

QUEM MEDIA A CULTURA DO SHUFFLE? CIBERCULTURA, MÍDIAS E CENAS MUSICAIS*

Simone Pereira de Sá **

Resumo

O trabalho discute algumas premissas para a abordagem das práticas culturais da cibercultura, problematizando o enfoque corrente sobre as noções de desintermediação e de descentralização. Para se compreender as transformações da indústria do entretenimento e especialmente das práticas musicais, torna-se necessário discutir alguns pressupostos do debate.

Palavras-chave

Cibercultura - práticas musicais - mediação

A Apple popularizou o estilo shuffle, com seu iPod de mesmo nome (...) Do que se trata? É aquela função que permite a um aparelho tocar, aleatoriamente, diversas músicas de um disco. No caso do iPod, isso significa pular de um artista para o outro, de um estilo para o outro, assim quase sem perceber (Carlos Albuquerque - Blog do Rio Fanzine - www.oglobo.com.br/cultura).

O CD já é passado. Talvez ninguém no futuro precise downloadar nada. As músicas e filmes e textos vão estar facilmente disponíveis via sistemas de transmissão sem fio em qualquer lugar. E talvez ninguém se interesse mais por música como conhecemos hoje, e sim por jogos sonoros, onde todos participarão de remixagens eternas do que até hoje já foi produzido.

(Hermano Vianna para o Suplemento Magazine - O Globo - 25 abril de 2006).

Bandas que fazem sucesso graças a downloads, blogs que revelam escritores, filmes que viram cult na rede antes de estrear são alguns dos exemplos que aparecem quase cotidia-

Abstract

This paper discuss some issues about cyberculture practices focusing the notions of desintermediation and decentralization. To understand the entertainment industry and musical practices is necessary to leave behind solid definitions about cyberculture and deal with the mediation and the media dynamics.

Key Words

Cyberculture - Musical Practices - Mediation

namente no noticiário, chamando a atenção para a revolução que a Internet introduziu na indústria do entretenimento. No universo da música, especialmente, o cenário, para bem ou para mal, é diagnosticado como de crise da indústria fonográfica a partir do crescimento de fenômenos como pirataria, trocas de arquivos sonoros pela Internet, estúdios caseiros, *podcasting*, crescimento das gravadoras independentes, download de música em celulares, etc. A constatação, recebida com perplexidade pelos empresários mais ortodoxos e confirmada em declarações tais como as acima reproduzidas, pode ser sintetizada no fato de que nunca se consumiu tanta música como hoje. Entretanto, as multinacionais do setor registram números decrescentes de vendas de discos¹ atribuindo às novas tecnologias da comunicação e à cibercultura grande parcela da responsabilidade por estes prejuízos.

Além disto, não por acaso, a música eletrônica ganhou destaque como expressão cultural a partir de sua articulação com o universo da cibercultura. Esta associação se dá por diversas razões, onde se destacam suas práticas de sampleamento baseadas no recorte e colagem de informações; a utilização da Internet para a produção-circulação-consumo e também pelo seu discurso de apelo contracultural, utilizado para sua

auto-afirmação como uma subcultura *underground* em oposição ao pop *mainstream* produzido e divulgado pelas mídias massivas.

O argumento corrente para explicar o conjunto destas transformações é o de que a comunicação em rede constrói um novo modelo de produção, distribuição e consumo cultural cuja ênfase é na relação direta entre produtores e consumidores, através da liberação do pólo da emissão. Descentralização e desintermediação são as palavras-chave, que opõem um modelo centralizador, massivo, totalizador e por isto autoritário ao universo aberto, não totalizável e por isto democrático das redes.

Não é meu objetivo negar as reconfigurações em curso. Entretanto, este modelo explicativo tampouco me parece dar conta das complexas relações entre tecnologias e cultura - a partir da própria concepção de cibercultura; nem das especificidades do também complexo universo das práticas culturais em curso. Primeiramente por supor um modelo que ignora o papel dos filtros da informação, abolindo assim a discussão em torno da importância crucial dos agentes mediadores de ordens diversas², em prol da liberação do pólo da emissão e da relação direta entre produtores e consumidores de música. Em segundo por sugerir um modelo onde A Mídia (de massa) se opõe à comunicação mediada por computador, com se tratassem de dois blocos monolíticos, homogêneos e sem pontos de conexões e relações.

São estas questões que pretendo enfocar³. Meu argumento é o de que, para compreendermos em profundidade as transformações da indústria do entretenimento e especialmente das práticas musicais, torna-se necessário discutir alguns pressupostos do debate, desnaturalizando algumas definições correntes de cibercultura e buscando compreender o papel dos mediadores e das mídias neste processo.

RETOMANDO A NOÇÃO DE CIBERCULTURA

Sob a forte influência de Pierre Lévy, leitura obrigatória nas discussões sobre as novas tecnologias nos anos 90, difundiu-se entre nós o argumento de que a Internet constitui-se como um novo ambiente, que tem dentre as suas principais características a possibilidade de reversão dos jogos de poder ligados à centralização das mídias massivas. A premissa, como sabido, é a de que a

comunicação um-todos, típica do modelo implantado pela cultura de massa, deu lugar ao modelo todos-todos que resulta da conexão generalizada em rede, onde emissores e receptores, ou, no caso da produção artística, artista e público se confundem ou alternam papéis.

Neste modelo, a estrutura de comunicação em rede é entendida como fundando uma nova forma de relação social intrínseca e potencialmente mais democrática e participativa. Sendo assim, o ciberespaço reconfigura e otimiza as interações sociais, criando um ambiente descentralizado e rizomático propício à troca, à reciprocidade, à criação de laços afetivos, onde relações mais democráticas se dão "naturalmente" a partir da produção e circulação da informação. Conseqüentemente e/ou ao mesmo tempo, as sociedades tenderiam à conexão generalizada através das redes telemáticas, onde tudo e todos atuam no projeto de construção da chamada inteligência coletiva (Lévy, 1993; 1999).

É assim que o autor pensa a cibercultura: como um movimento social. "Com seu líder (a juventude metropolitana escolarizada), suas palavras de ordem (interconexão, criação de comunidades virtuais, inteligência coletiva) e suas aspirações coerentes. Palavras de ordem, estas, que ao longo do desenvolvimento do argumento, transformam-se em três leis ou princípios: o da conexão, pois "para a cibercultura, a conexão é sempre preferível ao isolamento. A conexão é um bem em si." (1999;127); o da criação de comunidades virtuais, vistas como as agregações sociais cosmopolitas, inclusivas e democráticas que são motores de uma forma de "comunicação efetiva"; e o da inteligência coletiva - espécie de versão digital da máxima durkheimiana, onde o social é maior do que a soma das partes dos indivíduos. Pois, para Lévy, o que motiva as pessoas a se reunirem em comunidades virtuais é a criação do coletivo inteligente: "Mais imaginativo, mais rápido, mais capaz de aprender e de inventar do que um coletivo inteligentemente gerenciado" (1999; 130).

A cibercultura é portanto, para o autor:

A expressão da aspiração de construção de um laço social que não seria fundado nem sobre links territoriais, nem sobre relações institucionais, nem relações de poder, mas sobre a reunião em torno de centros de interesses comuns, sobre o jogo, sobre o compartilhamento do saber, sobre a apren-



dizagem cooperativa, sobre processos abertos de cooperação. (1999; 130).

Contrapondo-se a este viés, apresenta-se um segundo enfoque que percebe a comunicação em rede como componente fundamental da sociedade de controle (Deleuze; 1992). No argumento de matriz foucaultiana, esta noção traduz o regime de poder das sociedades contemporâneas, caracterizando-se por uma intensificação de certas tendências disciplinares; ao mesmo tempo, que, por importantes transformações em relação à sociedade industrial.

No breve artigo que inspira esta perspectiva, Deleuze encaminha o argumento: a lógica disciplinar, serial, descontínua, fechada, esquadrinhada, geométrica, progressiva e analógica da sociedade industrial - traduzida no regime das fábricas, escolas, prisões e hospitais dá lugar, após a Segunda Guerra mundial, a um outro regime de poder cuja lógica - organizada através de formas ultra-rápidas de controle ao ar livre - é contínua, fluida, ondulatória, aberta, mutante, flexível, infinitamente modulável. Regime de dominação, este, que tudo controla de forma sutil, hiper-capilarizada.

E se ao primeiro correspondem as "máquinas energéticas, com o perigo passivo da entropia e o perigo ativo da sabotagem"; as sociedades de controle operam por máquinas de uma terceira espécie: "máquinas de informática e computadores, cujo perigo passivo é a interferência, e o ativo, a pirataria e a introdução de vírus." (p. 223).

Um outro autor que pode ser incluído no leque de influentes referências que traduzem a vertente crítica em relação às novas tecnologias é Paul Virilio. Urbanista de formação, ele esboça nas suas obras um vasto "tratado de dromocracia", ou seja, uma reflexão que explora a relação entre velocidade e poder, criticando especificamente a tirania da velocidade produzida pelas tecnologias de comunicação contemporâneas. Nas imagens produzidas por estes meios ele percebe um novo olhar, que implica obviamente em uma nova forma de organizar o mundo.

Nesta, a perspectiva geométrica instaurada no ocidente a partir da Renascença torna-se obsoleta; substituída por uma perspectiva ondulatória - sinais transmitidos por onda - que privilegia a instantaneidade e a transmissão em tempo real (1993; 22). Aqui, ele percebe a substituição de uma estética da aparição de uma ima-

gem estável (analógica) "presente por sua estática, pela persistência do seu suporte físico (pedra, madeira, terracota, tela, papéis diversos)" - por uma estética do desaparecimento de uma imagem instável (digital) "presente por sua fuga e cuja persistência é somente retiniana, a do 'tempo de sensibilização' que escapa à nossa consciência imediata, desde quando o limite dos 20 milissegundos for ultrapassado (...)" (1993; 27).

Argumentando sempre em termos espaciais, o autor preocupa-se com a obscenidade deste novo olhar, cujos efeitos de superexposição acabam com os obstáculos físicos à comunicação e produzem um mundo sem antípodas, sem faces ocultas, transparente, sem limites - onde "o tato e o contato cedem lugar ao impacto televisual" (1993; 14); e onde a interface - enquanto superfície de contato entre dois meios, substitui com desvantagem as noções de superfície e de "face a face" (1993; 39).

Afinados com esta visada dromocrática proposta por Virilio, pesquisadores brasileiros definem a cibercultura como o principal elemento estruturante da sociedade contemporânea em seu funcionamento social, político e econômico. É o caso de Trivinho (2003), por exemplo, para quem:

Cibercultura nomeia a macroconfiguração de época que, manifesta desde (pelo menos) as três últimas décadas, implica e articula tanto o arranjo societário ao nível da infra-estrutura tecnológica quanto a atmosfera simbólica, imaginária e comportamental correspondente à fase da história do capitalismo organizada e permanentemente modulada a partir do, com base no e através do processo extensivo e irreversível de informatização das práticas e relações sócio-culturais, de virtualização dos objetos e corpos e de ciberespacialização do território, em escala local, nacional e mundial (p.61).

Apesar do esforço desses estudiosos para compreender as transformações que as tecnologias digitais têm promovido na vida econômica, política e social, ambas as visões, seja na visada utópica ou distópica, tendem a reificar e substantivar a cibercultura. Primeiramente por perceberem toda expressão da cultura contemporânea como encompasada pelas tecnologias digitais, conforme explicita a citação acima.

Além disto, apesar de apostarem em di-

agnósticos que se opõem, ambas as abordagens demarcam um mesmo ponto de partida que obscurece a discussão mais detida sobre a questão tecnológica. Trata-se: 1) de uma ênfase na ruptura do novo modelo com o anterior - o da cultura de massa - ao qual a cibercultura se opõe em bloco e por princípio, no caso de Lévy e dos desdobramentos deleuzianos; ou 2) na proposta de perceber as tecnologias a partir de um modelo hegemônico, que atua em bloco, como um império tecno-midiático, não distinguindo entre diferentes mídias e suas apropriações também diversas, no caso de Virilio e seus interlocutores brasileiros.

Desta forma, por trás de expressões impactantes tais como sociedade dromocrática ou sociedade de controle, por exemplo, abre-se um caminho que nos revela muito pouco sobre o contexto e as condições específicas de apropriação tecnológica.

Em contraponto a estas posições, gostaria primeiramente de remeter a idéia de cibercultura à noção de cultura, na tradição interpretativa da antropologia, como um conjunto de valores, crenças, formas de pensar de um grupo, entendidos na sua lógica simbólica e sujeitos a tensões, negociações, disputas e enfrentamentos. Desta forma, a cibercultura não é um mundo acabado - para bem ou para mal; é antes o conjunto do emaranhado de códigos múltiplos e plurais, fruto de um constante apropriar e refazer social através das redes digitais, cujas "teias de significados" - conflituosas, intrincadas, heterogêneas - cabe ao pesquisador desvendar, interpretar e traduzir⁴. (Geertz, 1998).

Além disto, inspirada por trabalhos da perspectiva da Escola de Toronto, não gostaria de perder de vista a possibilidade de interpretar a questão tecnológica a partir da dinâmica entre meios, indagando como um meio - ou tecnologia - reconfigura experiências anteriores, tal como propõem Bolter & Grusin (2000) em *Remediation*⁵.

A conhecida frase de McLuhan de que "o conteúdo de um meio é sempre um meio anterior" é assim motor para que eles explorem a dinâmica das mídias, onde a premissa é a de que um meio atua sempre em relação aos anteriores a partir de uma dupla lógica de conservação e ruptura. Os autores denominam este processo como de

remediatização e o percebem como característico da história da inovação tecnológica

Desta forma, para eles, toda *nova* mídia é pensada e representada como, por um lado, em continuidade e por outro desafiando as tecnologias em voga num determinado momento⁶.

A partir destas sucintas observações, reitero a sugestão de compreender o estudo da cibercultura não como a exploração de um admirável mundo novo mas sim como um contínuo processo de inovação e reapropriação tecnológica, cujas práticas - ambíguas, múltiplas e plurais - remontam ao diálogo com boa parte da história das tecnologias da informação e da comunicação.

Dito de outra forma, meu ponto de partida é a premissa de que o ciberespaço, ao construir-se como espaço comunicativo e engendrar o que chamamos de cibercultura, o faz a partir de apropriações sociais conflitantes e múltiplas que não se explicam por um modelo totalitário ou por leis genéricas. E de que a opção

metodológica por abordagens que privilegiem a concretude das práticas ao invés das potencialidades do meio é o caminho mais seguro para se evitar os eventuais tropeços na direção determinista, onde a tecnologia é pensada como produzindo necessariamente certos efeitos, sejam eles positivos ou negativos.

A aposta é portanto na idéia de que há que se discutir as implicações políticas, históricas e culturais das tecnologias diversamente articulados com os poderes, afetos e sociabilidades através de uma aproximação antes de tudo microscópica, local, atenta às apropriações e aos desvios do cotidiano. O que me leva a privilegiar os estudos de caso conduzidos a partir da prática etnográfica⁷ como estratégia para lidar com as premissas acima alinhadas.

Longe de uma paixão gratuita pelo local ou pelo detalhe, a importância dos estudos de caso é a de que, só assim os megaconceitos "podem adquirir toda a espécie de atualidade sensível que possibilita pensar não apenas realista e concretamente sobre eles, mas, o que é mais importante, criativa e imaginativamente com eles. O que significa que passamos a considerar a surpresa advinda da fricção com o objeto como essencial à



formulação teórica, conceituando "dentro dos casos" e não como ilustrações de uma hipótese genérica concebida de antemão.

Mais uma vez, meu problema é com o argumento que reconhece a Internet como uma força isolada a promover transformações nos hábitos culturais dos consumidores, em oposição ao conjunto de outros meios.

Vale ressaltar que esta postura não implica numa recusa à teorização ou à crítica, mas sim na convicção de que "qualquer generalidade que se consegue alcançar surge da delicadeza de suas distinções e não da amplidão de suas abstrações" (Geertz; 1978). Ou seja: sem abrir mão das formulações teóricas, busca-se menos "uma perfeição do consenso" do que um refinamento do debate através de observações localizadas. Esta é então a "especificidade complexa" dos estudos de caso - sua circunstancialidade sendo antes sua força, uma vez que permite-nos teorizar - entenda-se, propor interpretações que continuem defensáveis para novos fenômenos - sem perder o contato com o real.

○ SISTEMA DE MÍDIAS

Um segundo ponto a ser discutido é a própria noção de mídia, uma vez que o modelo estanque que opõe a comunicação de massa - baseada no sistema centralizador um-todos - ao sistema descentralizado todos-todos, como eu disse, não me parece satisfatória para compreender as sutilezas da relação acima explicitada por Bolter e Grusin.

Desta forma, proponho como caminho mais promissor para abordar a complexidade de vetores atuantes na constituição de um meio de comunicação compreendê-lo como "a estabilidade de um set de forças sociais e tecnológicas, com funções claramente definidas durante um período específico". Meio cuja *gramática* - entendida como modo de funcionamento - define-se a partir da articulação das seguintes variáveis:

1) a dos aspectos cognitivos e das práticas sociais dos usuários; 2) das linguagens do meio, tecnologias envolvidas e suas formas de estocagem da informação 3) dos aspectos político-institucionais envolvidos na produção-circulação-recepção da informação através do meio 4) Finalmente do contexto macro-econômico onde se insere tal meio.

Estes eixos, por sua vez, traduzem o universo de instituições, tecnologias, usuários, práticas e linguagens que em conjunto constituem o meio e garantem sua estabilidade durante um período determinado, até que novas práticas reconfigurem as anteriores, explodindo seus usos e tornando-os obsoletos⁹.

O ganho desta concepção em relação ao modelo anterior é o de que, aqui, a dimensão tecnológica deve ser pensada sempre em articulação com outras variáveis; e qualquer alteração de um dos vetores altera todo o conjunto, com conseqüências para a própria gramática do meio.

Um segundo ponto sobre a questão diz respeito à articulação entre diferentes mídias e sua relação com as comunidades de gosto, cenas e subculturas¹⁰. Mais uma vez, meu problema é com o argumento que reconhece a Internet como uma força isolada a promover transformações nos hábitos culturais dos consumidores, em oposição ao conjunto de outros meios. Em contrapartida, a sugestão de pensar nas mídias como agentes articulados dentro de um campo de forças, relacional, que implica em alianças ou em disputas e divergências, me parece a saída mais produtiva.

Um exemplo desta perspectiva pode ser encontrada na análise da cena *clubber* do Reino Unido por Thornton - ao discutir o papel de diferentes mídias - de filipetas a celulares, de jornais segmentados aos grandes complexos da mídia massiva *mainstream* - na constituição desta subcultura nos anos 80.

Assim, para compreendê-la em sua diversidade, a autora primeiramente propõe uma tipologia que discrimina o conjunto a partir de seu alcance em: 1) micro-mídias (tais como filipetas, fanzines, informações passadas um a um através de celulares, etc); 2) as mídias de nicho - ou especializadas (mídias segmentadas, voltadas para uma fatia específica de público); 3) grande mídia (que é a mídia massiva, *mainstream*).

A partir desta tipologia, a autora percebe a dinâmica social e a especificidade destes diferentes meios de comunicação - num cenário que pode ser de complementação ou de disputa sim-

bólica entre eles - divergindo assim das análises que entendem as mídias como elementos alheios, periféricos ou que adulteram as expressões da cultura underground.

Essa relação entre música e mídias demonstra, entre outras coisas, que as práticas subculturais contemporâneas - tais como a música eletrônica, por exemplo - não se colocam "fora" da esfera de influência da indústria cultural, mas sim em diálogo com ela, ainda que para confrontá-la. Isso é importante para afastar a noção de resistência cultural normalmente atribuída aos usuários da Internet, como se estivessem fora do circuito de produção-circulação-consumo.

CENAS E GÊNEROS

Dentro desta discussão, caberia finalmente destacar o papel das comunidades de gosto e seus valores ou *cenas* construindo identidades e definindo parâmetros para as apropriações tecnológicas. Pois, a importância dos julgamentos de valor é essencial à experiência estética do pop e por isto passamos horas a fio discutindo a qualidade de nossas bandas ou cantores favoritos (Frith; 1996).

Dentro desta discussão, uma noção importante é a de gênero musical. Seja no momento em que estamos fazendo compras, como consumidores; seja na avaliação de uma nova banda, como críticos ou aficcionados, seja nos diversos momentos em que temos que opinar e decidir sobre gostos no universo da música, o rótulo por gênero musical é uma orientação fundamental para nos guiar, uma vez que avaliamos a partir das *expectativas e convenções de gênero*.

Janotti Jr (2003) enfatiza o caráter mediador presente na noção de gênero, para quem estes seriam "modos de mediação entre as estratégias produtivas e o sistema de recepção, supondo ao mesmo tempo *regras econômicas* - que envolvem as relações de consumo; as *regras semióticas* - que abarcam as estratégias de produção de sentido e as expressões comunicacionais do texto musical e as *regras técnicas e formais*, tais como convenções de execução e habilidades que cada gênero supõe.

A noção de cena, por sua vez, também merece atenção. Ao discutir a questão das identidades musicais, Straw (1991) baseia-se em Shanks (1988) para propor uma oposição entre as noções de *comunidade musical* e esta de *cena*. Enquanto

a primeira define um grupo estável, cujo envolvimento com a música toma a forma da exploração de idiomas musicais enraizados geográfico-historicamente; a *cena* remete-se a um grupo demarcado por um espaço cultural onde coexiste uma diversidade de práticas musicais que interagem de formas múltiplas, através de diferentes trajetórias de troca e fertilização.

Elaborando o argumento, Straw afirma que esta distinção ajuda-nos a identificar dois vetores opostos: o primeiro trabalhando a favor da estabilização de uma tradição musical - como é o caso da comunidade do samba no Brasil, por exemplo; e o outro trabalhando no sentido da ruptura das continuidades, buscando um diálogo cosmopolita e relativizador das raízes com o cenário internacional e que tem na mudança (e não na estabilidade estilística) a referência mais importante.

Creio que o argumento nos permite compreender as cenas como mais um dos mediadores deste processo, uma vez que as *apropriações genéricas* ocorrem sempre no interior das cenas - ou seja, em contextos locais.

Frente a toda esta discussão, caberia então indagar como o gênero articula-se às cenas para construir identidades, definindo as relações dos usuários com as tecnologias e orientando as escolhas na Internet.

Pois, conforme discuti anteriormente (Sá; 2006), é fato que algumas cenas musicais não se interessam pelo ecletismo, aproveitando as possibilidades de troca gratuita de música para baixar álbuns inteiros de seus ídolos para serem ouvidos nos *I-pods* e afins, tal como se estivessem ouvindo o disco (conforme Dantas; 2005) - reforçando assim sua fidelidade a certas bandas e cantores.

Neste caso, a conexão com um universo de escolhas musicais é utilizado para confirmar gostos previamente construídos a partir das subculturas e dos gêneros musicais, mediando a cultura *shuffle*. E, até mesmo no universo da música eletrônica, a discussão sobre os "limites" da utilização tecnológica - que inclui a crítica ao download de músicas na Internet, por exemplo - relaciona-se a valores e legitima o que é um bom ou mal DJ.

Estas breves observações me parecem valiosas para nos afastarem definitivamente de uma história linear ou determinista das mídias e artefatos tecnológicos, que passe ao largo de sua relação com valores estéticos e culturais.

Como conseqüência, apontam para pro-

blemas na utilização naturalizada do termo desintermediação, como se a cibercultura estivesse instaurando uma relação direta entre produtores e consumidores desencarnados, abstratos, que fazem escolhas sem constrangimentos de qualquer ordem. Ao contrário, ela corrobora os estudos antropológicos sobre sociedades complexas, cuja premissa é a de que quanto maior a complexidade estrutural do ambiente, mais relevante é o papel dos mediadores ao fazer pontes e criar vasos comunicantes dentro da estrutura social (Velloso; 1994).

Fica claro então que as mediações podem ser de outra ordem, mas continuam a valer neste novo cenário, obrigando-nos a investigar a forma como as escolhas são feitas e discutir o peso maior ou menor das comunidades de gosto, da noção de gênero e da crítica cultural, que parece estar vivendo um momento de intenso florescimento na Internet.

Creio que as pistas aqui levantadas sejam suficientes para que eu possa concluir este texto sugerindo a necessidade de estudos pontuais que respondam às questões em aberto e que levem em consideração o fato de que a(s) tecnologia(s) propicia(m) ao mesmo tempo um ambiente no qual pensamos e experimentamos a cultura, um conjunto de técnicas para produção e consumo e um elemento discursivo importante para avaliarmos a nossa experiência, definindo ao mesmo tempo, no processo, o que os artefatos culturais podem ou devem ser.

NOTAS

*Este trabalho é uma versão da apresentação realizada no Congresso da ALAIC 2006.

**Doutora em Comunicação e Cientista Social. Professora do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense, onde coordena o LabCult – Laboratório de Cultura Urbana, Lazer e

⁶Esta proposta é explicitada na sugestão do tetraedro de McLuhan: “We propose no underlying theory to attack or defend, but rather a heuristic device, a set of four questions, which we call a tetrad. (...) The tetrad was found by asking ; “What general, verifiable (that is testable) statements can be made about all media? We were surprised to find only four, here posed as questions: What does it enhance or intensify? What does it render obsolete or displace? What does it retrieve that was previously obsolesced? What does it produce or become when pressed to an extreme?” (McLuhan, Marshall and McLuhan, Eric; 1988; 7).

⁷Para esta discussão, ver Sá:2005, cap 1, especialmente a parte Praticando netnografias.

⁸Encaminho esta proposta, aprofundando a discussão em Sá:2005(b). A noção de meio e de gramática tem clara inspiração mcluhaniana, ainda que não exatamente a mesma acepção do autor. Para uma discussão da noção de meio e de gramática em McLuhan ver Pereira (2002). Vale observar ainda que a noção de meio de comunicação é uma das noções polissêmicas do campo, admitindo inúmeras definições. Para esta discussão ver: Martino (2000).

⁹Para a discussão sobre as comunidades de gosto, ver Frith: 1996; para a noção de cena, ver Straw; 1991 e para a discussão e crítica da noção de subcultura, ver Thornton: 1996 .

REFERÊNCIAS

BOLTER, Jay David & GRUSIN, R. – **Remediation : understanding new media**. Massachusetts. MIT Press, 2000.

BRUNO, Fernanda & VAZ, Paulo – **Agentes.com: cognição, delegação, distribuição**. Niterói. Revista Contracampo, n. 7, pág. 23 – 38. Universidade Federal Fluminense, segundo semestre de 2002.

DANTAS, Danilo Fraga. **MP3, a morte do álbum e o sonho de liberdade da canção?** Anais do V Enlepicc. Salvador, BA. Novembro de 2005.

DELEUZE, Gille - DELEUZE, Gilles. **Conversações**. RJ, Ed. 34, 1992.

FRITH, Simon – Performing rites. **On the value of popular music**. Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts, 1996.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro. LTC Editora, 1989.

JANOTTI Jr, Jeder Silveira. **Música popular ou música pop? Trajetórias e Caminhos da Música na cultura midiática**. V Enlepicc. Salvador, BA. Nov. 2005.

_____. **À procura da batida perfeita: a importância do gênero musical para a análise da música popular massiva**. Revista Eco-Pós. Rio de Janeiro. Pós-Graduação em Comunicação e Cultura. UFRJ. Vol. 6, n.2, 2003, p31-46.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2001.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. São Paulo. Editora 34, 1993.

_____. **Cibercultura**. São Paulo. Editora 34, 1999.

MARTINO, Luis Carlos. **Contribuições ao estudo dos meios de comunicação**. Anais da Intercom.