de comunicação integradas ao mesmo artefato, tornando impossível que as antigas modalidades sejam compreendidas de modo isolado - mas a uma interação muito mais abrangente que inclui a cooperação entre os fabricantes de chips e os criadores de software, tornando o sistema ainda mais eficiente ou a relação da microeletrônica e campos da biologia em uma relação de duplo sentido: tanto o uso da tecnologia nas descobertas científicas como o sequenciamento do DNA, ou no uso chips para solucionar problemas médicos e também na direção oposta, com a apropriação de conceitos e conhecimentos das ciências biológicas para o desenvolvimento de novos equipamentos digitais que imitam a dupla hélice do DNA ou reprogramando bactérias como a E.coli que tem potencial para funcionar como um circuito eletrônico. (Castells 1999).

Em resumo, o paradigma da tecnologia da informação não evolui para o seu fechamento como um sistema, mas rumo a abertura como uma rede de acessos múltiplos. É forte e impositivo em sua materialidade, mas adaptável e aberto em seu desenvolvimento histórico. Abrangência, complexidade e disposição em forma de rede são seus principais atributos. (CASTELLS 1999 p 113).

Temos, deste modo uma geração que preza pela liberdade de escolha, que tende a customização, que procura a partir dos meios de que dispõe a investigar fatos e informações, que defende a integridade das empresas e uma postura responsável como consumidor, que valoriza o lúdico inclusive no ambiente profissional, que tem uma postura de colaboração e que preza pelo relacionamento, que exige velocidade e que busca a inovação sempre.

A informação é a palavra de ordem da cultura digital e também sua moeda, com a diferença fundamental que quando alguém passa uma informação para outra pessoa, os dois passam a possuir a informação, muito diferente dos bens, cuja a transferência implica que o antigo proprietário não possui mais o bem transferido. Então, o que era posse agora é acesso e essa mudança aparentemente simples modifica toda a cultura humana. (SANTAELLA 2003).

2.4 SÍNTESE

Neste capítulo procurei analisar a relação entre a questão das gerações e seus desdobramentos sobre a juventude em busca de esclarecer a mudança de posição do jovem no processo de construção da cultura. O ponto de partida são as ideias de Mannheim (1982) e, a partir da compreensão da questão das gerações, evoluir na discussão sobre o jovem e seu papel social em três períodos históricos marcantes: a introdução da cultura de massa, seu desenvolvimento até a cultura das mídias e depois da introdução da tecnologia digital que vai resultar na consolidação da cultura digital.

Deste modo, procuro desenvolver a conceituação da juventude nestes três cenários históricos, na expectativa de estabelecer uma linha evolutiva do jovem em cada período e a evolução dos artefatos de comunicação e informação na consolidação da juventude como classe social.

Duas inquietações movem a investigação neste sentido: primeiro o conflito geracional, muito propagado pelo senso comum (e em parte pela ciência) em relação à cultura digital, que aponta para a existência de um desfiladeiro cultural entre os jovens (mais próximos dos artefatos e das diretrizes da cultura digital) e adultos (mais distantes). Depois, a ideia antagônica a primeira, que coloca as diferenças culturais entre jovens e adultos como um elemento histórico, que não carrega nenhuma grande novidade em relação a ciclos anteriores, sendo resultado apenas da natural sucessão das gerações ao longo da história.

A partir da análise da bibliográfica feita até aqui, a primeira inquietação encontra sua explicação na segunda, ou seja, existe sim um desfiladeiro entre jovens e adultos, mas a causa dele não é a cultura digital, nem seus elementos. O epicentro do problema é o espaço social oferecido para a juventude se expressar através da história e todas as formas de juventude de furar os bloqueios impostos no curso da mesma história. O conflito de gerações não é uma novidade, mas há algo de novo no processo que aflorou a partir da cultura digital. A ideia do próximo capítulo é compreender o que realmente mudou em relação aos ciclos anteriores.

Capítulo III

3 A CULTURA DIGITAL E SEUS ARTEFATOS

Nenhuma rede é maior do que o mar
nem quando ela ultrapassa o tamanho da terra
nem quando ela acerta, nem quando ela erra
nem quando envolve todo o planeta

A rede – Lenine

A cultura digital pode ser descrita como um conjunto complexo de acontecimentos e descobertas científicas concretizadas no desenvolvimento tecnológico de objetos responsáveis por uma transformação profunda no modo de vida da humanidade. Desde a invenção dos transistores à descoberta das funcionalidades do silício, do desenvolvimento do pioneiro jogo eletrônico Pong até os atuais jogos de realidade expandida ou, desde a introdução do monitor e a invenção do mouse até as telas sensíveis ao toque, muita coisa mudou em pouco tempo e muitos caminhos diferentes foram percorridos. Embora convergentes em muitos aspectos, não houve um caminho único e nem todos os caminhos percorridos foram, ainda, devidamente mapeados. Rótulos como a “Era do Rádio” ou “Cibercultura” ou ainda, como tratamos aqui “Cultura Digital”, como nos ensinam Burke e Biggs (2006), ajudam na nossa compreensão, mas dizem mais sobre a

“percepção” dos fatos, do que sobre os fatos propriamente ditos. (BURKE e BIGGS, 2006, p 312).

Diante das possibilidades, minha escolha é observar a relação da tecnologia digital com a comunicação e a transmissão de informações. Como qualquer escolha, é necessário abrir mão de todo um universo de relações importantes, como por exemplo: a relação de mão dupla da tecnologia digital com a medicina ou uso dos algoritmos nas estratégias comerciais ou ainda a aplicação deste ou daquele dispositivo digital como ferramenta pedagógica. É preciso notar que todas as discussões relacionadas acima são aplicações da tecnologia digital, porém, o que se pretende aqui é compreender como a tecnologia digital reuniu elementos para se tornar uma cultura presente em todas as instâncias da vida de uma parcela significativa da humanidade. Minha proposta é que a íntima relação entre a comunicação e a tecnologia digital foi a responsável pela constituição da cultura digital, num processo análogo àquele da indústria cultural proporcionando a constituição da cultura de massa.

Antes, porém, é importante frisar que a cultura digital não é uma caixa-preta do ponto de vista da Teoria Ator-rede, como o conceito de cultura (primeiro capítulo) ou a questão da geração (segundo capítulo). Para que determinado fenômeno esteja fechado em uma caixa-preta é preciso que seus conflitos estejam apaziguados e este não é o caso da cultura digital.

3.1 CULTURA, COMUNICAÇÃO E EVOLUÇÃO

É possível estabelecer o processo histórico da humanidade a partir de qualquer um dos vários elementos tecnológicos não-humanos desenvolvidos ao longo do tempo. Deste modo, partindo da pedra lascada até as tecnologias de corte que utilizam o laser, podemos traçar a linha do processo. Para os fins pretendidos neste trabalho, utilizo o processo ligado à comunicação e seu desenvolvimento tecnológico, dividindo a história em quatro momentos distintos:

a) a primeira etapa tem o livro impresso e os jornais impressos como principal exemplo e tem como marca o início da generalização do consumo de produtos ligados ao conhecimento e a informação.

b) a segunda etapa tem como marca a redução do tempo entre a ocorrência do fato e a veiculação da informação, aproximando uma perspectiva de “tempo real”. O telégrafo, o telefone e o rádio são os objetos emblemáticos desta etapa.

c) a terceira etapa está relacionada à capacidade de representar visualmente o conhecimento e a informação. A fotografia, o cinema e depois a televisão são exemplos claros.

d) a quarta etapa é ligada à interatividade e a digitalização, mas, mais fundamentalmente, à convergência de todos os objetos das etapas anteriores em um único objeto que está interligado a uma “rede de interfaces”. (VILCHES, 2003, p 215).

Neste sentido, a invenção da escrita é uma tecnologia desenvolvida para garantir o registro e propagação de conhecimentos em um texto que pode ser acessado por qualquer pessoa, em qualquer tempo ou espaço, desde que detenha o conhecimento prévio da mesma tecnologia, ou seja, saiba interpretar os sinais gráficos utilizados na composição do texto. A roda, o fogo, a pedra lascada, o avião ou o *smartfone* são, do mesmo modo, tecnologias desenvolvidas com o propósito específico de compensar deficiências biológicas ou suprir necessidades dos seres humanos. Algumas destas tecnologias são geradoras de mudanças culturais importantes. A escrita é certamente uma delas, já que sua introdução modificou a maneira como os seres humanos compreendem e agem no mundo.

Manuel Castells (1999) tenciona as ideias de Vilches (2003) ao explicar que a tecnologia é a própria sociedade “e a sociedade não pode ser entendida ou representada sem suas ferramentas tecnológicas”. (CASTELLS, 1999, p 43). Para o autor, “as sociedades são organizadas em processos estruturados por relações historicamente determinadas de produção, experiência e poder” (CASTELLS, 1999, p 51). Onde “produção” é a ação humana sobre a natureza, visando transformá-la em seu benefício; “experiência” é a ação do humano sobre si mesmo em relação ao meio social e cultural onde vive, baseada na busca por satisfação de suas

necessidades e “poder” é a relação entre os diferentes humanos que, com base na produção e na experiência, impõe a vontade de alguns sobre todos os outros, utilizando a violência física ou simbólica como meio.

A comunicação simbólica entre os seres humanos e o relacionamento entre esses e a natureza, com base na produção (e seu complemento, o consumo), experiência e poder, cristalizam-se ao longo da história em territórios específicos, e assim geram culturas e identidades coletivas. (CASTELLS, 1999 p 52).

A produção, continua Castells (1999), é um “processo social complexo”, que inclui o trabalho e a organização do trabalho em diferentes estratos. Já a matéria desta produção está relacionada com a natureza e sua modificação pelo humano; assim como está relacionada àquela natureza criada pelo próprio humano; além da própria natureza humana. Deste modo, a relação entre mão de obra que realiza a produção e o material usado neste trabalho demanda energia, conhecimento e informação para o desenvolvimento de meios de produção eficientes. Para o autor, é esta relação entre o material e os meios utilizados para determinada tarefa que chamamos de tecnologia.

Antes da invenção da escrita, a principal forma de comunicação – e portanto de transmissão da cultura – residia na oralidade. Havia outros processos comunicacionais (gestos, expressões faciais e os desenhos nas paredes das cavernas são apenas alguns exemplos). Porém, a ferramenta mais potente para expressar sentimentos, desejos e necessidades, de ensinar e aprender, de conhecer fatos sociais ou naturais estava ligada, naquele momento, à capacidade de articular fonemas compreensíveis para os demais membros do grupo. No entanto, a comunicação oral pura (aquela que não conta com nenhum dispositivo não-humano), está condicionada a potência da voz humana e a sua capacidade auditiva, deste modo, é imprescindível que o receptor e o emissor da mensagem estejam fisicamente próximos, tanto no tempo quanto no espaço, partilhem do mesmo

universo semântico e do mesmo contexto histórico. Deste modo, a oralidade restringe a comunicação ao grupo mais próximo do emissor.

Com o surgimento da escrita a humanidade ganha duas novas possibilidades: a) a capacidade de registrar e armazenar conhecimento e b) a capacidade de comunicação dispensando a necessidade dos interlocutores estarem juntos no tempo e no espaço. Em outras palavras, a escrita torna possível, por exemplo, conhecer as ideias de uma pessoa distante muitos quilômetros ou mesmo morta a muitos séculos. A barreira que surge passa a ser cultural: é preciso compreender a língua utilizada na produção do texto e é preciso localizar aquele texto numa perspectiva histórica e social. Apenas atendendo esses critérios é possível compreender a mensagem escrita.

Para contornar a dificuldade, no campo do receptor, surgem as traduções, interpretações, dicionários e gramáticas, criados com a finalidade de aproximar e mitigar as diferenças de linguagem e de contexto. Já no plano de emissor, passa a ser uma preocupação de quem cria a mensagem, incluir as chaves necessárias para a decodificação da informação, criando textos sem limitação de circulação entre os diferentes grupos, tornando, deste modo, a mensagem universal. (LÉVY, 1999).

A escrita, de acordo com Lévy (1999), vai ser condição fundamental para o surgimento do universal, sem ela não existiria universalidade. No entanto, o processo não é automático – o surgimento da escrita por si só não gera o universal, apenas cria a condição necessária para seu surgimento.

A filosofia, a ciência e especialmente as religiões fundadas sobre a palavra escrita são exatamente aquelas que extrapolaram seu grupo original e rumaram para todos os cantos do planeta, universalizando seus preceitos. (LÉVY, 1999). Basta lembrar que o livro que marca a impressão em série no ocidente, em 1450, é a Bíblia cristã. Também é possível identificar a importância da palavra escrita no alicerce de todas as grandes religiões monoteístas ou não. A palavra escrita favoreceu o universalismo da mensagem destas religiões, em oposição a religiões ligadas apenas a tradição oral, que permaneceram restritas a comunidades específicas e localizadas. No entanto, existem religiões que apresentam textos como fundamento e, mesmo assim, permaneceram restritas e localizadas: o processo,

como já foi dito, não é automático: a palavra escrita cria as condições para o surgimento de religiões universais, mas não impõe que toda religião fundada em textos seja universal, apenas cria as condições necessárias para que o universalismo ocorra. (LÉVY, 1999).

Observamos neste ponto que o autor (típico das culturas escritas) é, originalmente, a *fonte da autoridade*, enquanto o intérprete (figura central das tradições orais) apenas atualiza ou modula uma autoridade vinda de fora. (LÉVY, 1999, p 115).

Com a mudança surge também a compreensão de que na palavra escrita, independente do contexto, das interpretações e das traduções; o que deve ser preservado é seu sentido primordial, levando a busca por uma totalidade fechada da mensagem em si mesma. Para tanto é necessário instaurar o mesmo sentido em todos os lugares, nivelar a mensagem de modo que ela seja compreendida por todos com o mesmo sentido.

O “Universal Totalizante”, conceito estabelecido por Pierre Lévy, o autor prefere chamar o universal e o totalizante de “operadores sociais” ou de “máquinas abstratas” – em um sentido que torna a ideia “muito mais do que conceitos” (LÉVY, 1999, p 118) pretende explicar esse movimento da espécie humana a partir da escrita. A escrita universaliza a mensagem para que ela seja compreendida pelo maior número de pessoas possível, independente de condições sociais ou culturais e, ao mesmo tempo, encerra o sentido da mensagem nela mesma, reduzindo a presença de interpretações distintas daquela pretendida. Para Lévy (1999), as mídias de massa vão se valer deste fenômeno de forma intensa, produzindo uma mensagem com base no “[...] denominador comum mental de seus destinatários. Ela visa os receptores no mínimo de sua capacidade interpretativa” (LÉVY, 1999, p 116). As mídias de massa, como explicou Morin (1997), vivem um conflito entre a padronização e a novidade, ora negligenciando a individualidade ou os contextos sociais e culturais do receptor (buscando aquele consumidor ideal e homogêneo),

ora ressaltando a individualidade e os contextos sociais e culturais de determinada parcela deste mesmo público (como o público jovem, por exemplo), em busca de atender a demanda por novidade e criatividade na esperança de fidelizar ou conquistar novos consumidores e retomar o ciclo de busca pelo padrão exigido por qualquer tipo de indústria.

Na prática, o processo marginaliza outros saberes, como as crenças e paganismos, opiniões, tradições, saberes empíricos que acabam por não encontrar lugar no universal totalizante que ora tende para o sentido, no caso das religiões; ora para a razão, no caso das filosofias; para a reprodução sistematizada e a exatidão reproduzível, no caso das ciências; ou ainda para o espetáculo, no caso da mídia (LÉVY, 1999), reduzindo, desta forma, o todo complexo ao seu aspecto mínimo. O mesmo processo é apontado por Latour (2016), quando analisa a questão do fazer científico que se pretende puro e apartado da vida social, política ou cultural do próprio cientista.

3.2 UNIVERSAL SEM TOTALIDADE

Em poucas palavras, o “universal” é a presença virtual da humanidade em si mesma e a “totalidade” o fechamento semântico, a estabilidade de sentido de uma pluralidade qualquer encerrada em si mesma. (LÉVY, 1999).

Ao impregnar o cotidiano com suas funcionalidades, a cultura digital modificou a pragmática da comunicação estabelecida desde a introdução da escrita e, como resultado, desconectou o universal e o totalizante. Lévy (1999) chega a considerar que a introdução da tecnologia digital devolveu a humanidade ao status anterior ao surgimento da escrita. No entanto, ele mesmo alerta que se trata de um status colocado “em outra escala e em outra órbita” (LÉVY, 1999, p 118). Essa nova órbita, estabelecida pelo digital, faz com que qualquer mensagem esteja conectada a milhares de outras em uma rede que cresce constantemente e realiza associações

com outras redes, criando uma vasta quantidade de caminhos possíveis (o que torna impossível um fechamento semântico).

No texto escrito, o leitor precisa contextualizar a mensagem seja através das guias oferecidas pelas instituições responsáveis por fechar o sentido da mensagem, como a igreja, a universidade ou o sindicato (DE CERTEAU, 2012), seja por conta própria, assumindo o risco de fechar o sentido de modo particular o coloque em uma posição de isolamento em relação à sociedade que segue o sentido determinado pelas autoridades. Mesmo sendo um espaço em formação constante, em ebulição e repleto de informações transversais, a tecnologia digital facilita o trabalho de encontrar o contexto da informação, como explica Lévy (1999):

É bem verdade que ninguém se banha duas vezes no mesmo rio informacional, mas a densidade dos links e a rapidez de circulação são tais que os atores da comunicação não possuem mais nenhuma dificuldade séria para compartilhar o mesmo contexto, ainda que essa situação seja ligeiramente escorregadia e muitas vezes confusa”. (LÉVY, 1999, p 118).

Utilizando um exemplo simples: a letra de uma canção originalmente escrita em uma língua estrangeira pode ser traduzida em segundos (ao menos do ponto de vista gramatical), assim como a biografia de determinado autor ou ainda o momento histórico que deu origem a determinada obra de arte. Subindo alguns degraus é possível encontrar um filme antigo ou mesmo o mais recente lançamento da indústria musical. Sem dúvida o “rio informacional” representa uma facilidade de acesso e descoberta, mas também esconde alguns problemas que serão analisados à diante.

A generalização de interconexão de informações, combustível da expansão da cultura digital, é o novo universal, sem, no entanto, nenhuma articulação visando o fechamento semântico da informação, ou seja, não totaliza pelo sentido, mas pelo contato e pela integração. (LÉVY, 1999). Também não é global ou planetário - uma vez que não é difícil constatar a exclusão de milhares de pessoas do espaço digital,

seja por questões econômicas ou socioculturais. Canclini (2007) alerta para a impossibilidade de reunir neste universal todas as etnias e nações existentes no planeta, é preciso especificar qual parcela da população mundial constitui esse universal, uma vez que o saber científico e o acesso à tecnologia estão desigualmente divididos entre ricos e pobres, entre os diferentes níveis educacionais e faixas etárias. Basta transcrever o dado utilizado pelo autor: à época “97% dos africanos não têm acesso às novas tecnologias de informação e comunicação, enquanto Europa e Estados Unidos concentram 67% dos usuários da internet”. (CANCLINI, 2007, p 225).

Deste modo, o universal proposto por Lévy (1999) é circunscrito, mesmo assim, não afasta da natureza da cultura digital a reivindicação do “acesso para todos”, uma vez que é daí que ela retira seu combustível. E este combustível não existe sem a ligação de qualquer pessoa ou grupo com qualquer outra pessoa ou grupo, ou sem a permissão para que qualquer pessoa formule e emita sua opinião sobre qualquer assunto. A ausência de qualquer destes pressupostos enfraquece a rede e reduz sua possibilidade de sucesso, circunscreve o universal.

3.3 A TECNOLOGIA COMO CONDICIONANTE OU COMO DETERMINANTE

Tanto Castells (1999) quanto Lévy (1999) concordam que a tecnologia não determina a sociedade ou a cultura, uma vez que seu desenvolvimento ocorre no próprio interior desta sociedade. Castells (1999) vai além ao afirmar que tampouco a sociedade controla o curso do desenvolvimento tecnológico, ligado a inúmeras variáveis como a criatividade ou o empreendedorismo que interferem no processo de desenvolvimento e, depois, nas formas de uso e aplicações sociais desta tecnologia. (CASTELLS, 1999). Lévy (1999) chama de “ficção” a ideia do determinismo pelas mesmas razões apontadas por Castells (1999). O efeito, na verdade é condicionante: “uma técnica é produzida dentro de uma cultura, e uma

sociedade encontra-se condicionada por suas técnicas. E digo condicionada e não determinada.” (LÉVY, 1999, p 25).

Como exemplo, Lévy (1999) demonstra que a invenção do estribo possibilitou o surgimento de um tipo de cavalaria pesada, através da qual se desenvolveu boa parte do imaginário do período feudal. “No entanto, o estribo, enquanto dispositivo material não é a causa do feudalismo europeu” (LÉVY, 1999, p 25), que dependeu de uma série bem mais ampla de processos sociais para sua consolidação. No entanto, sem o estribo seria difícil, ou impossível, um cavaleiro com sua armadura, manter-se sobre o cavalo no momento da batalha. Deste modo, o estribo não determinou o feudalismo, mas condicionou o surgimento da cavalaria pesada que é um elemento primário no imaginário do período feudal.

A partir deste raciocínio é possível perceber que o surgimento de determinada tecnologia abre um leque de possibilidades que não poderiam ser consideradas sem a presença daquele artefato tecnológico específico. O exemplo utilizado antes, das religiões universais vai pelo mesmo caminho: a palavra escrita criou as condições para o universalismo, mas não determinou tal universalismo, que ocorreu em alguns casos e em outros não.

3.4 UM POUCO DA HISTÓRIA DA CULTURA DIGITAL

O surgimento da indústria eletrônica, no final da década de 1940, pode ser considerado o marco da evolução da tecnologia digital, mas seu ponto alto, onde a verdadeira mudança começa a ganhar corpo pode ser localizado em meados dos anos 1970, nos EUA, mais precisamente no Vale do Silício, no estado da Califórnia. É evidente, no entanto, que todo o processo está ligado a diferentes momentos, pessoas e lugares geográficos, uma vez que está ligado ao desenvolvimento de diferentes componentes e elementos. Entre todos esses movimentos, o surgimento do computador pessoal e sua configuração – em muito semelhante ao que conhecemos hoje – está ligado ao ambiente universitário estadunidense.

A indústria eletrônica, no final dos anos 1940 está atrelada ao investimento governamental e militar, movido pelo esforço de guerra empreendido para conter o nazismo. Depois, com o conflito solucionado, todo este capital tecnológico continua a serviço dos governos e militares durante a guerra fria, mas também passa a ser empregado pela iniciativa privada, em grandes corporações com investimentos pesados no desenvolvimento de produtos viáveis comercialmente. No final dos anos 1960 e durante toda a década seguinte é possível observar um movimento distinto, distante das grandes corporações e dos investimentos estatais, nascido do movimento de liberdade característico daquele momento histórico, permeado pela iniciativa empreendedora que Castells (1999), Burke e Biggs (2006) relacionam com a cultura dos campi estadunidenses. Apartada dos valores sociais tradicionais, especialmente no que diz respeito ao mundo dos negócios. O ideal surgido neste contexto preza a personalização dos dispositivos, a formação de redes de relacionamento e troca de informações, a descoberta de novas tecnologias mesmo sem localizar nenhum potencial comercial, fato que, por si só, afastava as corporações – muito mais preocupadas em rentabilizar as descobertas do que na descoberta em si. Para Castells (1999), é esse ideal de liberdade presente nos 60 e 70, em especial entre os mais jovens, o motor da consolidação do digital como uma cultura:

No entanto, logo que se propagaram e foram apropriadas por diferentes países, várias culturas, organizações diversas e diferentes objetivos, as tecnologias explodiram em todos os tipos de aplicação e usos que, por sua vez, produziram inovações tecnológicas, bem como diversificando suas fontes. (CASTELLS, 1999, p 44).

A internet é o exemplo mais imediato. Desenvolvida como um sofisticado sistema de defesa que tinha como principal função evitar que um ataque inimigo comprometesse toda a comunicação dos EUA, a Arpanet (embrião do que seria a rede mundial) era uma rede sem centro de controle e mesmo que parte da rede

caísse em poder do inimigo ou fosse destruída, novas ligações tomariam seu lugar, mantendo intacta a capacidade de mobilização e comunicação. Ao sair do controle militar, chegando primeiro às universidades e depois ao grande público, a internet cresceu de forma avassaladora: eram quase 20 milhões de computadores conectados em 1996, saltando para 300 milhões em 2000. (CASTELLS, 1999, p 44). No Brasil, de acordo com a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Continua (PNAD-C), do IBGE, 64,7% da população brasileira, algo em torno de 116 milhões de pessoas, está conectada atualmente. (IBGE-PNAD-C, 2018, p 16). No mundo a marca chega a 4 bilhões de pessoas. (DIGITAL IN, APUD TECMUNDO, 2018).

Aqui é necessário estabelecer um pequeno desvio para lembrar que a maior parte daqueles jovens idealistas que desenvolveram os primeiros computadores pessoais nas garagens dos pais e nos dormitórios universitários, fundaram, pouco tempo depois, empresas de alta rentabilidade ou foram atraídos com altos salários para corporações interessadas naquele novo seguimento de mercado que surgia de modo promissor. Não se trata, portanto, de idealizar nem o processo de formação, nem seus artífices. Mesmo porque, a julgar pelas biografias das companhias deste novo negócio, a traição, a ganância e a soberba abundam.

O modelo de negócio criado pela indústria digital, em especial no tocante aos software, está baseada na venda da licença de uso. O comprador não adquire o software, apenas uma licença para utilizar seus recursos. Por outro lado, parte dos primeiros desenvolvedores de software não se deixou levar pela promessa de ganhos financeiros e preferiu manter o ideal de colaboração e liberdade de uso. O movimento fez surgir a ideia do software livre, baseado em quatro liberdades fundamentais: uso, cópia, modificação e redistribuição. Deste modo, o software livre conta com um autor (ou autores) mas não conta com um dono, o que torna o usuário livre para realizar modificações, cópias e distribuir livremente tanto o software original quanto aquele com as modificações que ele realizou e o próximo usuário pode partir daquelas modificações para implementar outras e assim por diante.

Feito este pequeno desvio, é importante retomar a ideia de que a mudança não está apenas no volume e concentração de acessos, mas em seu uso, e, aqui reside mais uma característica cultural surgida com a tecnologia digital. O

surgimento do disco de vinil modificou o modo de ouvir música e na esteira do processo, alguns tantos comportamentos sociais, mas não estava disponível ao público modificar o uso do disco em sua essência e, a parte algumas customizações superficiais, o mesmo pode ser dito dos objetos necessários para a reprodução do disco. Apenas com a introdução da fita cassete é que algum grau de customização passa a ser possível neste campo.

A tecnologia digital, no entanto, abre logo de início a possibilidade de usar de modo distinto, com finalidades distintas e até de reinventar o próprio dispositivo. A criação de *apps* (programas com finalidades aplicativas, como GPS ou pequenos jogos) e os sistemas operacionais de código aberto possibilitam que o usuário altere a função e o funcionamento básico de aparelhos, atribuindo novas funções ou fazendo surgir um novo artefato. Os primeiros computadores pessoais também estavam abertos e era possível ao usuário interagir fisicamente com o equipamento.

Muitas vezes, enquanto discutimos sobre os possíveis usos de uma dada tecnologia, algumas formas de usar já se impuseram. Antes da nossa conscientização, a dinâmica coletiva escavou seus atratores. Quando finalmente prestamos atenção, é demasiado tarde... Enquanto ainda questionamos, outras tecnologias emergem na fronteira nebulosa onde são inventadas as ideias, as coisas e as práticas. (LÉVY, 1999, p 26).

De modo concreto, um computador pessoal é um conjunto de dispositivos materiais: peças eletrônicas, cabos e outros dispositivos recobertos de “camadas de programas” responsáveis por garantir o funcionamento dos componentes materiais. Sem as camadas de programa que realizam a interface entre os diferentes componentes materiais, a parte física do objeto não serve para muita coisa, ou para quase nada. Ainda em meados dos anos de 1970, possuir um Apple I. “[...] só podia ser pelo gosto de programar” (LÉVY, 1993, p 102), já nos anos de 1990, a maioria dos usuários nunca escreveu uma única linha de programa. A essência do computador pessoal e o elemento que o impulsiona como um dos artífices da cultura

digital está no “envoltório técnico”, na última novidade, na camada de programa mais externo e não em sua materialidade. É evidente que os componentes materiais são fundamentais para garantir o bom funcionamento da máquina e a evolução constante destes componentes são fundamentais para o desenvolvimento de todo o complexo em torno do artefato, mas mesmo o mais avançado sistema físico de um computador, sem sua camada de programas, não tem muito a oferecer ao usuário. (LÉVY, 1993).

Na verdade, diante do objeto frio e técnico que o computador representa, os aplicativos, programas ou o software (que representam essa camada mais externa do artefato), em oposição ao hardware (que é o conjunto de peças eletrônicas que constituem fisicamente o objeto), representam o “lado criativo” do artefato. (BURKE e BRIGGS, p 279, 2006).

Toda essa movimentação nunca foi prevista pela mídia ou patrocinada pelos Estados ou pela iniciativa privada, seu berço é, na verdade, a iniciativa isolada de pequenos grupos ou indivíduos, cuja iniciativa foi transmitida pela “efervescência de movimentos sociais” e “práticas de base” localizadas em lugares inesperados e fora do controle dos “tomadores de decisão”. (LÉVY, p 27, 1999).

É o surgimento dos microprocessadores que possibilita o impulso de diversas mudanças sociais e econômicas. É a partir do microprocessador que surge a possibilidade de automatizar linhas de produção, a utilização da robótica na indústria, a flexibilização da produção e a automação de setores inteiros da economia. No entanto, mesmo admitindo que existem aí elementos importantes da modificação cultural proporcionada pela tecnologia digital, é da efervescência juvenil - que se apossa das inovações tecnológicas e inventa o computador pessoal - que realmente nasce a cultura digital.

O computador pessoal, em alguns termos, liberta a tecnologia digital do controle do Estado e dos serviços de processamento de dados para se transformar em um “instrumento de criação”, “de organização”, “de simulação” e “diversão” que rapidamente vai chegar a diversas instâncias da vida humana, a mudança cultural começa, de fato, aqui. (LÉVY, 1999, p 32). E vai crescer durante as décadas de 80 e 90, impulsionada pela possibilidade de interligação em rede, promovido inicialmente

também sem o controle de nenhuma instância do poder (seja econômico ou político). Com o computador pessoal e todas as suas camadas de programas aliados à rede mundial de computadores o fenômeno da cultura digital espalha-se por todas as instâncias da vida humana.

É preciso notar, no entanto, que a liberdade da tecnologia digital ou a não regulamentação da rede mundial é relativa, uma vez que a presença do sinal de internet depende de investimentos físicos (como a construção e instalação de torres repetidoras, cabeamentos e outras estruturas) que dependem do Estado e do capital de grandes corporações. Isso explica, ao menos em parte, o fato do sinal chegar em algumas localidades e não em outras, de acordo com os interesses políticos e econômicos dos agentes do Estado e das corporações.

É relativa também em relação à regulamentação. No Brasil, a Lei 12.965/2014, conhecida como Marco Civil da Internet, regulamentada pela presidente Dilma Rousseff em 2015, é uma iniciativa de regulamentação estatal que estabelece quatro pontos-chaves para o funcionamento da rede: a neutralidade (que estabelece que nenhum conteúdo tem privilégio de tráfego de dados); a proibição de acordos comerciais (impede que acordos comerciais garantam prioridade de tráfego de dados); o sigilo de dados pessoais e cadastrais (que protege os dados cadastrais dos usuários) e, por fim, estabelece que a fiscalização da rede é encargo compartilhado e coordenado entre a Agência Nacional de Telecomunicações (Anatel), a Secretaria Nacional do Consumidor (Senacon), o Conselho Administrativo de Defesa da Concorrência (Cade) e o Comitê Gestor da Internet (CGI.br). Na Europa e nos EUA também existem regulamentações similares, em especial no tocante à proteção dos dados cadastrais dos usuários.

3.5 O ARTEFATO DIGITAL

A grande diferença do artefato digital para as tecnologias surgidas antes, como a escrita, a imprensa ou a televisão, reside, principalmente em dois fatores: a) a mudança de paradigma comunicacional e b) a convergência.

A relação estrutural entre produtores e espectadores de televisão gera uma “relativa polissemia de conteúdos”, onde os valores culturais veiculados são destacados e o espectador é autônomo em relação à interpretação das mensagens “persuasivas ou manipulatórias”, como a publicidade, por exemplo, por outro lado tem pouca influência sobre os valores culturais propagados. Já os meios de comunicação digitais dependem, exclusivamente da vontade do emissor, menos determinados por valores sociais e mais pelas relações de persuasão e interpessoais. (VILCHES, 2003, p 192-193).

3.5.1 Mudança do paradigma comunicacional

Por exemplo, a comunicação entre dois indivíduos por meio de qualquer rede social digital não está separada em dois momentos distintos (produção/veiculação e audiência, como no caso da televisão), aqui a comunicação acontece em tempo real e está baseada na ação mútua que torna o resultado do processo completamente imprevisível, uma vez que os envolvidos têm o poder de intervir e transformar o processo, comprometendo todos os eventos dele derivado. (VILCHES, 2003, p 195).

A ação está na própria origem do processo entre usuários da comunicação interativa. Quando se quer mandar uma mensagem por correio eletrônico ou autopublicar um texto na rede, não se escolhe entre significados diferentes: escolhe-se entre instrumentos ou funcionalidades diferentes. O instrumento sugere ao usuário o significado contextual, como quando se prepara uma apresentação no *Power Point*. (VILCHES, 2003, p 196).

Deste modo, frente à televisão o espectador escolhe entre diferentes significados, no meio digital escolhe entre diferentes ações. Não escolhe entre diferentes teores da mensagem, mas o melhor meio para tornar a mensagem pública. Transforma, portanto, comunicação em ação. (VILCHES, 2003). É oportuno lembrar que a ação não deve dispensar a reflexão, seja aquela implicada no uso do artefato que requer algum nível de domínio técnico da ferramenta, mas também na construção das interfaces e aqui surge uma característica marcante da cultura digital: o uso intuitivo do recurso tecnológico, o aprender fazendo, o *plug and play*.

No início, como não existia o hábito ou a prática em torno do aparato tecnológico que estava sendo introduzido no cotidiano foi preciso usar manuais ou participar de cursos que ensinavam o modo correto de utilizar aqueles objetos. Pouco tempo depois – e a velocidade aqui é fruto da própria troca de conhecimento entre os usuários e a criação, muitas vezes de forma colaborativa, de novas camadas de programa – tornou o uso mais simples. “Bastava familiarizar-se com o meio, o que se aprendia com a prática cotidiana. Não era necessário conhecimento informal, mas intuitivo”. (VILCHES, 2003, p 197).

Burke e Biggs (2006) destacam que o surgimento dos primeiros computadores pessoais parecia não despertar o interesse do público diante de sua complexidade, provocando manifestações que atribuíam à parafernália eletrônica o rótulo de “um dos produtos de consumo mais antipáticos já inventados pela humanidade”, no entanto, o lançamento de um minicomputador em 1963 (portanto ainda no despertar da tecnologia digital), por uma pequena empresa estadunidense foi capaz de alçar os lucros da empresa em nove vezes, provando que existia demanda e que, como de fato ocorreu, tal demanda não cessaria, podendo até migrar entre diferentes dispositivos (entre diferentes mídias de distribuição), mas mantendo a trajetória de expansão. (BURKE E BIGGS, 2006, p 280).

Para Lévy (1999), a cultura digital reencarna o caminho percorrido pela escrita que também esteve atrelada ao comércio, ao cálculo e a estatística, rapidamente foi incorporada como um meio de comunicação. O digital, no mesmo sentido, também esteve atrelado ao ambiente militar e à realização de cálculos e estatísticas, mas acabou incorporado como meio de comunicação e de lazer. A diferença está no fato

de a tecnologia digital incorporar, não apenas a palavra escrita, mas também a imagem (em movimento ou não) e o som, sem, no entanto, ficar satisfeita em gerar a notação musical, por exemplo, mas também armazenar e executar a música, e, em alguns casos, dispondo da camada certa de programa, é possível executar a música a partir de sua própria notação, transformando a escrita musical em música audível. (LÉVY, 1993 p 117). Castells (1999) destaca que o surgimento dos artefatos digitais registra, pela primeira vez na história humana, a possibilidade de integrar as diferentes modalidades de comunicação: oral, escrita e audiovisual, num mesmo sistema. “O espírito humano reúne suas dimensões em uma nova interação entre os dois lados do cérebro, máquinas e contextos sociais”. (CASTELLS, 1999, p 415).

3.5.2 Convergência

A integração das diferentes modalidades de comunicação, interagindo em múltiplos pontos através de uma rede de acesso aberto e de baixo custo, muda, significativamente a cultura. Em outras palavras: alterando o padrão de comunicação de uma sociedade, altera-se todos os códigos e crenças historicamente construídos pela humanidade, ou seja: sua cultura. (CASTELLS, 1999, p 415). O fenômeno aponta para uma convergência de diferentes dispositivos em direção a um único dispositivo, como o computador pessoal ou o *smartfone*, capazes de produzir, reproduzir e publicar textos, fotografias, vídeos, música, enfim. Porém, o sentido atribuído à convergência pode ser muito mais amplo, como explica Henry Jenkins (2008):

Por convergência refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam (JENKINS, 2008, p 27).

Deste modo, a convergência das mídias está atrelada a um mundo onde toda história pode ser contatada, todo produto pode ser vendido e todo consumidor assediado em uma multiplicidade de formatos e plataformas. Outra característica da convergência midiática é que um fato pode nascer de forma doméstica (como uma foto modificada por adolescente utilizando um *software* de manipulação de imagens), ganhar fama através dos múltiplos compartilhamentos realizados por outros indivíduos na rede mundial e chegar a espaços formais (a cobertura jornalística dos desdobramentos causados pela modificação da imagem original).

Observando o esquema acima: produção amadora, compartilhamento informal e projeção formal, é possível perceber que a participação ativa dos consumidores atuando no processo de comunicação é fundamental, criando conexões, buscando novas fontes de informação, produzindo conteúdo e conectando meios dispersos. Deste modo, convergência não é apenas a reunião de diferentes dispositivos em um único dispositivo, muito mais do que isso, “representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos midiáticos dispersos”. (JENKINS, 2008, p 28).

Ao observar a questão por este ângulo, Jenkins (2008) demonstra que a ideia de uma revolução digital, responsável por tornar obsoletas as mídias anteriores a partir da convergência dos objetos em um único objeto multitarefa, não se sustenta, uma vez que estes artefatos convivem atualmente: a televisão, o cinema, a música e o livro continuam a existir individualmente ou integrados ao computador pessoal ou ao *smartfone*. Porém, deslocando a observação para uma convergência das mídias, encontramos as novas e as antigas mídias interagindo de modo complexo. Em outras palavras: a tecnologia digital não destruiu a cultura de massas, tão pouco foi passiva a ponto de deixar tudo como estava. “Como muitas outras coisas no ambiente midiático atual, a verdade está no meio do caminho”. (JENKINS, 2008, p 31).

A ideia tem muito da teoria da cauda longa, apresentada em 2004 por Chris Anderson em um artigo homônimo publicado na revista *Wired*. O autor estabelece que a cultura de massa dependia dos grandes sucessos, dos “arrasa quarteirão” para estabelecer o seu domínio. Naquele momento o público podia contar com cinco ou seis canais de televisão (a TV por assinatura chega ao Brasil em 1989 e vai crescer em número de usuários durante a década seguinte). e outras cinco ou seis estações de rádio, de modo que todos ouviam e assistiam basicamente as mesmas programações. Com o desenvolvimento da tecnologia digital, e especialmente da internet, surge uma longa cauda na indústria cultural formada por produtos culturais de nicho e segmentados. Tais nichos são responsáveis pela movimentação do mercado, seja do ponto de vista econômico ou cultural, reduzindo o efeito arrasa quarteirão da grande indústria.

É possível argumentar que, ao longo da história inúmeros suportes de comunicação foram extintos, porém são os suportes e não a mídia em si. O que desapareceu foi a fita VHS e não o cinema ou a televisão, mas seu modo de distribuição e a comprovação de tal afirmativa está na própria história: “[...] os velhos meios de comunicação nunca morrem – nem desaparecem, necessariamente. O que morre são as ferramentas que usamos para acessar o conteúdo [...]” (JENKINS, 2008, p 39).

Deste modo, a convergência dos meios é mais do que uma mudança tecnológica, ela altera relação entre as tecnologias, os mercados, indústria, público e gêneros de produto, altera a lógica de consumo e, portanto, a lógica da oferta. É importante frisar que se trata de um processo e não de um fim, não é um momento específico onde a humanidade vai contar com os recursos estruturais necessários ou a configuração correta dos equipamentos. “Prontos ou não, já estamos vivendo numa cultura da convergência”. (JENKINS, 2008, p 41). Ela está na possibilidade de ouvir uma determinada música no iPod, no rádio, na TV, na internet, utilizando um disco de vinil, fita cassete ou DVD. Está no foco dos grandes conglomerados de mídia, como aqueles de *Hollywood* por exemplo, antes focado exclusivamente no cinema, mas que atualmente também atua na música, na televisão, nos brinquedos e parques de diversão. Também está em como os consumidores que utilizam os

meios de comunicação, com cinco ou seis janelas abertas no computador pessoal, escrevendo um texto, baixando um arquivo, destacando trechos dos diálogos de um filme, alternando rapidamente entre diferentes tarefas. A convergência está no interior dos equipamentos, nas franquias, nas empresas e no cérebro dos consumidores, modificando a forma de produzir e de consumir os meios de comunicação. (JENKINS, 2008, p 42).

3.5.3 O humano e a máquina

Humano e não-humano estão ligados, é bem verdade, desde o início dos tempos. Um pedaço de terra naturalmente fértil só pode se tornar uma plantação a partir da ação humana e de seus objetos e conhecimento acumulado. Sem o arado, a enxada e sem o conhecimento das melhores práticas para semear e colher, a humanidade não teria avançado do seu fundamento nômade e assentado sua civilização. Qualquer objeto imaginado ou criado pela humanidade representa sua cultura e, de algum modo, condiciona essa mesma cultura.

Pois uma das mais importantes questões de nosso tempo é justamente: onde termina o humano e onde começa a máquina? Ou, dada a ubiquidade das máquinas, a ordem não seria a inversa?: onde termina a máquina e onde começa o humano? Ou ainda, dada a geral promiscuidade entre o humano e a máquina, não seria o caso de se considerar ambas as perguntas simplesmente sem sentido? (TADEU, 2009, p 10-11).

Neste caso, determinar onde começa o humano e termina o artefato parece realmente um pergunta sem sentido, já que o artefato é a própria representação do humano frente a sua necessidade, seu desejo, seu sonho e fantasia. Então, nunca

houve, de fato, um humano apartado de sua tecnologia, ambos sempre estiveram intimamente ligados.

Donna Haraway, em seu *Manifesto ciborgue* (2009), argumenta que um ciborgue é um “organismo cibernético”, um “híbrido de máquina e organismo” que vive em um mundo que também é parte natural e parte construído, uma realidade social e também uma ficção, reforçando a ideia de que a guerra de fronteiras entre o natural e o artificial coloca em jogo territórios como a produção, a reprodução e a imaginação. “Este ensaio é um argumento em favor do *prazer* da confusão de fronteiras, bem como em favor da *responsabilidade* em sua construção. (HARAWAY, p 37, 2009).

A ideia do ciborgue amplifica o processo ao possibilitar imaginar um humano que ostente – por qualquer razão – partes mecânicas ou eletrônicas em seu próprio corpo, assim como do outro lado, as máquinas ganham características humanas ou mesmo supera e aperfeiçoa tais características, executando tarefas com maior precisão. (TADEU, 2009). Burke e Biggs (2006) chamam a atenção para o crescente uso de adjetivos tipicamente humanos que passam, com o surgimento da tecnologia digital, a ser utilizados para qualificar objetos. O adjetivo “inteligente” é um bom exemplo com expressões do tipo: casa inteligente ou chave inteligente.

2.5.4 Inteligência coletiva e coisas inteligentes

Lévy, (1999) define que a cultura digital está assentada sobre três aspectos principais: a interconexão, a criação de comunidades virtuais e a inteligência coletiva. Destes, a interconexão é seu princípio básico, classificada pelo autor como “um bem em si” e também o seu horizonte técnico, rumo ao qual a cultura digital se desloca. A interconexão proposta pelo pensador é ampla, incluindo não apenas os humanos, mas também os objetos. A ideia é que cada objeto, por menor que seja, possua um endereço na internet e, desde modo, comunique-se com os outros objetos ou pessoas, “uma civilização da telepresença generalizada”, uma

humanidade constituída em um “contínuo sem fronteiras”, onde os meios de comunicação deixam de estar no espaço, uma vez que todo o espaço se torna meio de comunicação. (LÉVY, 1999, p 127).

O segundo aspecto é um desdobramento do primeiro. Ou seja: a formação de comunidades virtuais é o alongamento da interconexão regida pelas afinidades de interesse, por projetos mútuos, pela relação de troca e cooperação, sem levar em conta a proximidade geográfica ou institucional. A diferença entre os grupos virtuais e os presenciais está apenas neste último aspecto, ou seja: na proximidade geográfica e institucional, no mais, tais grupos virtuais são dotados de regras de comportamento onde a responsabilidade e o julgamento de opiniões públicas segue (ou deveria seguir) o mesmo modo de conduta dos agrupamentos físicos. Deste ponto de vista, não é possível afirmar, por exemplo, que o relacionamento virtual restringe o relacionamento pessoal, eles são diferentes, mas não são excludentes, ou seja: é perfeitamente possível manter uma série de relacionamentos virtuais e, ainda assim, manter uma vida social fora do ambiente virtual. “A imagem do indivíduo ‘isolado em frente a sua tela’ é muito mais próxima do fantasma do que da pesquisa sociológica”. (LÉVY, 1999, p 129). Comunidades virtuais não são irreais ou imaginárias, são apenas um desdobramento da necessidade humana de compartilhar, necessidade que encontrou no ambiente digital um novo canal de circulação. A diferença é que no virtual, os laços não estão nas relações territoriais, nem institucionais, nem nas relações de poder, estão, na verdade, assentados sobre os centros de interesse comuns, sobre o jogo, sobre a aprendizagem colaborativa e sobre a cooperação. (LÉVY, 1999, p 130).

O último aspecto destacado por Lévy (1999) é a inteligência coletiva. Classificada pelo autor como sendo a perspectiva espiritual da cultura digital, sua “finalidade última”. Pode ser fácil concordar que o melhor uso da cultura digital está exatamente na expansão da inteligência coletiva, na sinergia entre os saberes e as imaginações ligadas a ele, porém, dois aspectos precisam ser considerados: a) a questão não é nova, não surgiu apenas a partir do desenvolvimento da tecnologia digital, livros e bibliotecas são dois bons exemplos da busca histórica pela cooperação empreendida pela humanidade, o que é novo é o caminho aberto pela

tecnologia digital para a prática da colaboração e aqui encontramos a segunda característica; b) este é um caminho no qual a cultura digital ainda engatinha e a linha de chegada é imprevisível. Neste aspecto a inteligência coletiva é o remédio e o veneno da cultura digital, dependendo das opções assumidas durante o percurso e, de modo fundamental, da capacidade de alguns de controlar sua própria deriva no mar informacional e a ausência desta mesma capacidade em outros, ou, de forma ainda mais dramática: é remédio para quem está conectado e veneno para quem não está.

Lévy (1993) afirma que sem a consulta a bibliotecas, a prática em alguns programas de computador e a troca de informações com outras pessoas, ele próprio não teria escrito o livro aqui citado. A ideia é que a inteligência não é um predicado individual, mas coletivo. Fora da coletividade e sem suas tecnologias intelectuais como o livro ou o computador, o sujeito inteligente é apenas um dos milhares de milhões de pequenos atores que compõe a teia de conhecimentos da humanidade. “O pensamento se dá em rede na qual neurônios, módulos cognitivos, humanos, instituições de ensino, línguas, sistemas de escrita, livros, computadores se interconectam, transformam e traduzem as representações”. (LÉVY, 1993, p 135).

Para Lévy (1999), a cultura digital é o novo universal que depende da interconectividade (em um mundo ideal a afirmação equivale a dizer que a cultura digital depende da presença e do intercâmbio de todos com todos, incluindo as instituições e independe de questões geográficas, de nacionalidade, etnia, credo, enfim). Este universal é organizado pelo ciberespaço, uma ferramenta que permite ao mesmo tempo a existência de diferentes grupos e a articulação entre eles; porém, não há nenhuma finalidade específica, nenhum conteúdo ou instituição é responsável por estabilizar o sentido deste universal. Deste modo, a cultura digital é o universal que fecha seu sentido pelo contato, pela troca e não pela totalização como a verificada no livro, por exemplo.

Sobre o caráter emancipatório das Tecnologias da Informação e Comunicação, Ampuja (2015), acrescenta uma visão crítica: primeiro considerando que tal movimento não é novo e estava presente no discurso entorno de todas as tecnologias surgidas nas últimas décadas, em especial aquelas ligadas à

comunicação e a informação. A tecnologia digital é o “pico do capitalismo contemporâneo”, o que torna normal que muitas expectativas econômicas, sociais e políticas estejam vinculadas a ela, incluindo a capacidade de conduzir a humanidade em direção de uma nova realidade social, profundamente diferente das anteriores. No entanto, é preciso observar que não é a simples mudança na capacidade tecnológica que promove a mudança crítica, mas a transformação dos sistemas políticos e das estruturas de poder onde a tecnologia está inserida. Mesmo que carregue em si, como característica marcante, uma ideia de emancipação humana, a cultura digital não determina a emancipação, apenas cria as condições para que ela ocorra. (AMPUJA, 2015, p 66).

Tomando como base as ideias otimistas defendidas por Pierre Lévy (1997 e 1999), portanto há vinte anos ou mais, já é possível especular sobre o cumprimento de algumas das “promessas” da cultura digital em relação ao desenvolvimento social e econômico da sociedade. Avanços podem ser verificados na medicina, na indústria, nas comunicações e transportes, na pesquisa científica e no intercâmbio de ideias. Porém, ainda resistem algumas barreiras, em especial no tocante ao acesso democrático aos recursos. Vale lembrar que o próprio Lévy mantém, ainda hoje, a maior parte das ideias que defendia em 1999, como é possível verificar em uma entrevista concedida pelo pensador francês em 2016, ao jornalista brasileiro Juremir Machado, do jornal Correio do Povo.

Mais uma vez é preciso frisar que a cultura digital não é o fim do percurso, mas seu meio e continuamos caminhando.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No início do percurso que marcou a produção desta dissertação, a ideia de relacionar a cultura digital e a questão das gerações estava marcada pela hipótese de um conflito de gerações causado pela consolidação da cultura digital. A demarcação da ideia passava por um artigo de Marc Prensky, publicado na revista *On the Horizon*, em 2001, sobre os “nativos digitais e os imigrantes digitais” no sistema educacional estadunidense. (PRENSKY, 2001). A questão levantada pelo autor aponta para um desfiladeiro cultural aberto entre diferentes grupos geracionais, tendo como causa o surgimento de uma cultura em torno da tecnologia digital. A ideia foi o estopim de todo o processo de pesquisa aqui empreendido.

Seguindo com a metáfora bélica: é da natureza de um estopim queimar até alcançar um barril de pólvora, ele sim, potencialmente explosivo. E as ideias defendidas por Prensky (2001) executaram o papel com perfeição, conduzindo a pesquisa até o centro de uma discussão importante das ciências humanas e da comunicação contemporâneas. A cultura digital, com diz Ampuja (2015), é o cume do capitalismo atual, fato que naturalmente atrai expectativas políticas, econômicas e sociais. O poder transformador das Tecnologias da Informação e Comunicação é inegável, porém, é preciso cuidado para não tender a observação para a utopia redentora da espécie humana, nem para o discurso que coloca a mesma tecnologia como a grande vilã da história.

Mais do que optar por um caminho moderado entre os dois extremos, busquei um caminho crítico em relação a eles. A Teoria Ator-Rede funciona como método desta observação crítica, ao favorecer uma prática de pesquisa preocupada com as relações dos diferentes atores envolvidos no processo e na demarcação de suas trajetórias durante o mesmo processo. A Teoria Ator-Rede é a observação da controvérsia entre os atores de determinada rede de relações, no entanto, é possível, em alguns casos, que a controvérsia esteja adormecida, apaziguada ou fechada entorno de um sentido que foi cristalizado através do percurso. Neste caso,

quando a controvérsia encontra sua estabilidade, o fenômeno fecha seu sentido em uma caixa-preta, impossibilitando a observação. Para realizar a observação de uma caixa-preta é necessário que o pesquisador, à luz de novos elementos, crie tensões em seu entorno, reascendendo a controvérsia para possibilitar a observação do comportamento de seus atores.

Haviam, naquele momento inicial, duas caixas-pretas bem definidas: a primeira relacionada ao conceito de cultura e a segunda relacionada às questões geracionais. A primeira precisava ser aberta para tornar possível compreender como a tecnologia digital consolidou a cultura digital; a segunda precisava ser aberta para compreender como a questão das gerações poderia causar o desfiladeiro cultural entre os diferentes grupos geracionais. A partir dos dados recolhidos com a abertura das duas caixas-pretas seria possível observar a controvérsia que envolve a cultura digital (que não é uma caixa-preta, uma vez que sua controvérsia está em pleno curso).

Antes de iniciar a observação, no entanto, ficou clara a necessidade de circunscrever o amplo universo proposto em um recorte capaz de tornar a observação factível. O recorte que propus diz respeito à comunicação e a troca de informação, característica marcante (mas não a única) das tecnologias digitais e da própria cultura digital. Deste modo, tanto a abordagem das duas caixas-pretas, quanto a observação da controvérsia da cultura digital focam em suas características comunicacionais, de troca de informações e culturais. A ferramenta de abordagem foi definida a partir da definição da característica introdutória do trabalho, uma abordagem teórica que procura reunir o pensamento formal em torno das questões, na tentativa de estabelecer o alicerce teórico necessário para futuras observações de campo.

Para a primeira caixa-preta, que guarda o conceito de cultura, comecei por friccionar seus conceitos mais básicos, realizando um breve levantamento de seu caminho através da história, a partir das primeiras formulações no início do século XIX e seu adensamento multifacetado ao longo do século XX e XXI.

O conceito está ligado a uma maneira de compreender e agir no mundo de um determinado agrupamento de pessoas, mas tal maneira particular de

compreender o mundo necessita de um conjunto de autoridades (escola, sindicato, governo, igreja) que forneça um sentido comum a todos os membros deste grupo. Porém, esta maneira de compreender e agir no mundo não é estável, está sujeita a mudanças no contexto social, político e econômico, nas linguagens, nos símbolos representativos, nas relações humanas com o divino e nas técnicas e objetos técnicos (tecnologia). Cultura é, deste modo, um conjunto de narrativas que pretende elucidar o comportamento humano em uma sociedade, mas a questão não é meramente de narrativa, é, na verdade, do confronto entre as diferentes narrativas que precisam ser articuladas de modo que seja possível compreender os vínculos da cultura com a economia, com a produção e o consumo, com a política e a sociedade. Deste modo, cultura é o elemento que dá significação à vida social em todos os seus aspectos.

Como já foi dito, o viés da observação está atrelado à comunicação e é através dela que estabelecemos uma linha evolutiva da cultura em diferentes momentos da história, observando o surgimento de objetos e de tecnologias que promovem a transformação das articulações propostas no parágrafo anterior.

Deste modo é possível observar a cultura como uma tentativa de ordenamento social da natureza caótica do humano em diversos níveis: as diferenças entre baixa e alta cultura por exemplo, ou a transformação da manifestação artística em mercadoria padronizada, produzida em série e destinada ao consumo em massa, levando a um inevitável jogo de equilíbrio e desequilíbrio entre a reprodução e a criatividade e os diferentes aspectos envolvidos neste amplo espectro.

A segunda caixa-preta, que contém a questão das gerações, quando aberta, revela que o conflito de gerações não é uma marca da cultura digital, assim como também não representa nenhuma grande novidade para a humanidade. O conflito geracional quase sempre esteve presente nas relações entre pessoas de diferentes idades e são, na verdade, uma marca das sociedades industrializadas que, por seu modo de funcionamento compartimentado, relegam aos jovens um papel intermediário entre a vida adulta e a da criança, uma espécie de adulto em construção. Como parte desta construção, a formatação de uma identidade diferente

daquela ostentada pelos adultos, leva o jovem a questionar posições e deste questionamento nasce o conflito geracional.

Seguindo as ideias debatidas no capítulo que aborda a questão das gerações, notamos que o contato original dos jovens que Presnky (2001) chama de nativos digitais é, naturalmente, envolto na cultura digital e este quadro de referências primárias vai acompanhar aquela pessoa por toda a sua vida. Do mesmo modo aqueles da geração que cresceu em pleno desenvolvimento da cultura de massa industrializada está ligado à noção de mecanização, ao desenvolvimento da combustão e da comunicação midiática. Tomando como exemplo uma pessoa nascida na “era do rádio” é possível perceber que a transmissão radiofônica é algo natural para ela, mesmo que represente, para seus pais, uma revolução. Assim também para aquela nascida em pleno despertar da cultura de massa e para as que hoje vivem a cultura digital.

É notável, por exemplo, perceber a existência de uma geração de transição entre aquela que viu surgir a comunicação de massa e a que vivencia a plenitude da cultura digital. Aqueles que eram jovens entre as décadas de 1980 e 1990 (onde este autor está enquadrado), viveram a realidade da cultura de massas, transitaram por um momento onde objetos como as fitas VHS tornaram a comunicação de massa uma espécie de self-service, com as características de comunicação de massa, mas sem ser massiva. Ao mesmo tempo, este mesmo grupo geracional visualizava o surgimento da tecnologia digital como uma realidade cada vez mais presente e pujante. É interessante notar que a criação do quadro de referências dessa geração foi estabelecido a partir da cultura de massa, mas também foi capaz de adaptar, em certa medida, as referências para a modificação do paradigma para uma cultura dos meios e depois para a cultura digital.

As três instâncias: cultura de massa, cultura dos meios e cultura digital continuam a coabitar o mundo contemporâneo, assim como as gerações reais que surgiram com elas e confundem-se umas com as outras – tanto as gerações quanto os objetos e suas instâncias.

Por estar em ebulição, com todas as controvérsias expostas, a cultura digital parece envolta em névoa. Ao construir este mapa conceitual, procurei matizar a

análise entre extremos (tanto acadêmicos quanto senso comum) e apontar os caminhos percorridos antes de determinar os caminhos ainda por percorrer.

A cultura digital não cria o apocalipse nem a salvação da humanidade, mas oferece as condições necessárias para ambos. Em outras palavras, ela não determina o rumo da humanidade, apenas cria condições, abre possibilidades.

O fato que não podemos ignorar é:

A cibercultura, tanto quanto quaisquer outros tipos de cultura, são criaturas humanas. Não há separação entre uma forma de cultura e o ser humano. Nos somos essas culturas. (SANTAELLA, 2003, p 30).

A cultura digital é fruto de um processo iniciado com a própria concretização da sociedade humana em torno de sua necessidade crescente de comunicar, de conhecer e de compartilhar conhecimento, começando com os primeiros desenhos nas paredes das cavernas e atualmente fincado na ideia de interconexão, velocidade e adaptabilidade. Trata-se, portanto, de estabelecer critérios de observação capazes de afastar a neblina que paira sobre os limites estabelecidos entre os diferentes fenômenos. É preciso distinguir as características sem, no entanto, deixar de notar que a coexistência entre os fenômenos proporciona um caldo denso e híbrido que marca essencialmente a cultura digital. É preciso que a análise sobre a cultura digital se afaste da ideia típica dos analistas da mídia de massa sobre o consumo e a recepção, buscando um modelo que percorra explicações distintas destas.

Jenkins (2008), ao explicar o fenômeno da convergência dos meios, demonstra que a cultura digital opera de modo distinto daquele adotado pela grande mídia de massa, uma vez que os conteúdos também são gerados por usuários (e não exclusivamente pela mídia institucional) e este tipo de conteúdo pode alcançar índices de adesão muito maiores do que os registrados pela mídia institucional, a ponto de atrair para si a atenção desta mesma mídia. A mudança de paradigma na

comunicação, deste modo, implica uma mudança na observação do próprio fenômeno comunicacional: não medimos apenas a audiência, mas a aderência do conteúdo, sua capacidade de convergir em direção a outros espaços de propagação.

A tentativa aqui é exatamente essa, ao utilizar a conceituação sobre a questão da geração, busquei expor – mais do que modos diferentes de uso e aceitação dos artefatos digitais pelas diferentes gerações - o processo de superação e transformação que cada uma delas viveu e vive em relação a tais objetos e suas diferentes funcionalidades cotidianas. Parece evidente que uma pessoa oriunda daquele primeiro grupo tenha maiores dificuldades com o computador pessoal ou o *smartfone* em relação a uma pessoa do último grupo, onde a realidade do computador pessoal e do *smartfone* é uma presença concreta e definitiva. O que resta, no entanto, é descobrir como tal mudança ocorreu e quais os seus motivos e o complexo processo geracional é fundamento para tal tarefa.

É inevitável perceber que toda a tecnologia desenvolvida pela humanidade carrega em si as mesmas “contradições e paradoxos” (SANTAELLA, 2003, p 30) típicos de nós, seres humanos. É preciso estar atento para compreender que todos os atores, humanos ou não, estão ocupando o mesmo palco neste momento e provocando mudanças uns nos outros, assim como acontece com qualquer processo de comunicação real, onde o resultado é sempre imprevisível e ligado às escolhas dos envolvidos.

Vale repetir que a cultura digital é resultado do processo histórico da humanidade, mas é preciso atenção ao recorte de “humanidade” proposto. De que humanidade nós estamos falando: daquela que ocupa os grandes centros dos países desenvolvidos ou os centros sociais dos países em desenvolvimento? Excluindo, portanto, desta humanidade todas as periferias mundiais e locais? De fato não é o que Pierre Lévy (1999) pretende. Sua ideia é que a cultura digital ofereça as condições para que não haja mais periferia, basta que exista a intenção de buscar este caminho. Pode até parecer utópico, mas concordo que as condições realmente estão disponíveis e este é um caminho possível. Mas não desconsidero que antes da cultura digital, a cultura de massa também continha as mesmas

condições (ou ao menos muito similares), no entanto, não foi este o caminho adotado na prática. Os motivos parecem ligados àquela característica do conceito de cultura como instrumento de poder econômico, político e social como explicaram Canclini (2007), De Certeau (2012) e Morin (1997). Característica presente na cultura digital, porém com novas cargas de sentido, como a convergência das mídias ou a busca pela conexão como fundamento do universalismo real e todas as implicações que tais modificações configuram.

Este é um caminho consistente que surge para futuras observações sobre as questões que fundamentam a cultura digital, os desdobramentos da convergência dos artefatos e, mais profundamente, da convergência dos meios de produção de comunicação e propagação de informações.

O objetivo deste texto era ser introdutório, partindo da questão do conflito de gerações instalado pela tecnologia digital percorreu um caminho teórico que pretendia, em última análise, estabelecer onde está o centro da questão da cultura digital. Agitando algumas de suas características que já ameaçam fechar seu sentido em uma caixa-preta (a própria questão do conflito geracional causado pela tecnologia digital é prova deste fechamento), foi possível encontrar pistas de um campo de observação crítico em relação às tensões existentes entre os diferentes atores que formam a cultura digital, afastar o senso comum e localizar o fenômeno de consolidação da cultura digital de modo mais claro na sua rede de relações.

Um possível próximo passo está ligado à necessidade de, a partir do estabelecimento da localização da cultura digital, passar a observar os desdobramentos da convergência e suas relações.

BIBLIOGRAFIA

ABRAMO, Helena Wendel. **Cenas Juvenis**. São Paulo: Página Aberta, 1994.

ADORNO, Theodor W. **Indústria Cultural e Sociedade**. Trad. LEVY, Juba Elisabeth. Paz e Terra, São Paulo, 2002

ADORNO, Theodor W. e HORKHEIMER, Max. **A Indústria Cultural: O iluminismo como mistificação de massa**. Trad. COUTINHO, Carlos Nelson. In LIMA, Luiz Costa. Teoria da Cultura de Massa. São Paulo: Paz e Terra, 2011

ALEXANDRE, Ricardo. **Dias de Luta: O Rock e o Brasil dos anos 80**. São Paulo: DBA. 2002.

ALVES JÚNIOR, Francisco. **Abrindo a caixa-preta da história: uma análise de dossiê Jango a partir da teoria Ator-Rede**. In LEMOS, André (org.) Teoria Ator-Rede e os estudos de comunicação, Edufba, Salvador, 2016

AMPUJA, Marko. **A sociedade em rede, o cosmopolitismo e o “sublime digital”**: reflexões sobre como a história tem sido esquecida na Teoria Social contemporânea. São Paulo, revista Parágrafo, v. 1 n. 3, 2015

ARANTES, Paulo Eduardo, **Adorno – vida e obra**. In Os Pensadores: Adorno. São Paulo: Nova Cultura. 1999

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. Trad. COUTINHO, Carlos Nelson. In LIMA, Luiz Costa. Teoria da Cultura de Massa. Paz e Terra, São Paulo, 2011

BLOG: **A História da Música no rádio**. Disponível em: [<https://asmusicasmaistocadas.wordpress.com/>](https://asmusicasmaistocadas.wordpress.com/). Acessado em: novembro de 2018.

BRASIL, IBGE. **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios**. 2018. Disponível em [<www.ibge.gov.br>](http://www.ibge.gov.br). Acesso em: setembro de 2018.

BRASIL, IBGE. **Pesquisa nacional por amostra de domicílios: acesso à internet e à televisão e posse de telefone móvel para uso pessoal**. Análise dos resultados: Rio de Janeiro: IBGE, 2018. Disponível em:

<ftp://ftp.ibge.gov.br/Trabalho_e_Rendimento/Pesquisa_Nacional_por_Amostra_de_Domicilios_continua/Anual/Acesso_Internet_Televisao_e_Posse_Telefone_Movel_2016/Analise_dos_Resultados.pdf> Acessado em: setembro de 2018.

BOTTOMORE, Tom. **Dicionário do Pensamento Marxista**. Org. Ed. Brasileira: GUIMARÃES, Antonio Monteiro. Trad. DUTRA, Waltensir. Rio de Janeiro: Zahar, 2012

BORTOLAZZO, Sandro Faccin. **De que Geração Estamos Falando: Narrativas Acadêmicas Produzindo Jovens e Crianças Digitais**. ANPED – 37ª Reunião Nacional, outubro de 2015, UFSC – Florianópolis.

BURKE, Peter e BIGGS, Asa. **Uma história Social da Mídia: de Gutenberg à Internet**. Trad. DIAS, Maria Carmelita Pádua. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

CANCLINI, Néstor García. **Diferentes, desiguais e desconectados**. Trad. HENRIQUES, Luiz Sérgio. Rio de Janeiro, Editora UFRJ, 2007.

CANEDO, Daniele Pereira. **Cultura, democracia e participação social: um estudo da II Conferência Estadual de Cultura da Bahia**. Dissertação de mestrado, Universidade Federal da Bahia: Salvador, 2008

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede** Vol. I. Trad. MAJER, Roneide Venancio. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CHAUÍ, Marilena. **Cultura e democracia**. En: Crítica y emancipación: Revista latinoamericana de Ciencias Sociales. Año 1, no. 1 (jun. 2008). Buenos Aires: CLACSO, 2008

CONJUE: CONSELHO NACIONAL DE JUVENTUDE. **Política Nacional de Juventude: diretrizes e perspectivas**. São Paulo: Conselho Nacional de Juventude; Fundação Friedrich Ebert, 2006.

CUNHA, Newton, **Cultura e Ação Cultural: uma contribuição a sua história e conceitos**. São Paulo: Sesc, 2010

CUNHA, Raquel Cantarelli Vieira da. **Os conceitos de cultura e comunicação em Raymond Williams**. Dissertação de mestrado, Universidade de Brasília: Brasília, 2010.

DAMAZIO, Eloise da Silveira Petter. **Multiculturalismo versus interculturalismo:** uma proposta intercultural do Direito. Ijuí: Editora Unijuí, Revista Desenvolvimento em Questão, n.12, 2008.

DE CERTEAU, Michel. **A Cultura no Plural.** Tradução: DOBRÁNSZKY, Enid Abreu. Campinas: Papirus, 2012

DIGITAL IN 2018. In Tecmundo. Disponível em <<https://www.tecmundo.com.br/internet/126654-4-bilhoes-pessoas-usam-internet-no-mundo.htm>> Acesso em 31 de agosto de 2018.

ECO, Umberto. **Como se faz uma tese:** em ciências humanas. Trad. BASTOS, Ana Falcão e LEITÃO, Luís. Lisboa: Editorial Presença, 2015

EISENSTADT, S. N. **De Geração em Geração.** Trad. POMERANCBLUM, Sérgio P. O. São Paulo: Perspectiva. 1976.

FEIXA, Carles e LECCARDI, Carmen. **O Conceito de Juventude nas Teorias da Juventude.** Trad. BASSALO, Lucélia de Moraes Braga. Revista Sociedade e Estado – vol. 25, número 2 maio/agosto de 2010

FRAGOSO, Suely et. Al. **Métodos de Pesquisa para a internet.** Porto Alegre: Sulina, 2011

GONÇALVES, Suzana Maria Dias. **Nova MPB no centro do mapa das mediações:** a totalidade de um processo de interação comunicacional, cultural e político. Dissertação de Mestrado – Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2014

HARAWAY, Donna J. **Antropologia do Ciborgue:** as vertigens do pós-humano. Org. e Trad. TADEU, Tomaz. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

HOBSBAWN, Eric. **Era dos extremos:** O breve século XX 1914-1991. Tradução: SANTARRITA, Marcos. São Paulo: Cia das Letras, 1997.

JERKINS, Henry. **Cultura da convergência.** Trad. ALEXANDRIA, Susana. São Paulo: Aleph, 2008.

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura:** um conceito antropológico. Rio de Janeiro: Zahar, 1986

LATOUR, Bruno. **Jamais Fomos Modernos**. Trad. COSTA, Carlos Irineu da. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994

LATOUR, Bruno. **Cogitamus**: Seis cartas sobre as humanidades científicas. Trad. DIAS, Jamile Pinheiro. São Paulo: Editora 34, 2010

LEMOES, André. **A Comunicação das Coisas**: A Internet das Coisas e a Teoria Ator-Rede – Etiquetas de Radiofrequência em Uniformes Escolares na Bahia. in PESSOA, Fernando (org.). Cyber Arte Cultura. A trama das Redes. Seminários Internacionais Museu Vale, ES Museu Vale, Rio de Janeiro, 2013. Disponível em <<http://andrelemos.info/publicacoes/artigos/>> Acesso em 20 de março de 2018.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Trad. COSTA, Carlos Irineu da. São Paulo: Editora 34, 1993

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. COSTA, Carlos Irineu da. São Paulo: Editora 34, 1999

LÉVY, Pierre. A internet ainda está na sua pré-história. **Correio do Povo**. julho de 2016. Entrevista concedida a Juremir Machado. Disponível em: <http://www.correiodopovo.com.br/blogs/juremirmachado/2016/07/8818/entrevista-com-pierre-levy/>

MANNHEIM, Karl. **O Problema Sociológico das Gerações**. Trad. MARCONDES, Claudio. In Karl Mannheim: Sociologia. Org. FORACCHI, Marialice M. São Paulo: Ática, 1982.

MARTIN-BARBERO, Jesús. **As novas sensibilidades**: entre urbanias e cidadanias. Trad. ROMANCINI, Richard. São Paulo, Matrizes, n.2, 2008.

MORIN, Edgar. **Cultura de Massa no Século XX**: O Espírito do tempo – Neurose. Trad. SARDINHA, Maura Ribeiro. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.

NAPOLITANO, Marcos; WASSERMAN, Maria Clara. **Desde que o Samba é Samba**: a questões das origens no debate historiográfico sobre a música popular brasileira. Revista Brasileira de História. São Paulo, v. 20, nº 39, p.167-189. 2000

NAPOLITANO, Marcos. **A Música Brasileira na Década de 1950**. São Paulo: Revista USP, n 87. 2010.

PANOFSKY, Erwin. **Estilo e meio no filme**. Trad. COUTINHO, Carlos Nelson. In LIMA, Luiz Costa. Teoria da Cultura de Massa. Paz e Terra, São Paulo, 2011

PENA, Felipe Gouvêa e MARTINS, Talita Soares. **Baby Boomers, X e Y: Diferentes Gerações “Coexistindo” nos Ambientes Organizacionais**. Belo Horizonte: Pós em Revista do Centro Universitário Newton Paiva, n 10. 2015.

PEREIRA, Carlos Alberto M. **O que é contracultura**. São Paulo: Brasiliense, 1985

PRENSKY, Marc. **Nativos Digitais Imigrantes Digitais**. On the Horizon. Lincoln - NCB University Press v.9 n.5. 2001

ROBERTSON, Roland. **Mapeamento da condição global: globalização como conceito central**. Trad. BRUNETTA, Attílio. In FEATHERSTONE, Mike (org.) Cultura Global. Petropolis: Vozes, 1994.

ROCHA, Rose Maria de Melo. **Juventudes, comunicação e consumo: visibilidade social e práticas narrativas**. In: BARBOSA, Livia (org.). Juventudes e gerações no Brasil contemporâneo. Porto Alegre: Editora Meridional, 2012.

SANTAELLA, Lúcia. **Da Cultura das Mídias à Cibercultura: o advento do pós-humano**. Porto Alegre, revista Famecos nº 22. 2003

SCHMITT, V.; FIALHO, F. A Cauda Longa e o jornalismo. Como a teoria da Cauda Longa se aplica no jornalismo. Brasília, **E-Compós**, v. 9, 2011.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Cortez, 2000.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. **Software livre: a luta pela liberdade do conhecimento**. São Paulo, Fundação Perseu Abramo, 2004.

TADEU, Tomaz. **Antropologia do Ciborgue: as vertigens do pós-humano**. Org. e Trad. TADEU, Tomaz. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

TEIXEIRA, David Romão; DIAS, Fernanda Braga Magalhães. **Marxismo e Cultura: contraponto às perspectivas pós-modernas**. Filosofia e Educação Vol.2 n.2 – Revista Digital do Paideia. 2011

VILCHES, Lorenzo. **A Migração Digital**. Trad. LOPES, Maria Immacolata de. São Paulo: Edições Loyola. 2003