



Ministério da Educação



Faculdade de Educação – FAGED  
**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA**  
**FACULDADE DE EDUCAÇÃO**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO**  
**DOUTORADO**



**E-jovens, e-músicas, e-educações: fronteiras dilatadas e diálogos cruzados na era das conexões**

**Valdirene Cássia da Silva**  
**Orientador: Prof. Dr. Edvaldo Souza Couto**

**Salvador**  
**2013**



Ministério da Educação



Faculdade de Educação – FACED

**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO  
DOUTORADO**



**Valdirene Cássia da Silva**

**E-jovens, e-músicas, e-educações: fronteiras dilatadas e diálogos cruzados na era das conexões**

Tese apresentada à Faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia para obtenção do título de Doutor em Educação.

**Área de Concentração:** Educação, Sociedade e Práxis Pedagógica.

**Orientador:** Prof. Dr. Edvaldo Souza Couto

**Salvador  
2013**

Ficha Catalográfica elaborada pela Bibliotecária Maria Madalena de Camargo CRB8/298

---

Silva, Valdirene Cássia  
S586e E-jovens, e-músicas, e-educações: fronteiras dilatadas e diálogos cruzados na era das conexões

/ Valdirene Cássia Silva , Salvador, 2013.

156p.

Orientador: Profº Dr. Edvaldo Souza Couto

Tese (Doutorado) Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Educação,  
Programa de Pós-Graduação em Educação, Salvador, BR-BA, 2013.

1. E-jovens. 2. E-music. 3. E-educações. I. Título II. Educação

CDU: 316:37

---



Faculdade de Educação – FACED

**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO  
DOUTORADO**



**Valdirene Cássia da Silva**

**E-jovens, e-músicas, e-educações: fronteiras dilatadas e diálogos cruzados na era das conexões**

**Tese para obtenção do grau de doutor em Educação**

Salvador, 11 de junho de 2013

**Banca examinadora:**


Prof. Dr. Edvaldo Souza Couto \_\_\_\_\_  
Universidade Federal da Bahia (UFBA/FACED) - Orientador

Prof. Dr. Nelson De Luca Pretto \_\_\_\_\_  
Universidade Federal da Bahia (UFBA/FACED) - Avaliador

Prof. Dr. Messias Guimarães Bandeira \_\_\_\_\_  
Universidade Federal da Bahia - Instituto de Humanidades, Artes e Ciências  
(UFBA/IHAC) - Avaliador

Profa. Dra. Annamaria da Rocha Jatobá Palacios \_\_\_\_\_  
Universidade Federal da Bahia (UFBA/FACOM) - Avaliadora

Prof<sup>a</sup>. Dra. Maria Roseli Gomes Brito de Sá \_\_\_\_\_  
Universidade Federal da Bahia (UFBA/FACED) - Avaliadora



Assim, num mesmo momento, a menina recebe informações e produz tantas outras, elabora conhecimentos e, principalmente, cria. E eles criam e re-criam muito. Inventam e re-inventam. Remixam tudo. Criam nas vestimentas, no uso dos adereços e utensílios pendurados no corpo [...], na forma de ouvir e fazer música, na forma de riscar e rabiscar as telas, papéis e muros (*Revista Presente NELSON PRETTO*).

***Dedico essa tese ao meu querido avô Agnaldo Ferreira Silva (in memoriam) que sempre profetizou que um dia eu seria uma doutora, sem sequer saber efetivamente o que isso significava.***

***Prof. Dr. Edvaldo Couto***

***Meus mais sinceros agradecimentos por todos esses anos de convivência, de aprendizado e pela valiosa oportunidade de realizar tantos e importantes trabalhos ao seu lado. Eu sempre fui sensível ao tratamento especial que recebi de você, na condição de professor, orientador e amigo. Obrigada por também compartilhar comigo o que você tem de mais precioso: sua família. O que eu aprendi com você será meu guia na minha trajetória profissional. Foi uma honra ser sua orientanda no mestrado, no doutorado e na minha vida acadêmica por todos esses anos.***

## AGRADECIMENTOS

Meu sentimento eterno de gratidão ao Deus de todas as coisas e horas, que tornou tudo isso possível e é uma presença constante em minha vida.

*Sempre acreditei em Anjos!*

*Eles sempre caminharam comigo em sua forma espiritual e em sua forma humana. Esta tese é um testemunho disso.*

A todos os Anjos que se fizeram presentes na minha vida pessoal e acadêmica e que contribuíram com a produção deste trabalho, meu carinho e minha gratidão.

Aos meus eternamente queridos, Geraldo e Juraci, meu pais! Fortes e imensos na lida diária, construindo em silêncio o que cada um de nós, seus filhos, somos e nos tornamos. Meus pais são verdadeiros doutores no amor. Estiveram sempre comigo, confiantes que um dia eu chegaria a essa condição. Uma condição pequena diante da grandiosidade deles dois.

Ao meu companheiro de vida, de sonhos e de amor, José Carlos, que dividiu comigo as descobertas, os medos e as alegrias que fazem parte do processo de doutoramento.

Aos meus amados irmãos Carlos Eduardo, José Geraldo Júnior, Carmem e, em especial, a minha irmã cuidadora, Carla. Vocês emanaram força, estímulo e torcida para que eu conseguisse completar este percurso.

Ao meu querido e muito amado amigo, Damião Rocha, sempre presente na construção desta tese, que soube me aconselhar e me criticar, como sempre e em tudo na minha vida. Obrigada pela compreensão e pelo carinho, principalmente nos momentos de desânimo e angústia.



A minha chefe e muito mais que isso, minha amiga, Irenides Teixeira, por permitir as minhas várias ausências para que eu pudesse mergulhar no exercício solitário da escrita, por assumir minhas responsabilidades na instituição e por compreender minha escolha prioritária pela pesquisa e pela produção textual da tese, mesmo em momentos importantes para o Curso e para nossos alunos.

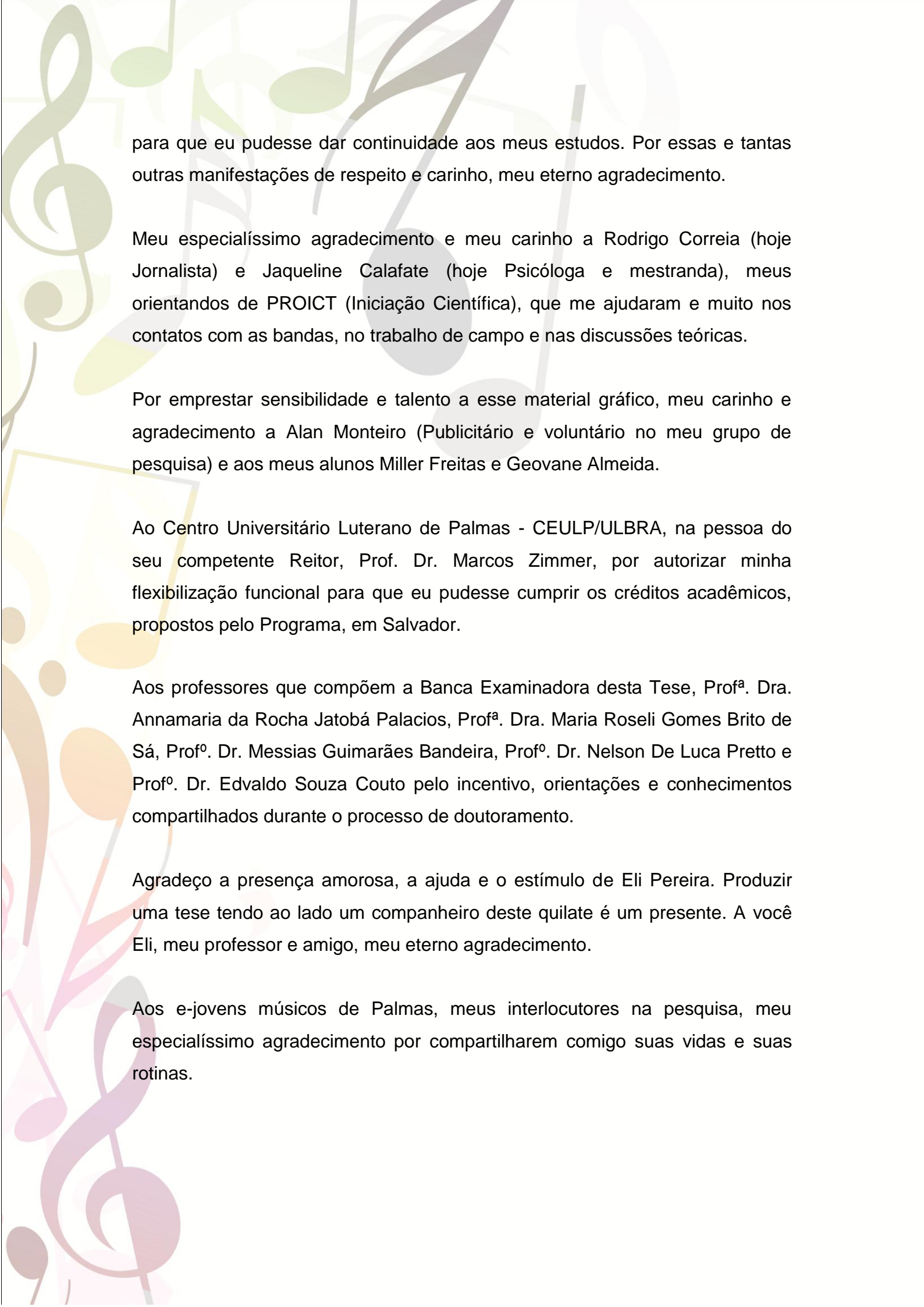
Minha gratidão a Sule e sua mãe; Rita Argolo e José Américo, meus companheiros, amigos, cúmplices na caminhada acadêmica, principalmente pelas orações que sempre me fortaleceram durante esses anos de muito trabalho.

A minha querida Edilece Couto, que não só me ofereceu sua amizade, seu carinho e sua torcida, mas me acolheu em sua casa e dividiu comigo sua intimidade, seus amigos e seu tempo, para que eu pudesse ter dias mais confortáveis e leves em Salvador. Meu eterno carinho e gratidão.

Meu carinho aos professores do Programa de Pós-Graduação em Educação, da FACED/UFBA, em especial, Prof. Dr. Nelson Pretto, Profa. Dra. Maria Helena Bonilla e Prof. Dr. César Leiro, mestres na arte de compartilhar conhecimento.

Registro a afetiva contribuição que recebi do meu grupo de pesquisa Educação, Comunicação e Tecnologias - GEC e do meu grupo de estudo, Mídia e educação, e agradeço a oportunidade de ter tido uma convivência agradável, companheira e produtiva durante todos esses anos para a realização desta tese.

Meus alunos e minhas alunas... pessoas especiais. Especiais, pela sensibilidade em concordar com o meu afastamento e ter aulas flexibilidades



para que eu pudesse dar continuidade aos meus estudos. Por essas e tantas outras manifestações de respeito e carinho, meu eterno agradecimento.

Meu especialíssimo agradecimento e meu carinho a Rodrigo Correia (hoje Jornalista) e Jaqueline Calafate (hoje Psicóloga e mestranda), meus orientandos de PROICT (Iniciação Científica), que me ajudaram e muito nos contatos com as bandas, no trabalho de campo e nas discussões teóricas.

Por emprestar sensibilidade e talento a esse material gráfico, meu carinho e agradecimento a Alan Monteiro (Publicitário e voluntário no meu grupo de pesquisa) e aos meus alunos Miller Freitas e Geovane Almeida.

Ao Centro Universitário Luterano de Palmas - CEULP/ULBRA, na pessoa do seu competente Reitor, Prof. Dr. Marcos Zimmer, por autorizar minha flexibilização funcional para que eu pudesse cumprir os créditos acadêmicos, propostos pelo Programa, em Salvador.

Aos professores que compõem a Banca Examinadora desta Tese, Prof<sup>a</sup>. Dra. Annamaria da Rocha Jatobá Palacios, Prof<sup>a</sup>. Dra. Maria Roseli Gomes Brito de Sá, Prof<sup>o</sup>. Dr. Messias Guimarães Bandeira, Prof<sup>o</sup>. Dr. Nelson De Luca Pretto e Prof<sup>o</sup>. Dr. Edvaldo Souza Couto pelo incentivo, orientações e conhecimentos compartilhados durante o processo de doutoramento.

Agradeço a presença amorosa, a ajuda e o estímulo de Eli Pereira. Produzir uma tese tendo ao lado um companheiro deste quilate é um presente. A você Eli, meu professor e amigo, meu eterno agradecimento.

Aos e-jovens músicos de Palmas, meus interlocutores na pesquisa, meu especialíssimo agradecimento por compartilharem comigo suas vidas e suas rotinas.

## RESUMO

SILVA, Valdirene Cássia da. Universidade Federal da Bahia. Salvador, BA: UFBA, 2013. 156 p. **E-jovens, e-músicas, e-educações:** fronteiras dilatadas e diálogos cruzados na era das conexões. Tese (Doutorado em Educação). Orientador: Edvaldo Souza Couto.

Esta pesquisa, a partir da bibliografia da Cibercultura e dos Estudos Culturais reflete os movimentos juvenis contemporâneos - num olhar específico para a música - sustentados num novo estado da cultura, cuja característica mais marcante é a ampliação de espaços nos quais se encontram uma nova paisagem de informação, da qual resulta uma condição cultural específica para os coletivos juvenis, construída por diferentes territórios culturais. A cibercultura ocupa um lugar de destaque nessa paisagem da informação, uma vez que se constitui conjunto de técnicas materiais e intelectuais, práticas, atitudes, modos de pensamento e valores que formam e interconectam as mentes e os corpos juvenis. A partir dessa perspectiva, o trabalho desenvolve um estudo sobre as relações dos jovens contemporâneos, nos espaços virtuais, reflete esses sujeitos redimensionam, por meio da intersemiose das linguagens, suas práticas musicais e o que essas práticas sugerem enquanto princípios pedagógicos à educação contemporânea. É uma pesquisa qualitativa, de cunho descritivo e analítico, fundada na Et/netnopesquisa. Na busca de um entendimento do processo de comunicação que se estabelece entre os sujeitos juvenis e suas práticas musicais nos espaços ciberculturais, foram realizadas entrevistas com jovens pertencentes a três bandas de rock and roll, em Palmas/To, seleção e agrupamento de temas e abordagens que demonstram as relações desses jovens com esses novos modos de construção de conhecimento por meio de suas fruições com a música. Dar “voz” a esses sujeitos permitiu perceber a força que as tecnologias digitais exercem no se fazer artista e nos modos de fazer arte desses sujeitos, (re)dimensionando, inclusive, suas práticas cognitivas. Com a pesquisa foi constatado que esses sujeitos desenvolvem outros mecanismos de construção de conhecimento, sustentados pelos princípios da liberdade, da colaboração, da autonomia e da dádiva, consolidados pela remixagens de ideias, conceitos e sensibilidades. A conclusão ressalta que os sujeitos juvenis são sujeitos em gerúndio, performatizados pela liberdade da e-música, em identidades avatarizadas. Seu habitat cibercultural são telas criadoras de inventividades e visibilidade de seu fazer, conhecer, aprender e ensinar.

**Palavras-chaves:** E-jovens; E-música; E-educação.

## **ABSTRACT**

SILVA, Valdirene Cássia da. Federal University of Bahia. Salvador, BA: UFBA, 2013. 156 p. **E-youth, e-music, e-educations: dilated boundaries and crossed dialogues in the era of the connections.** Thesis (Doctor of Education). Leader: Edvaldo Souza Couto.

*This research, from literature of Cyberculture and Cultural Studies reflects contemporary youth movements - in a specific look for music - supported in a new state of culture, whose most striking feature is the expansion of spaces in which there is a new landscape information, which results in a specific cultural condition for youth groups, built by different cultural territories. Cyberculture occupies a prominent place in this landscape of information, once it is set of technical and intellectual material, practices, attitudes, modes of thought and values that shape and interconnect the minds and bodies juveniles. From this perspective, the paper develops a study on the relationship of contemporary young people in virtual spaces, reflects these subjects resize, through intersemiosis languages, their musical practices and what these practices suggest as pedagogical principles to contemporary education. It is a qualitative research, descriptive and analytical, founded in "Et / netnopesquisa". In the search for an understanding communication process established between the young people and their music practices in spaces "cibercurrais", I dialogued with youth belonging to three bands of rock and roll in Palmas / To, I selected and grouped themes and approaches that demonstrate their relationships with these new modes of knowledge construction through its fruitions with music. Give "voice" to these subjects allowed me to realize the power that digital technologies play in doing artist and modes of art of these subjects, (re) sizing, including their cognitive practices. With the research I found that these individuals develop other mechanisms for knowledge building, supported by the principles of freedom, collaboration, autonomy and gift, consolidated by remixes of ideas, concepts and sensitivities. The research concluded that subjects juveniles are subject to gerund, "performatizados" by freedom of e-music, in "avatarizadas" identities. Their cybercultural habitat are creators screens of inventiveness and visibility of your doing, know, learn and teach.*

**Keywords:** E-young, E-music, E-education.

## LISTA DE FIGURA

<b>Figura 1:</b> Plataformas digitais que os e-jovens se interagem.....	56
---	----

## LISTA DE GRÁFICOS

- Gráfico 1.** Percentual de jovens que fazem uso da internet.....30
- Gráfico 2.** Evolução do percentual de jovens usuários de internet no Brasil....31
- Gráfico 3.** Produção de estudos de mestrado e doutorado concluído entre os anos de 1999 a 2006 relativa à temática juventudes e tecnologias midiáticas.....32
- Gráfico 4.** Frequência de consumo de música digital pelos jovens brasileiros pelas múltiplas plataformas digitais.....55
- Gráfico 5.** Esquema do resumo dos norteadores da pesquisa.....148

## LISTA DE TABELAS

<b>Tabela 1.</b> Temas e abordagens da pesquisa.....	39
<b>Tabela 2.</b> Bandas, plataformas digitais e características das plataformas utilizadas pelos e-jovens.....	60
<b>Tabela 3.</b> Perfil dos e-jovens pesquisados.....	68

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>18</b>
O itinerário da pesquisa .....	21
A tese e sua estruturação .....	23
<b>FAIXA 1</b> .....	<b>27</b>
<b>1. ESTADO DOS ESTUDOS EM TORNO DA TEMÁTICA JUVENTUDES E TECNOLOGIAS CIBERCULTURAIS</b> .....	<b>28</b>
<b>FAIXA 2</b> .....	<b>35</b>
<b>2. CAMPOS TEÓRICO E EMPÍRICO DA PESQUISA</b> .....	<b>36</b>
2.1 Pesquisar culturas juvenis e educação na cultura digital .....	37
2.2 Eixos teóricos e categorias da pesquisa .....	38
2.2.1 Cultura e cibercultura .....	41
2.2.2 E-jovens .....	45
2.2.3 E-música .....	50
2.3 Percurso metodológico – <i>Set up</i> .....	57
2.3.1 Cenário da pesquisa – Palco .....	66
2.3.2 Atores da pesquisa – <i>Line up</i> .....	68
<b>FAIXA 3</b> .....	<b>71</b>
<b>3. OS E-JOVENS EM SUAS PERFORMANCES COM A E-MÚSICA</b> .....	<b>72</b>
3.1 Os sentidos e as concepções de ser e-jovens .....	72
3.2 A e-música como prática comunicacional em fluxo .....	80
<b>FAIXA 4</b> .....	<b>96</b>
<b>4. AS TECNOLOGIAS DO ACESSO E DA CONEXÃO CONTÍNUA NA ERA DA MOBILIDADE</b> .....	<b>97</b>
4.1 Plataformas e ambientes dos universos paralelos.....	98
4.2 Plataformas músico digitais: repositórios de possibilidades criativas ...	109
<b>FAIXA 5</b> .....	<b>119</b>
<b>5. DA VIDA LÍQUIDA ON-LINE E OFF-LINE DOS E-JOVENS AO MUNDO INÓSPITO DA EDUCAÇÃO</b> .....	<b>120</b>
5.1 A linguagem hipermediática da e-música como arquitetura fluida .....	122
5.2 A inospitalidade da educação no mundo líquido moderno.....	129
<b>CONCLUSÃO</b> .....	<b>135</b>





<b>CORPOS SONOROS E E-EDUCAÇÕES EM MENTES AMPLIFICADAS.....</b>	<b>136</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>146</b>

# INTRODUÇÃO



**N**a atualidade, as tecnologias digitais favorecem aos e-jovens outras possibilidades de compartilhamentos e inventividades com a produção cultural. Neste contexto, dialogismo, permutabilidade e compartilhamento forjam uma dinâmica, na qual a fruição experienciada por eles promovem novos modos de audibilidade e de performances desses sujeitos. Esse fenômeno decorre da releitura do mundo imaginal – contíguo e pregnante - que inaugura um modo de pensar perpassado pelo movimento sonoro, pelo imaginário, pelo imaterial e pelo simbólico, construindo, assim, um modo de estar-junto, em que o social se amplia numa socialidade, configurando neotribos complexas, na qual a impermanência é uma das apostas possíveis. É nesse contexto cibercultural que os e-jovens vão tecendo identidades plurais, a partir de fragmentos culturais diversos. Trata-se de uma linguagem midiática que se faz interativa, hipertextual e em rede.

Nesse contexto, os e-jovens não se propõem a dominar o mundo, transformá-lo ou modificá-lo. Em vez disso, se empenham em se unir a ele, por meio da integração daquilo que o mundo lhes oferece com os anseios que eles possuem. Assim, não se contentam com a “contemplação” do que é oferecido, mas intervêm no que lhes é proposto e festejam o novo corpo social híbrido e diáfano que se faz. Nesse novo território, os e-jovens protagonizam transformações que determinam novos rumos para a sociedade, em decorrência, sobretudo, da presença massiva das tecnologias digitais e interativas no cotidiano, o que vem provocando metamorfoses nos mais diversos aspectos da vida humana, por meio de permutabilidades e deslocamentos que atingem inclusive a arte.

Na contemporaneidade, a arte é um processo dinâmico e permanente de construção, desconstrução e reconstrução, de que resultam deslocamentos, mobilidades e desterritorializações. Esses movimentos constroem um não-lugar e engendram uma sensação de não pertencimento artísticos, no qual a cibercultura pontifica como o espaço de socialidades. Essa paisagem avatarizada funde e desintegra categorias dicotômicas, reunifica sentidos, cria

uma experiência de imersão e rompe com padrões lineares e sequenciais de construção de saberes, por meio do esfumaçamento de fronteiras entre experimentar e teorizar, criar e transformar, ensinar e aprender.

Novas práticas e possibilidades de fruição musical também decorrem desse esfumaçar de fronteiras, da liberdade e autonomia de compartilhar, das pluralidades de conexões, processos que fazem da e-música um importante espaço de comunicação. Os fruidores não são mais músicos no sentido clássico – virtuose – mas se apresentam agora como editores/produtores musicais, metamorfose que afeta o circuito de produção-circulação-consumo desse artefato, em decorrência de um constante estado de inquietude, excitação e eferescência dos sujeitos e-juvenis.

A e-música é território de (re)construção de sentido, a partir da experiência vivida e da sensibilidade de quem a frui. Essa experiência, no entanto, é fruto de uma complexificação midiática crescente, que forma um cenário comunicativo jamais experimentado, uma vez que mídias interativas estabelecem redes colaborativas que ampliam a visibilidade dos fruidores musicais e dos artefatos que produzem, abrindo um vasto campo de possibilidades ao processo de fruição musical. Fruir a e-música é um comportamento emblemático da vida cibercultural, que vem redesenhando a ambiência sonora dos e-jovens.

Esses sujeitos - autônomos, fluidos, diáfanos, performáticos - protagonizam um movimento dissimulado de resistência a modelos pré-estabelecidos. Por isso, se sentem reféns de todo e qualquer sistema pesado, fechado, sólido e caracterizado pelo controle, disciplina e dominação, marcas contrárias àquelas naturais a sua condição existencial e a seu processo compartilhado e colaborativo de construção de conhecimento. É por esse motivo que a educação contemporânea deve se preocupar com a natalidade, categoria central do pensamento educacional, orientado para a ação, a liberdade e a novidade, a fim de permitir o protagonismo dos e-jovens nos processos de

transformação dialógica do que se estuda, do que se sabe e do que se aprende.

### **O itinerário da pesquisa**

A rica oferta de imagens e materiais produzidos pela geração dos jovens contemporâneos é absolutamente impossível de se compreender sem estar disposto a aceitar o que está fora da regra. Reflexões sobre novas plásticas, linguagens e estéticas, mediadas pelas tecnologias digitais, abrem janelas de estudos como artefatos midiático-culturais. Portanto, compreender e analisar as relações conceituais e comportamentais desses jovens exige conhecer e aceitar a realidade fluida e instável da cultura digital, fronteira dilatada dessa geração, que suscita ideias potencializadas pelo modo como esses jovens intensificam sua volatilidade subjetiva na cibercultura, construindo arquiteturas líquidas, distinta por sua dinamicidade e ampliadora do potencial criativo desses sujeitos.

Nos anos iniciais do século XXI, as pesquisas sobre juventudes, numa acepção de juventudes cambiantes, plurais, dilatadas e híbridas, ganharam visibilidade na agenda de muitos pesquisadores. Houve uma mudança de concepção, uma vez que os conceitos tradicionais não conseguem mais descrever o sentido, a pulsação e o ritmo da contemporaneidade. Nesse contexto, os estudos acadêmicos vêm ampliando seu espectro sobre o entendimento das juventudes.

As pesquisas educacionais, durante os últimos anos, têm feito abordagens generalistas, demonstrando em tabelas o que é latente e polifônico. Os programas de pós-graduação *stricto sensu* da área de educação e comunicação têm sido desafiados por esse contexto panorâmico, o que me desafia a buscar e a aplicar um método contrário à tradição de pesquisa estabelecida ou qualquer forma monológica de elaboração de tipologias. “Não existe uma visão unitária e global das culturas juvenis que seja passível de

resumir a um número, a um código ou a uma receita” (CANEVACCI, 2005, p. 8). Na perspectiva em que me coloco, as transformações sociais são consideradas como resultado do interagir da informação com o conhecimento, no contexto da cultura digital, no qual o vínculo entre educação e cibercultura é condição necessária à irreversibilidade e (re)significação das mudanças na pesquisa educacional.

Foi essa filosofia da sensação que me fez definir o assunto, o tema e a construção do *corpus* e, portanto, o itinerário da pesquisa no entorno dos jovens músicos palmenses. O **problema da pesquisa** foi: as inter-relações dos jovens músicos de Palmas, nas plataformas músico digitais, redimensionam, por meio da intersemiose das linguagens, as práticas identitárias desses jovens e a partir desse pressuposto sugerem outros princípios pedagógicos à educação contemporânea. E como **hipótese**: a fruição musical nas plataformas músico digitais promove a emergência de novas práticas identitárias dos jovens, uma vez que a linguagem musical é uma ação comunicacional em fluxo *on-line* e *off-line*, sugerindo a adoção de outras educações a partir da experiência inóspita das práticas educacionais.

A contribuição da pesquisa em busca de respostas para este problema foi orientada pela seguinte **questão geral**: de que maneiras as inter-relações dos jovens contemporâneos, nos espaços virtuais, redimensionam, por meio da intersemiose das linguagens, as práticas identitárias, sugerindo outros princípios pedagógicos à educação contemporânea?

Para respondê-la, identifiquei **questões orientadoras** que investiguei ao longo da pesquisa de tese. São elas: 1) O que são os espaços de rede como espaços de música e como se dá a interação das bandas de rock e dos jovens nesses espaços? 2) No contexto da cultura digital, em que medida os espaços tradicionais de produção, difusão e fruição da música ainda são relevantes? 3) Que trocas acontecem nas plataformas músico digitais, consideradas territórios

de reconfiguração dos meios de produção, fruição e compartilhamento das bandas de rock?

Estas questões foram elencadas a partir do levantamento bibliográfico, informações obtidas com membros de bandas de Palmas, pesquisa em plataformas músico digitais e outros materiais disponíveis na internet. Definidos o problema de pesquisa, as questões norteadoras, e a partir das informações levantadas durante esta pesquisa inicial, pude traçar então o **objetivo desta pesquisa**, ou seja: discutir significados produzidos pelos jovens, a partir da intersemiose das linguagens musicais, uma vez que esses sentidos podem indicar outros princípios pedagógicos. Para atingir essa finalidade, percorri uma trajetória rumo aos seguintes **objetivos específicos**: 1) identificar e descrever os ciberespaços musicais acessados pelos jovens palmenses de bandas de *rock*; 2) mapear conceitos, linguagens, estilos, imagens, objetos simbólicos dos jovens imersivos no ciberespaço; 3) apreender as inter-relações dos jovens com as práticas musicais nas plataformas músico digitais.

Neste trabalho, busquei compreender os significados produzidos por eles, a partir da fruição com a música nos espaços virtuais de socialidade, uma vez que esses significados poderiam indicar outros princípios pedagógicos na atualidade. A definição do itinerário de pesquisa aprofundou o que vivenciei no processo de doutoramento, principalmente nas discussões no grupo de pesquisa em Educação, Comunicação e Tecnologias - GEC, da Faculdade de Educação da UFBA, que se tornaram fontes de aprendizado: meu universo de investigação abriga conceitos, linguagens, estilos, imagens, objetos simbólicos de uma encenação mutante, que me desafiou a construir o conhecer crítico capaz de articular as múltiplas dimensões da cultura desses jovens na era das conexões.

### **A tese e sua estruturação**

A tese resulta do estudo dos diálogos entre diferentes linguagens, no contexto da era das conexões e dos modos de vida *on-line* e *off-line* dos jovens

palmenses, ao compartilhar, produzir, difundir e fruir a linguagem musical. Os diferentes gêneros musicais criam os seus próprios códigos e estes vêm sendo alterados devido aos artefatos e dispositivos informático-midiáticos da cibercultura.

A partir desse estudo, construí as categorias de tese “e-jovens”, “e-música” e seu interfaceamento com as tecnologias de acesso e conexão contínua. Conceber as juventudes na contemporaneidade como e-jovens significou entendê-las como constelações móveis, desordenadas, de faces múltiplas, multí-codex, como assinala Canevacci (2005, p.2). Os e-jovens estão sendo considerados por mim

[...] fragmentos e fraturas cheios de significados líquidos. Não tem como mais delimitá-los, organizá-los com tipologias ou tabelas como objeto de pesquisa. Estudá-los requer pensá-los numa perspectiva atípica, pouco rigorosas, por vezes eufóricas, sempre delicadas-descentralizadas-dialógicas na dimensão multinarrativa.

Nesta busca de conhecimento, meu interesse de pesquisadora das posturas, discursos e marcas dos jovens foi estudar, a partir da própria expressão dos e-jovens e dos vestígios materiais por eles deixados, as experiências e sentidos da cultura digital, numa perspectiva netnográfica para identificar outros princípios pedagógicos decorrentes da intersemiose das linguagens musicais. A tese está construída sobre conceitos, linguagens, estilos, imagens, objetos simbólicos de uma encenação mutante dos e-jovens, a partir da linguagem da e-música. Inscreve-se no contexto da pesquisa em educação, constante diálogo que favorece construir discursos, com diferentes angulações que convergem para e divergem das várias áreas do conhecimento, incluindo-se a si mesma.

Durante todo o trabalho, estava consciente de que novas trilhas seriam traçadas, em função do conhecimento construído, do objeto de pesquisa, dos sujeitos envolvidos e da orientação daqueles que fazem parte deste percurso acadêmico. Foi preciso experimentar possibilidades, refazer etapas, criar



saídas, tomar decisões para chegar à sistematização e estruturação desta tese, organizada em capítulos, conforme o referencial teórico e a pesquisa empírica.

A tese defende uma ideia e sustenta sua argumentação através dos resultados de uma investigação sobre o tema estudado. Para demonstrar a ideia de que a intersemiose das linguagens musicais indica outros princípios pedagógicos para a educação contemporânea, o resultado desta investigação foi estruturado em capítulos interdependentes.

Após essa introdução, o primeiro capítulo sobre o estado dos estudos em torno da temática juventudes e tecnologias ciberculturais, apresento o cenário e o estado das investigações acerca das juventudes e suas relações com as tecnologias ciberculturais. Também abordo a importância de estudos sobre problemáticas contemporâneas envolvendo os jovens, além do levantamento da evolução das pesquisas sobre juventudes, tecnologias digitais, música e construção de saberes.

No segundo capítulo trato sobre os campos teórico e empírico da pesquisa e apresento os métodos aplicados para a realização da pesquisa de tese.

O terceiro capítulo versa sobre os jovens contemporâneos performatizados pelos espaços virtuais, no qual abordo o sentido e a concepção de e-jovens contemporâneos em suas performances na cibercultura, na medida em que descrevo o ser jovem na atualidade.

No quarto capítulo, as tecnologias do acesso e da conexão contínua na era da mobilidade é a temática sobre a qual faço uma análise das plataformas músico digitais como dispositivos virtuais de compartilhamento, difusão e fruição da e-música, a partir de suas características de cultura da mobilidade.

No quinto capítulo, intitulado da vida líquida *on-line* e *off-line* dos e-jovens ao mundo inóspito da educação, apresento a experiência de ultrapassagem

desses e-jovens ao transgredir e reafirmar novas lógicas de construção de saberes.

Na conclusão, são apresentadas as considerações finais sobre a pesquisa, indicando aspectos pontuais da tese, fazendo referências às possibilidades de novos estudos e pesquisas na área de educação, a partir da tematização das paisagens sonoras, mediadas pelas tecnologias digitais e sua perspectiva interdisciplinar. Apresento, ainda as minhas considerações e aprendizado, ao mesmo tempo em que discorro sobre minha experiência de pesquisa e estudos da interface educação e comunicação.

## FAIXA 1

---



# 1. ESTADO DOS ESTUDOS EM TORNO DA TEMÁTICA JUVENTUDES E TECNOLOGIAS CIBERCULTURAIS

Os primeiros anos do século XXI estão sendo marcados por uma nova perspectiva em relação às pesquisas em torno da temática juventudes. Gradativamente, os modelos que imperaram ao longo do século XX, no Brasil, estão se rompendo: os modelos norte-americano e europeu de pesquisar jovens, que limitavam as pesquisas sobre juventudes a uma concepção de juventude apenas como fase de vida marcada por certa instabilidade e associada a determinados “problemas sociais”.

O modo de apreensão desses problemas variava no tempo histórico e de acordo com a ciência que sobre eles se debruçava. Os estudos de viés psicológico tendiam a privilegiar os aspectos negativos das juventudes, sua instabilidade, irreverência, insegurança e revolta. Os estudos sociológicos ora investiam nos atributos positivos dos segmentos juvenis, responsáveis pela mudança social, ora acentuavam a dimensão negativa dos “problemas sociais” e do desvio. Por muitos anos, as pesquisas educacionais fizeram abordagens generalistas, demonstrando em tabelas o que é latente e polifônico ao se pesquisar juventudes.

No final da década de 1990, no entanto, a partir das críticas mafessolianas, os estudos norte-americanos e europeus, acompanhados pelas pesquisas no Brasil, começam a mudar de foco, passando a privilegiar as investigações das “culturas juvenis”, numa acepção de “contraculturas”, “subculturas” e “pós-subculturas”. O foco passava a ser os agrupamentos juvenis em sua volatilidade, formas e práticas culturais.

Essa mudança de olhar dos pesquisadores decorreu da transformação dos espaços e dos sujeitos. Logo, a relação entre jovem, música, estilo e identidade, no terreno social cambiante dos novos tempos, impõe pesquisar os

fluxos globais e subcorrentes locais, em que se manejam as juventudes, numa (re)articulação e (re)estruturação complexa de subjetividades, produzindo novas e híbridas constelações culturais, no movimento da cibercultura.

Os programas de pós-graduação *stricto sensu*, da área de educação, passaram, então, a ser desafiados por esse novo contexto, que os conduziu a adotar uma perspectiva contrária à tradição de pesquisa estabelecida, ou a qualquer forma monológica de elaboração de tipologias. Assim, os estudos acadêmicos ampliaram seu espectro sobre a compreensão acerca das juventudes. Nos tempos atuais, pesquisar juventudes está sendo substituída por pesquisas sobre culturas juvenis, perspectiva que consegue se aproximar mais adequadamente da complexidade e fluidez do ser jovem, objeto que deve ser estudado com base em suas produções e vivências culturais.

Mas mesmo em face dessa mudança de olhar e do crescimento das pesquisas por esse novo ponto de vista, ainda são comuns estudos, na área da educação, sobre a condição juvenil, numa perspectiva limitadora. Muitos pesquisadores resistem a considerar os jovens para além da condição aluno/estudante. Além disso, têm dificuldades em reconhecer e legitimar outros espaços/tempos, nos quais os atores juvenis agem individual e/ou coletivamente, exercitando sua autonomia<sup>1</sup> por meio de processos de criação cultural e relações de poder. O movimento elementar que tem caracterizado a produção de conhecimentos sobre as condições juvenis, na área da educação, é sem dúvida as relações dos sujeitos jovens com a cultura, principalmente com a cibercultura e seus movimentos.

Um dos destaques da pesquisa, no Brasil, com a preocupação de refletir a educação na perspectiva dos novos tempos e de seus sujeitos (jovens em sua maioria) é o Grupo de Pesquisa em Comunicação e Tecnologias - GEC, da

---

<sup>1</sup> A autonomia aqui é entendida, com base nas concepções de Castoriadis (2000) e Freire (2006), como uma troca com o outro, numa busca coletiva de assunção de si mesmo como autor e como sujeito crítico capaz não só de compreender as coisas, mas também de transformá-las, visando também a autoria do outro, num processo de retroalimentação constante e sem fim, de colaborações e autorias.

Faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia – FAGED/ULFBA. Ao longo de sua existência, foram defendidas 41 teses e dissertações. Além disso, vários trabalhos monográficos e artigos sobre resultados de pesquisas e experiências que vêm contribuindo com o debate em tela foram publicados.

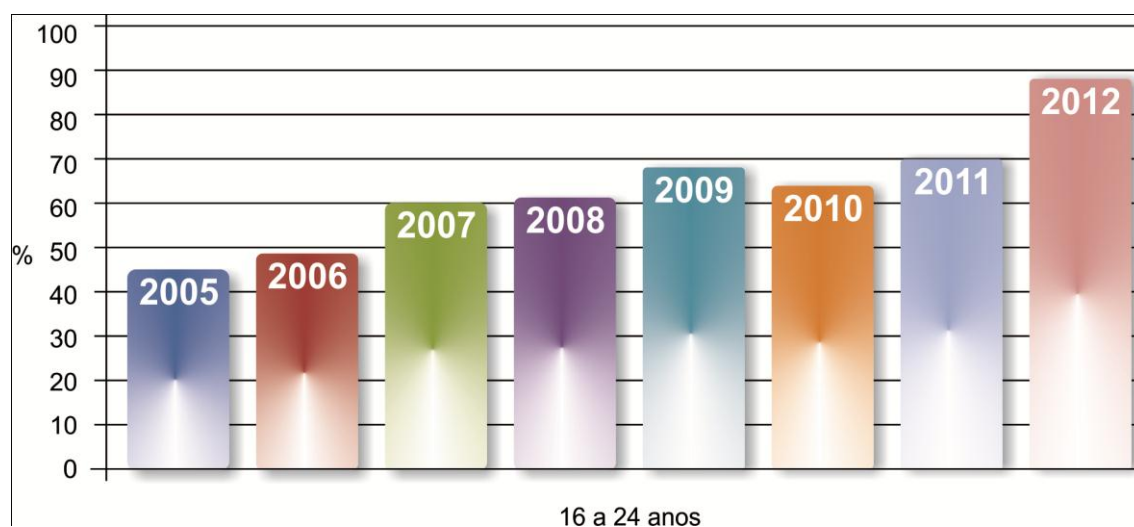
Orientadas por um novo olhar, as pesquisas passaram a privilegiar as juventudes e suas imersões na cultura digital, principalmente pelo crescente e significativo uso das ferramentas da internet por jovens em todas as regiões do Brasil. Segundo dados do IBGE (2009), a utilização da internet é maior entre jovens com idade de 17 a 24 anos (62,9%). Trata-se de um aumento considerável em relação à mesma pesquisa realizada no ano de 2005 (33,7%). conforme ilustra o gráfico abaixo:

**Gráfico 1.** Percentual de jovens que fazem uso da internet.



O que se verifica é que os jovens estão entre os utilizadores mais intensos e prolíferos da internet no Brasil. No quadro abaixo, pode-se perceber o aumento crescente dessa prática entre os jovens na faixa etária de 16 a 24 anos.

**Gráfico 2.** Evolução do percentual de jovens usuários de internet no Brasil.



Fonte: Dados (2013) da Consultoria Teleco - [http://www.teleco.com.br/internet\\_usu.asp](http://www.teleco.com.br/internet_usu.asp) , Acessado em 10.4.2013.

Esse quadro de imersão tecnológica crescente entre jovens de 17 a 24 anos também foi identificado no estado do Tocantins por algumas pesquisas exploratórias. Atualmente, no Tocantins, tem um único grupo de pesquisa, no Curso de Comunicação Social, do CEULP/ULBRA, no Programa de Iniciação Científica e Tecnológica – PROICT - que investiga a cultura juvenil, principalmente no que tange às suas relações e apropriações com/das tecnologias da informação e comunicação. São duas pesquisas registradas: *Juventudes, cultura digital e música: fronteiras dilatadas e diálogos cruzados na era das conexões* (2010 a 2011) e *Juventudes, Hard Rock e Educação: rompendo fronteiras, cruzando diálogos das culturas contemporâneas negadas e silenciadas na escola* (2012 a 2013). Essas pesquisas revelaram a abrangência das atividades desses jovens no espaço cibercultural, identificando um espectro que vai das relações interpessoais às performances em diversas áreas culturais, entre estas a música e seu processo de fruição.

Apesar desse quadro de crescimento da imersão tecnológica por parte dos jovens brasileiros e tocantinenses, os estudos sobre a temática juventudes e tecnologias ciberculturais, na área de educação, em especial, ainda estão a caminho de se consolidar (SPOSITO, 2009). Tanto em relação aos aspectos

teóricos quanto empíricos, não há, no Brasil, um corpo sólido nesse campo. Mas, segundo a autora, é possível garantir, no entanto, que os estudos sobre juventudes já superaram o rótulo de pesquisas emergentes. E essas pesquisas estão cada vez mais preocupadas com a condição juvenil nos movimentos ciberculturais.

De acordo com Setton (2009), entre as décadas de 1990 e 2000, foram realizados 13 trabalhos com a temática juventudes e tecnologias contemporâneas/midiáticas. Essas tecnologias são aqui entendidas como “[...] todo o aparato material e simbólico relativo à produção e veiculação de mercadorias de caráter cultural” (SETTON, 2009, p. 63). De 2000 a 2006, esse quantitativo atingiu a marca de 74 pesquisas. O destaque é a área da Educação, que realizou 61 investigações, neste período.

**Gráfico 3.** Produção de estudos de mestrado e doutorado concluído entre os anos de 1999 a 2006 relativa à temática juventudes e tecnologias midiáticas.



As regiões Sul e Sudeste apresentam a produção mais significativa. A região Norte, nos períodos referidos acima, não tem nenhum registro nesse campo. Mas, já em 2007, o estado do Tocantins dá início à produção de estudos acerca de juventudes e tecnologias da informação e comunicação, com uma



dissertação de mestrado. Trata-se de uma pesquisa que se insere na discussão das interfaces entendidas como processo de inter(ação) e interatividade das tecnologias da informação e comunicação e tribos urbanas, no contexto escolar contemporâneo, na capital do Tocantins – Palmas. O universo de investigação eram 35 jovens integrantes de tribos que circulavam pela cidade e estudavam numa de suas escolas públicas.

A investigação esteve atrelada a uma perspectiva formativa escolar oficial e à seleção e oferta de conteúdos paralelos, mediados pelas tecnologias da informação e comunicação, que possibilitam interações coletivas, em função do subordinar-se da chamada cultura urbana às tecnologias digitais. Os resultados permitiram concluir que tipologias distintas de jovens estão circulando no cenário escolar, convivendo com as ofertas educacionais e formativas, que se presumem hegemônicas, e, enquanto receptores, vão negociando mais sentidos e significados de mundo e vida, a partir dos aparatos midiáticos.

No movimento cibercultural, as pesquisas na área educacional sobre a relação juventudes e música, apesar de apresentarem um quantitativo cada vez mais crescente, desde 2000, ainda não têm grande expressividade e tratam, em sua grande maioria, a música como elemento de formação escolar e social. Nessa perspectiva, os estudos buscam contemplar, principalmente, as relações dos jovens com os gêneros *hip hop*, *funk* e *samba*, com vistas a compreender aspectos da vida social dos sujeitos jovens e suas implicações na formação dos mesmos. Raramente são estudados os jovens integrantes do gênero *rock*. Eles se fazem presentes enquanto elementos de comparação.

Quando as pesquisas têm como eixo central as relações dos jovens com a música e a possibilidade daqueles fazerem uso das TIC nesse movimento, não privilegiam seu potencial criativo e sim o uso das tecnologias como ferramenta para alavancar o processo de educação musical. As pesquisas em torno das juventudes, música e tecnologias digitais, no entanto, tendem a crescer na área da educação, principalmente em decorrência da popularização da web 2.0 e

3.0, onde os sujeitos estão inseridos no contexto comunicacional da internet no qual os conteúdos são também produzidos pelos usuários.

No caso da música, se refere aos usos que os músicos e outros internautas fazem da própria música, das ferramentas da web e da possibilidade de trocas de conteúdo e informações, num movimento marcado pelo compartilhamento. Nesse território, os sujeitos jovens estão cada vez mais imersivos e são percebidos como produtores-consumidores-fornecedores-usuários de bens materiais e simbólicos, a partir de conteúdos criados de forma participativa, colaborativa, cooperativa e compartilhada, revelando-lhes a condição de (co)autores e (co)produtores de sua arte e de seus conhecimentos.

A partir desses dados e problemática, a tese se insere na perspectiva que a fruição musical, nas plataformas músico digitais, promove outras práticas identitárias dos jovens e com isso esses sujeitos estão sensivelmente sugerindo a adoção de outras educações, baseadas no contexto avatarizado dos sujeitos juvenis. É o que propõe esta tese.

## **FAIXA 2**

---



## 2. CAMPOS TEÓRICO E EMPÍRICO DA PESQUISA

**Q**uando falo em culturas juvenis contemporâneas, estou me referindo ao mundo da rapidez e da informação, no qual os e-jovens se fazem presentes num movimento contínuo de acessos e de interconexões. Esses sujeitos, seres conectivos e imersivos, por excelência, vêem a realidade na tela, condição que os fazem deslocar tempos e espaços e plasmar novas geografias do ser e estar. Suas ações no ciberespaço vêm provocando transformações substantivas no sistema sócio-cultural.

No movimento cibercultural, os e-jovens constroem uma nova cena, mais efetiva e ampla, em relação ao dizer, fazer e sentir, transcendendo os contornos sociais e institucionais e influenciando no fluxo dos acontecimentos cotidianos, em casa, na rua, no trabalho, no mercado consumidor, no lazer, nas instituições oficiais. A presentividade desses atores não diz respeito apenas à ação livre no ciberespaço - momento em que constroem conhecimento e transformam a realidade - mas a ousadia ao reinventar a própria cibercultura.

Os e-jovens, produtores e construtores de uma sociedade mediada pelas tecnologias digitais, se metamorfoseiam, na medida em que as tecnologias, além de potencializar-lhes os sentidos, tornam-se extensões de seus corpos (TAPSCOTT, 2010), (re)configurando-lhes o perfil de navegadores imersivos no ciberespaço e permitindo-lhes reinventar as práticas ciberculturais. Nesse contexto, namorar, construir e difundir conhecimento, consumir, fruir música são aspectos de novas linguagens, de novas paisagens e de renovadas lógicas cognitivas. Estes caracteres constituem marcas identitárias que fazem os e-jovens surfar nas ondas dos novos tempos.

Este capítulo apresenta as opções teóricas e empíricas de minha pesquisa. Orientada pelas demandas de meu problema de estudo, esta tese se sustenta na etno/netnopesquisa, para que eu pudesse estar o mais próximo possível do

meu objeto de pesquisa e construir conhecimento na perspectiva dos sujeitos pesquisados e de seus repertórios culturais.

O capítulo está dividido em três partes. A primeira delas justifica o pesquisar culturas juvenis e educação no contexto contemporâneo. Na segunda parte, apresento os eixos teóricos e as categorias da pesquisa. A última traz o percurso metodológico, assumido por mim neste estudo.

## **2.1 Pesquisar culturas juvenis e educação na cultura digital**

Oriento-me, nesta pesquisa, pela compreensão de que não há uma definição fechada e nem conceito restrito sobre culturas juvenis, mas discursos diversos e plurais. Na era das conexões, os sujeitos dessas culturas são percebidos a partir de sua estreita relação com a cibercultura e o tratamento dado a estes se esforça em considerar as determinações materiais, históricas, culturais e políticas, inerentes a toda e qualquer produção social.

Compreender essa condição me levou a estudar quem são esses jovens e o que os torna quem são. O desafio, portanto, foi refletir sobre a construção social das culturas juvenis que se estabeleceram nos limites dos contornos desenhados pelas tecnologias e neles produz conhecimento, muitas vezes ignorado pelas instituições oficiais, que têm se mostrado, nas mais das vezes, incapazes de trabalhar em sintonia com as necessidades dos e-jovens.

Esses sujeitos não se adaptam à configuração tradicional dos currículos das instituições oficiais, porque (re)criam novos modos de construção e valorização do saber e prescindem de modelos de excelência, fato que implica o deslocamento da relação entre os objetivos institucionais e as culturas juvenis. Os jovens, suas circunstâncias e especificidades vêm me provocando desde que iniciei minha atuação docente nos cursos de jornalismo e publicidade e propaganda. Na pesquisa de mestrado, motivada por estudar tribos urbanas, investiguei grupos de jovens imersos digitalmente, numa escola de ensino médio em Palmas, capital do Tocantins. Daquele momento até

agora, acompanhando-os, tenho vivenciado várias situações na Universidade, o que me levou a investigar os jovens e suas intercriações na cibercultura.

Minhas investigações anteriores a esta sinalizaram que os jovens imersos no ciberespaço compõem um universo de estudo amplo e complexo. Isso me fez perceber que os resultados dessas pesquisas ultrapassavam os limites de um estudo exploratório: a ponta do *iceberg* estava identificada. O volume e a extensão desses estudos, no entanto, estavam ainda submersos, sugerindo pesquisas mais aprofundadas sobre a temática<sup>2</sup>. Essa consciência me levou a pesquisar a (re)construção de conhecimento pelos e-jovens em suas conexões *on-line* e *off-line* com a música, no gênero rock. Selecionei, para a pesquisa de doutorado, uma geração do universo musical de Palmas, uma vez que, entre as várias culturas juvenis pesquisadas, foi a que me contagiou por seu nível de imersão nas tecnologias digitais.

Percebi que esses jovens construíaam conhecimento a partir de uma lógica diferenciada, pois suas condições de sujeitos conectados à rede mundial de computadores, naquele momento, os tornavam “impermeáveis” aos mecanismos tradicionais da formação curricular hierarquizada. Esse fenômeno me levou a compreendê-los como sujeitos construtores de saberes autônomos, capazes de forjar outras arquiteturas curriculares.

## **2.2 Eixos teóricos e categorias da pesquisa**

O arcabouço teórico-reflexivo no qual me apoiei nesta pesquisa vem dos Estudos Culturais - por ser essa teoria um dos sustentáculos dos estudos sobre

---

<sup>2</sup> Conforme Sposito, no período de 1980 a 1998, estudos sobre *Juventudes e Escolarização*, se restringiam apenas a 4,4% das teses e dissertações em educação. Destas, apenas 3,35% (perfazendo um total de apenas 13 trabalhos: 11 dissertações e 2 teses) referiam-se a juventude e mídia (SPOSITO, 2002). Essas pesquisas tinham como fundamento discursivo a questão escolar, deixando de analisar outros aspectos da vivência cultural, que modificam a permanência e a formação desses sujeitos na Universidade. No período de 1999 a 2006, as pesquisas sobre juventude na pós-graduação brasileira alcançaram 6% das pesquisas. Deste percentual, 6,28% abordaram culturas juvenis e dispositivos técnico-midiático-digitais (SPOSITO, 2009).

a diversidade, multiplicidade e complexidade dentro de cada cultura e em diferentes culturas, na perspectiva das relações de poder e dominação que devem ser refletidas, uma vez que estão em movimentos constantes – e da Cibercultura - cultura contemporânea fortemente marcada pelas tecnologias digitais, que possibilita aos sujeitos experiências infinitas de criação e recriação do seu próprio espaço social.

As reflexões iniciais sobre as categorias de análise “cultura e cibercultura”, “e-jovens”, “e-música” e seus interfaceamentos com as “tecnologias de acesso e conexão contínua” foram importantes para que eu pudesse realizar, adequadamente, a leitura do fenômeno em tela.

As reflexões sobre as novas plásticas, linguagens e estéticas de audibilidade, a exemplo das cenas sonoras mediadas pelas tecnologias digitais, abriram janelas de estudos sobre a relação destas com os artefatos midiático-culturais. Portanto, compreender e analisar as relações conceituais e comportamentais dos e-jovens implicou trabalhar a cultura digital – fronteira dilatada da condição juvenil - tendo em consideração sua fluidez e instabilidade.

A partir da transcrição das entrevistas realizadas com membros de bandas de rock, em Palmas/TO, selecionei e agrupei temas e abordagens que demonstraram relações com os objetivos da pesquisa. São eles:

**Tabela 1.** Temas e abordagens da pesquisa.

<p><b>Categoria: Ser artista</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Quando vocês se sentem artistas?</li><li>2. Quando vocês se sentem produtores de alguma coisa e quando é que vocês se sentem ouvintes ou consumidores de alguma coisa?</li><li>3. Vocês falaram em insight. Mas nem sempre o insight rola. Como vocês fazem enquanto banda para trabalhar ou fechar uma música?</li></ol>
<p><b>Categoria: Projeção</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Uma vez eu vi uma reportagem sobre o Metallica que o cantor falava</li></ol>

assim: "Que jogue a primeira pedra a banda que não quer conquistar multidões" atacaram muito eles por eles terem, enfim, aberto o lance da música deles para conquistar um público bem mais amplo, e eles responderam: "Que tem uma coisa muito errada com uma banda que não quer conquistar muita gente." O que vocês pensam sobre isso?

2. Que estratégias vocês usam para chegar até o público?
3. Qual ou quais são os palcos de vocês?
4. Como divulgam um arquivo compartilhado?

### **Categoria: Compartilhamento**

1. Como vocês se posicionam em relação ao compartilhamento de material autoral na internet?
2. A banda disponibiliza o material de vocês na internet, gratuitamente, então a pessoa que quer escutar vocês tem o Palco MP3, LastFM, Myspace e outros. Ele vai lá clica e escuta aquele material e pode fazer download daquele material? Como vocês se posicionam em relação a isso, se alguém por exemplo quiser pegar a música de vocês, fazer uma versão dela, manipulá-la de alguma forma e disponibilizar no Youtube, como a banda lida com a questão do compartilhamento/manipulação de produção cultural?
3. O que vocês disponibilizam na internet, está lá pra ser mexido, misturado, apertado, enfim... ou está lá só para ser apreciado da maneira como vocês colocaram?
4. Qual o retorno que a banda recebe a partir do ato de compartilhar sua produção cultural?
5. Existe uma justificativa para o ato de compartilhar em oposição ao ato de vender?
6. Quais são as ferramentas que vocês utilizam para o compartilhamento?
7. O compartilhamento já trouxe algum ganho material ou conceitual (visibilidade, reconhecimento público, crítica especializada etc.)?
8. O Ato de compartilhar é uma prática usual fora dos trabalhos da banda?



9. Quais os outros materiais que a banda compartilha fora música?
10. Vocês consomem material compartilhado por outros produtores culturais?
11. O momento de compartilhamento é um momento de relacionamento com o público ou somente de exposição do material?
12. Existe algum material de vocês disponível neste momento? Onde encontrar?
13. Já receberam algum tipo de avaliação do material a partir de um compartilhamento?

**Categoria: Aprender e ensinar**

1. O que são os espaços de rede como espaços de música e como se dá a interação de sua banda com outros sujeitos nesses espaços?
2. Os espaços tradicionais de produção, divulgação, difusão da música ainda são relevantes?
3. Que trocas vocês fazem nos espaços digitais de músicas, e o que vocês ganham com isso?

### **2.2.1 Cultura e cibercultura**

Neste item, apresento aspectos discursivos sobre cultura e cibercultura. Minha investigação se insere na perspectiva de cultura, própria do campo dos Estudos Culturais, em sua vertente pós-crítica, que vem se tornando um campo importante e influente de teorização e investigação social.

Os Estudos Culturais têm se apresentado como um campo fecundo de análise da produtividade das pedagogias culturais na constituição de sujeitos, na composição de identidades, na disseminação de práticas e condutas, enfim, no delineamento de formas de ser e viver na contemporaneidade (COSTA, 2010, p. 137).

Estes estudos se caracterizam por combinar contribuições e questionamentos advindos dos saberes cruzados, com a convicção de que os desafios do mundo contemporâneo ganham ao serem questionados pelo olhar do cultural.

Assim podem ser tomados como uma formação discursiva no sentido foucaultiano, abarcando discursos múltiplos e distintos em diferentes conjunturas. Nesta tese, os Estudos Culturais trazem uma contribuição importante, “na medida em que, interessada no campo da produção indexalizada de significados, busco compreender a dinâmica dessa produção de dentro das múltiplas referências e relações político-culturais instituintes” (MACEDO, 2006, p. 80).

A assunção desta perspectiva de pesquisa justifica-se em função dos sujeitos pesquisados, que pertencem às bandas de rock, serem jovens imersos no território cibercultural. Neste contexto, de acordo com Sá (2006, p.6), é preciso:

[...] remeter a ideia de cibercultura à noção de cultura, na tradição interpretativa da antropologia, como um conjunto de valores, crenças, formas de pensar de um grupo, entendidos em sua lógica simbólica e sujeitos a tensões, negociações, disputas e enfiamentos. Desta forma, a cibercultura não é um mundo acabado – para o bem ou para o 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 traduzir.

A cultura, para eles, não é apenas um modo de compreender o mundo, mas também uma maneira de torná-lo compreensível. Para os e-jovens, na medida em que suas práticas nomeiam as coisas e a elas dão sentidos, o saber construído por eles, no caso desta pesquisa - a e-música - constitui um mundo, sem, contudo, ser um produto acabado e incontestável. Logo, as práticas sociais das culturas juvenis estão condicionadas por essas circunstâncias, o que torna a cultura dinâmica e móvel, pois se modifica no tempo e no espaço desses sujeitos (HALL, 2006).

Nesta pesquisa, me apoio no conceito de cultura de Hall (2006). Para esse autor, cultura é um modo de estudar fenômenos sociais, políticos, econômicos etc., na esteira especificamente do cultural. Os Estudos Culturais permitem uma modalidade-movimento de (re)aproximação dos processos simbólicos e

discursivos, num constante fluxo, sem contudo capturar definitivamente qualquer significado a que esteja inequivocamente ligados.

A cultura é um dos elementos mais dinâmicos e imprevisíveis da condição juvenil na atualidade. A complexidade e o hibridismo das ações desses sujeitos, no que se refere à questão da cultura contemporânea, emergem das perdas de absolutos, decorrentes do deslocamento de um mundo concebido em termos binários (BHABHA, 2001) não existindo uma hierarquia de originalidade, pureza, fixidez ou unidade. Ao contrário, há o hibridismo, que é uma mistura, uma conjunção, intercursos entre diferentes culturas.

Portanto, considerar a cultura dos e-jovens em seu fruir musical, nesta pesquisa, significa percebê-los como sendo capazes de engendrar movimentos interculturais, intercriativos, intervalares e intersticiais, no ciberespaço, onde acontece um outro estado de cultura: a cibercultura, na qual estão imersos os e-jovens. Trata-se de espaços ampliados de informações, que se (re)significam continuamente.

Nesta pesquisa, a cibercultura se inscreve numa paisagem de informação, da qual resulta uma condição cultural específica (GREEN, BIGUM, 2003), construída por diferentes territórios culturais, que modificam hábitos sociais, práticas de consumo cultural, ritmos de produção e distribuição da informação. As relações de trabalho e lazer e as formas de sociabilidade e de comunicação social também são modificadas no espaço cibercultural (LEMOS e LEVY, 2010).

Entender a cibercultura como prática cultural, estilo de vida, comportamentos e interações sociais, é trabalhar numa perspectiva antropológica, a mais adequada aos objetivos deste estudo, uma vez que o olhar antropológico me permitiu analisar com mais propriedade comportamentos e interações sociais no espaço virtual, território no qual os e-jovens estão imersos e a partir do qual constroem e reconstroem sua cultura.

Pesquisar as culturas juvenis, na perspectiva da cibercultura implica descrever os e-jovens na era das conexões e sua capacidade de existir nas fronteiras do presente. Esses sujeitos vivenciam um mundo em trânsito, no qual tempo e espaço se entrecruzam e produzem imagens sígnicas que os constituem como sujeitos culturais. A cibercultura inscreve-se, portanto, num “entre-lugar” contingente, no qual se confrontam elementos antagônicos. Desse confronto, não surge uma superação de opostos, mas negociações<sup>3</sup> e traduções<sup>4</sup> que redundam na construção híbrida de uma outra realidade cultural, a partir de elementos “naturais” a esses opostos (BHABHA, 2001).

As margens deslizantes do deslocamento cultural, na era das conexões, além de agenciar as ações juvenis, predis põem os e-jovens a construir saberes cambiantes, que, nesta pesquisa, consideramos pelo viés da cultura auto-construída, que implica autonomia, protagonismo, auto-gestão, herogestão e outros atributos próprios desses sujeitos. A partir das múltiplas conexões com as tecnologias digitais, os e-jovens em seu fruir musical, associam diferentes formas de arte e de estética, de modos de ouvir, novas formas de sociabilidades e de intercriação. Nesse labirinto, usufruem música nos espaços vazios, nos vácuos e fazem surgir uma linguagem antes da linguagem e um pensamento antes do pensamento. Um outro espaço anterior à própria linguagem que o fruir atrai e que libera, em seu ato de criação, a recriação.

Os dispositivos ciberculturais tecem uma espécie de rede, que, em potência, constrói um ambiente social, transformado em ato, na medida em que o espaço físico é substituído pelo território informacional. Assim, “[...] as bordas entre os estados de presença e ausência que, nas sociedades tradicionais, eram nítidas, tornam-se borradas” (SANTAELLA, 2007, p. 236). É nesse contexto da mobilidade, ausência de nós, nomadismo, presença-ausência, interação,

---

<sup>3</sup> Os conceitos de negociação e tradução, usados neste trabalho, foram inspirados em Bhabha (2001). Negociação quer significar a interação que articula elementos antagônicos e oposicionais, sem, contudo, visar à superação dialética ou à transcendência desses elementos.

<sup>4</sup> A tradução diz respeito à transformação do valor da cultura.

intercriação, redes informacionais que se manejam os membros das bandas de rock por mim pesquisadas.

### **2.2.2 E-jovens**

A proposta deste item é compreender as condições e os sentidos de ser jovem, na contemporaneidade, a partir de suas fraturas e significados líquidos, que se esboçam nos territórios da cibercultura, espaço desenraizado e mutante, mas permanente em fluxos voláteis e desregulados.

Inspirada pelos vocábulos que indicam inserção no mundo digital, tais como e-comércio, neste texto, para significar os jovens imersos na cultura digital, independentemente da faixa-etária e da classe social a que pertencem, tomei a liberdade de criar o termo e-jovem. Esse vocábulo surge da minha percepção desses sujeitos em suas rearticulações, reestruturações e transformações nas formas de pensamento e linguagens que eles fazem a partir dos seus movimentos nas redes digitais, dando não só a eles, mas também as próprias redes, novas e amplas dimensões (BONILLA, 2005, p. 12-13).

O “e” de e-jovem está intrinsecamente ligado à subjetividade desses sujeitos e a emergência de suas representações construídas a partir dos valores materiais e simbólicos, naturais ao contexto no qual esses sujeitos estão inseridos e decorrem do constituir-se e fazer-se digitalmente por meio das mais diversas conexões, moduladas pelas interações com os outros e com o mundo.

Essa condição de e-jovem só se tornou possível porque a contemporaneidade produz modos de vida que os desvencilham de todos os tipos tradicionais de ordem social, de forma surpreendente, alterando, inclusive suas representações. As transformações envolvidas na contemporaneidade, tanto em sua extensividade quanto em sua intencionalidade, são mais profundas do que as mudanças ocorridas nos períodos anteriores. A contemporaneidade é

fonte inesgotável de mudança e descontinuidade. O principal responsável por esses deslocamentos são as tecnologias digitais.

Cercados por essas tecnologias, esses sujeitos já não são como os das gerações anteriores. Isso pode ser identificado em seu modo de se comunicar, de ver e interpretar o mundo, de aprender, de se divertir e por meio desses expedientes, formar sua personalidade. Os e-jovens não se conformam com a condição de simples espectadores dos acontecimentos e surgiram do movimento de reformulação das relações humanas, num processo de intensa velocidade.

Leveza, ausência de peso, mobilidade e inconstância distinguem os e-jovens, na medida em que estes prescindem das barreiras que tradicionalmente limitavam a condição juvenil. Agora, “Morrem as faixas etária, morre o trabalho, morre o corpo natural, desmorona a demografia, multiplicam-se as identidades móveis e nômades” (CANEVACCI, 2005, p. 29). Em decorrência disso, a condição de e-jovem é dilatada e plural, num movimento de extrema incerteza, imprecisão e instabilidade.

Nessa lógica das dilatações juvenis, ser e-jovem é condição de mutabilidade constante, do fluir, não só do ser, mas também do espaço de se tornar. Esse espaço, bem como seus sujeitos, é flutuante, impreciso, em estado de permanente devir, podendo ser assumidos como líquidos, híbridos, móveis, nômades, incapazes de manter as formas e resultante da expansão das tecnologias digitais, que os fazem se vestir e se travestir segundo as circunstâncias. É um sujeito plural, marcado pela novidade, irreverência, espontaneidade e, contraditoriamente, pela exclusividade.

Esses sujeitos e suas ações são percebidos como (re)construções intermináveis – infinitos, deslocados, exilados e desmoldurados. A marca

principal da condição de e-jovem é a transitividade<sup>5</sup>, entre o ser e o estar no território virtual, o que o torna carregado de uma multiplicidade de significados. A realidade efervescente e essencialmente mutante desses sujeitos não pode ser reduzida a uma dimensão unidirecional. A condição e-juvenil implica diversas facetas e complexidade, num movimento em que transitam identidades em fluxo e códigos culturais múltiplos e diferenciados (MARGULIS, 2001; GROPPPO, 2000).

Nessa condição, as relações dos e-jovens se constroem por meio das tecnologias, o que lhes possibilita absorver, com naturalidade, hábitos e costumes diferentes dos das gerações anteriores. Os e-jovens têm pleno domínio das inovações que caracterizam a sociedade na era das conexões e da intercomutabilidade. Trata-se de uma condição juvenil “*switch-board*”<sup>6</sup>, de uma geração de vanguarda: vanguarda da conexão, em que os e-jovens produzem, distribuem e compartilham informações e saberes de maneira mais inteligente, por meio de uma série de expressões culturais. No caso específico deste trabalho, a e-música, fruída com autonomia e espontaneidade.

As tecnologias romperam com o espaço ontológico, universal e físico, e instituíram o espaço apreendido, capaz de transformar as maneiras dos e-jovens sentir, localizar e entender o território em que estão inseridos. Nesse espaço, são construídos os filtros culturais que (re)arranjam novas subjetividades, terrenos onde trafegam e se misturam diferentes sistemas de signos, em um diálogo constante entre linguagens e interfaces. É nesse território que os sujeitos juvenis, integrantes das bandas pesquisadas, tecem redes fluídas, permutáveis e por vezes conflituosas no processo de fruição musical.

---

<sup>5</sup> O vocábulo transitar significa passar, andar, caminhar de um lado para o outro, mas também mudar-se de estado, de condição. Inspirado por esse conceito denotativo da palavra, Canevacci (2005) utiliza o termo transitividade para significar as mudanças impostas aos jovens pelas circunstâncias de cada momento vivenciado por eles.

<sup>6</sup> Pessoas transitam de uma coisa a outra ou de um lugar a outro por meio de um simples toque.

Outra marca dos e-jovens é a interação com seus pares, na realidade *on-line* e *off-line*, onde inauguram novas formas de relação social e vivem a cultura da atualidade, intimamente ligada à ideia da interatividade, da interconexão, da (inter)relação entre sujeitos, das informações e das imagens dos mais variados gêneros. Esse modo de interagir culmina em novos conhecimentos que, aos olhos das gerações anteriores, parecem extravagantes, irreverentes, ousados e rebeldes em sua diferença.

Geração extremamente adiantada na adoção de novas vias digitais de comunicação, os e-jovens enxergam as novas mídias como algo natural, inerentes ao mundo em que vivem e capazes de facilitar a mobilidade no e do conhecimento, as trocas de saberes e a construção coletiva de sentidos. Nesses espaços, os e-jovens se (re)constroem e (re)constroem seus laços sociais, a partir de novas práticas culturais, novos valores e novas sociabilidades, que os levam à lógica da interação para produzir conhecimentos e construir significados (TAPSCOTT, 2010).

Sempre provisórios, esses conhecimentos necessitam de argumentações constantes para ser validados. Os conhecimentos validados, ao entrar em contato com novas informações, são (re)significados e geram novos conhecimentos, que, organizados, sistematizados e inseridos no contexto de vida dos sujeitos, se tornam significativos para eles. Sendo assim,

[...] os conhecimentos são transformados ao mesmo tempo em que transformam os sujeitos que os produziram, pois abrem-se espaços para outras significações, para novas perspectivas de conhecimento e ação, e também para novas questões, para novas áreas, que vão produzir novas discussões, negociações e debates (BONILLA, 2005, p. 19).

Esses conhecimentos são (re)significados tantas vezes quantas a relação dos e-jovens com o mundo e com as informações nele difundidas exigirem e/ou permitirem. Nesse processo, os conhecimentos são um objeto visto, percebido e co-produzido por eles, na condição de observadores-conceptores, que



constroem seus conhecimentos, a partir das informações da cibercultura, se transformando, assim, em pólos irradiadores desses saberes, que, depois de serem submetidos a uma reflexão crítica, passam a ser incorporados por outros sujeitos. Nessa perspectiva, os e-jovens, apoiados pelas tecnologias, particularmente as digitais, revelam novos comportamentos, valores e competências para a realização simultânea de diferentes tarefas, apoiados numa agilidade maior de pensamento, que os favorece investigar informações, com vistas a construir e difundir conhecimentos.

As proximidades decorrentes da globalização de valores culturais, sociais e políticos oportunizam aos e-jovens estabelecer comunidades virtuais que ratificam a necessidade de vivência coletiva dos sujeitos, por meio de ferramentas tecno-digitais, o que os levam a prescindir, cada vez mais, da presença física. Essa atitude colaborativa permite a crítica e a (re)construção dos valores estabelecidos, num movimento de transformação cultural, fundado no conhecimento construído a partir e no espaço de práticas sociais (re)configuradas, num movimento de desterritorialização, de que resultam as Comunidades de Sentido.

[...] territórios simbólicos que possibilitam a manifestação de sentidos, presentes na produção discursiva das culturas midiáticas. Dessa forma, se não se partilha o território físico, continua-se a partilhar imagens, vestuários, posicionamentos corporais, valorações presentes nos objetos culturais que fundam esses territórios simbólicos, possibilitando, aos membros das comunidades, reconhecerem-se dentro desse território, independente das fronteiras geográficas tradicionais (JANOTTI JÚNIOR, 2005, p. 119-120).

Esses territórios são também possibilidades de construções sócio-culturais que dilatam os espaços dos e-jovens para outras fronteiras, múltiplas e descontínuas de tempo e espaço. O território deixa de ser físico, geográfico, tornando-se cultural, espaço vivido numa dimensão globalizante, no qual os e-jovens se cartografam e vivenciam determinados valores, trocam ideias, fazem novas escolhas, ampliam as redes de contatos, experimentam outros gostos e afetos.

### 2.2.3 E-música

Neste item, discuto a fruição musical dos e-jovens por meio de um olhar sobre o processo de escuta na era das conexões, articulação entre som, música e tecnologia digital e transformação social da música. As tecnologias da informação e comunicação inauguraram a onipresença da música nos mais diversos dispositivos de comunicação: do rádio, da TV a internet, a telefonia móvel e aos jogos eletrônicos, os sujeitos contemporâneos imprimem outra trilha sonora ao cotidiano.

Essa cultura é resultante, em certa medida, da infraestrutura tecnológica desenvolvida em períodos anteriores à revolução digital. O fonógrafo, o disco de vinil, o microfone, o alto-falante e os amplificadores, bem como as discussões estéticas em torno do rock, promoveram as primeiras transformações na música contemporânea, permitindo aos sujeitos outra experiência musical: fruir música de maneira descentralizada, sem a presença dos compositores e em diferentes situações. Neste contexto, deu-se a reconfiguração tecnológica dos sentidos. O ambiente acústico foi radicalmente remodelado. A música, antes ouvida apenas nos momentos em que era executada ao vivo, passou a ser gravada, ganhando, assim e cada vez mais, espaço no cotidiano das pessoas comuns.

A implementação da indústria fonográfica, que no último século, foi dominada pelas grandes gravadoras esteve ligada à produção, divulgação e venda de fonogramas, de artistas e gêneros musicais. Segundo Frith (1998), essa indústria pode ser pensada a partir de marcos históricos: o primeiro marco pode ser compreendido antes mesmo do surgimento da prensa gráfica. A música era apenas um elemento que existia na mente e no físico dos músicos. Com o invento de Gutemberg (1450), a música passa a ser codificada e reproduzida por outras pessoas, inaugurando a possibilidade do acesso à música. As partituras, que poderiam indicar uma padronização dessa arte, não impossibilitaram as várias interpretações dos artistas, dando origem aos papéis

de compositor, instrumentista e intérpretes, além de promover a circulação da música em outros ambientes. Foi nesse primeiro momento da música que surge a ideia do gênio em contrapartida a ideia da música folk, popular. Neste contexto, a música ganha contornos de mercado de forma mais efetiva. Com a difusão dessa arte, aparece a edição e as primeiras discussões que garantam os direitos do autor. Dessas discussões são criados os direitos de interpretação e de uso das partituras. A indústria, com isso, passa a ter efetivos ganhos financeiros. Um outro marco foi a industrialização do talento, com a criação do *star system*. Nesta lógica, trabalha na aplicação de um grande investimento em estrelas que garantem um significativo retorno de vendas na compensação do investimento em outros artistas que podem não alcançar os objetivos comerciais da indústria fonográfica.

[...] uma instituição que começa no final do século XIX com o surgimento da música gravada e de artefatos como o gramofone e suportes como o disco que fazem emergir um modelo de negócio capitaneado pelas gravadoras que monopolizam a produção e distribuição da música por todo o século XX (VLADI, 2011, p. 74)

O acesso à utilização dos equipamentos eletrônicos pelas audiências e artistas dá início à indústria eletrônica, outro marco apontado por Frith (1996). Segundo o autor, a indústria eletrônica, está diretamente ligada à forma como a tecnologia é usada no universo musical, desde os fonógrafos até as tecnologias digitais. O desenvolvimento de aparelhagens de som para uso doméstico passou a construir uma nova cena que se reconfigurava na medida em que os discos de vinil, as fitas cassetes e, mais tarde, os CD's iam ganhando espaço e abrindo caminho para a chegada do *walkman*. Com seus fones de ouvido, essa tecnologia, ao levar o som diretamente ao canal auditivo, inaugurava o processo de audição sonora personalizada, substituto do hábito de ouvir música coletivamente. Esse deslocamento da experiência musical modificou o estabelecido, transformou comportamentos e criou novas tendências e outras possibilidades de fruição.

Os adeptos da cultura da música e da tecnologia encontraram no computador o meio ideal para esse novo jeito de pensar e constituir a cultura musical, num processo de digitalização do áudio. Com isso, foi possível garantir a flexibilização do som, o que até então só era possível com fitas e com extrema limitação. Essa flexibilização e as possibilidades dadas pela internet passaram a transportar o som, agora, em dimensões multimidiáticas, potencializando as possibilidades de conexões e transformando o papel do fruidor musical. De sujeito passivo frente ao artefato ao produtor de seu próprio repertório, dentro de uma infinidade de escolhas e combinações que geram (inter)relações.

O advento das tecnologias digitais deu mais um passo importante com o surgimento do MP3<sup>7</sup>. Compactando arquivos de áudio, esse artefato engendrou transformações no horizonte político, nas invenções tecnológicas e, no contexto destas, nas formas de fruição musical (BANDEIRA, 2004). Fez a música circular sem dono, livre, sem aprisionamentos. Aglutinou as condições técnicas de forma singular tanto para a redução no tamanho dos arquivos e sua transmissão pela rede, como para uma reprodução de músicas, potencializando a distribuição dessas em escala mundial.

A conversão para o formato MP3 reduz de maneira significativa o tamanho do arquivo e, neste caso, o mesmo arquivo ocuparia 0,9 MB aproximadamente, permitindo seu envio e recepção pela Internet de uma forma mais ágil e de acordo com os padrões de qualidade da música original (BANDEIRA, 2004, p. 109).

No final dos anos de 1990, com a criação do Napster, já era possível fazer arquivos musicais circularem livremente pela internet. Com apenas um ano de funcionamento, o Napster já tinha 50 milhões de usuários cadastrados. “[...] seu pioneirismo foi um elemento essencial ao fenômeno da música *on-line*, aproximando, mais uma vez, música e tecnologia” (BANDEIRA, 2004, p. 121). Em 2001, o Napster foi acusado pela justiça americana de violar direitos

---

<sup>7</sup> Arquivos compactados em formato MP3 ocupam aproximadamente 1/12 do espaço de disco que ocupariam arquivos não compactados, o que facilita sua transmissão e armazenamento. O MP3 é ainda um dos formatos mais populares na cena digital [...] (CASTRO, 2009, p. 486).

autorais e foi fechado. Mas teve o mérito de “[...] tornar acessível ao usuário comum, não familiarizado com os meandros da informática, o acesso a redes de compartilhamento de música par a par” (CASTRO, 2007, p.59) e abrir caminhos para que milhares de programas semelhantes começassem a surgir, entre eles: *Kazaa*, *eMule*, *Shareaza* e *LimeWire*. Com a popularização desses sistemas, a troca de música pela internet virou uma realidade. Os sistemas desses serviços mesmo possuindo arquiteturas diferentes, habilitam usuários a disponibilizar conteúdos a outros usuários (LESSIG, 2005).

A internet, aliada à criação de aplicativos cada vez mais *user-friendly*, tem favorecido a produção, armazenamento, distribuição e fruição de música no formato digital, por meio, principalmente, das tecnologias móveis que deslocaram a função da música: de espaço de fruição puro e simples, ela passa a território de (re)construção de sentido, a partir da experiência vivida e da sensibilidade daquele que ouve. Disso, resulta “ouvir com/através/mediado por tecnologias” (SÁ, 2006, p. 115). Agora, o ato de ouvir remete ao nomadismo. O sujeito nômade, jogando com a mobilidade, comete a façanha de não pertencer a lugar nenhum. Esse não-pertencimento decorre de o sujeito habitar uma “mediasfera”, na qual se encontra em abundância aquilo que pode ser ouvido, em casa, na rua, na escola, no trabalho.

A música se tornou digital e móvel – e-música - abrindo caminhos para o surgimento de novos artistas, capazes de criar suas composições em um computador caseiro, produzir e mixar suas gravações com programas e distribuir por meio da internet, sem a necessidade de estúdios ou gravadoras. Esses sujeitos são em sua maioria jovens músicos florescentes, que tiram proveito das tecnologias digitais para alimentar seus interesses no processo de fruição. São e-jovens, sujeitos excitados da era das conexões. Vivem sob os eflúvios da sensação da música digital.

A e-música e seus movimentos monopolizam magneticamente a percepção desses sujeitos. O show e o inusitado dessa cultura atraem suas atenções e

influenciam seus hábitos, seus comportamentos e suas percepções: “[...] estado de uma inquietude geral, de excitação, de efervescência” (TÜRCKE, 2010, p.9) - dado inconstante e marca constante da sociedade contemporânea, dos sentidos dos seus sujeitos e de seus artefatos culturais.

A dinâmica da era das redes digitais, porque utiliza mídias interativas, estabelece redes colaborativas que ampliam a visibilidade e a capacidade de divulgação e promoção da e-música.

[...] a internet, através de softwares, P2P, sites MySpace, Last.fm ou por meio das tecnologias móveis parecem suscitar outros modos de relacionamento com a música. A escuta de canções e menos de álbuns inteiros [...] ou a transformação dos celulares em verdadeiras discotecas (CARDOSO FILHO, 2008, p. 4).

Por isso, os e-jovens são atingidos pelos sons em outra amplitude, profundidade e velocidade, levando a paisagem acústica a um vasto campo de possibilidades, que envolve conhecimento e contemplação estética, consumo, intervenção e atividades humanas, sinalizando a grande ampliação do conceito de música, que agora inclui todo som que é produzido e que dialoga com o acaso e com o cotidiano:

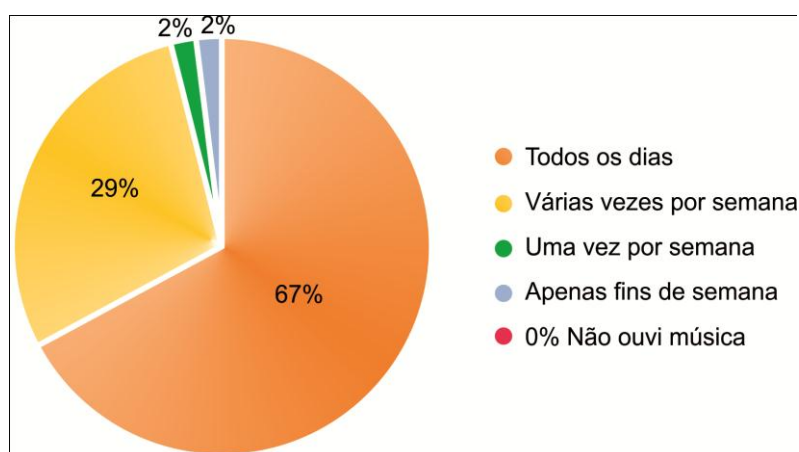
A música não é mais música, é um caminho, uma viagem, um destino, um espaço, um ambiente, este ou outro. Nada de especial. Um lugar onde se pode morar. Uma pausa. Um porto. Uma paisagem. A paisagem redime o sujeito. A paisagem não fala de si, é. A paisagem não é expressão, é impressão. Frágil marca. A paisagem não precisa de porquês, nem de espectadores distantes. Exige pertencimento, naufrágio, não mais ser, dissolver. Imagem. Quadro. Retorno ao indefinido, ao inumano, ao mistério das superfícies. Frágil marca, frágil texto. A paisagem solicita a adesão dos viajantes, andarilhos, nômades. Onde há um lugar para se estar, para falar a frágil fala. A sutileza como companhia da leveza e da delicadeza. Uma fala baixa, um modo menor. Viagem poética (LOPES, 2006, p. 139).

Essa ligação umbilical produz transformações no processo de produção, circulação e fruição musical por meio das redes sociais na *web*, relevante

estratégia de comunicação e circulação de conteúdos, gerenciamento de carreiras artísticas, formação e renovação de públicos e construção de alianças com os fruidores (HERSCHMANN, 2010).

A e-música se inscreve na perspectiva da fruição. Isso faz com que “[...] ouvir música seja um comportamento emblemático do modo de vida contemporâneo [...]” (CASTRO, 2009, p. 488), que vêm redesenhando tanto a ambiência sonora quanto a escuta dos e-jovens. A pesquisa desenvolvida sobre os hábitos de consumo de música em múltiplas plataformas digitais pelos jovens brasileiros, em 2012, me proporcionou uma dimensão da ambiência sonora desses sujeitos em seus processos de fruição da e-música.

**Gráfico 4.** Frequência de consumo de música digital pelos jovens brasileiros pelas múltiplas plataformas digitais.



Fonte: <http://www.rafaelfelipesantos.com.br/habitos-de-consumo-de-musica-digital-no-brasil-em-multiplataformas/2012>. Acessado em 26 de março de 2013.

Os dados acima reforçam que a e-música é a banda sonora dos sujeitos jovens e essa cultura é potencializada nesses sujeitos, em certa medida, porque nos espaços ciberculturais estão disponíveis vastas bibliotecas de música, álbuns completos, shows em palcos virtuais que têm fidelizado os e-jovens. Para esses sujeitos trata-se de uma nova ordem musical, agora 2.0, fundada na ubiquidade, interconectividade, interatividade, mobilidade, compartilhamento,

cultura do uso *on-line* e em rede, convergência de meios, digitalização e hibridização de sons.

Isso impõe aos sujeitos novas experiências de fruir a e-música num espaço extraterritorial, fundamentado no reconhecimento do papel da convergência midiática, que, ao construir redes interativas, estabelece redes colaborativas (HERSCHMANN, 2010) entre os sujeitos produtores, os sujeitos distribuidores e os sujeitos que fruem a e-música em seus diferentes espaços públicos e privados, concretos e virtuais. Esses atores, em geral, recorrem às plataformas *MySpace*, *Soundcloud*, *Palco MP3*, *Facebook* e *Youtube*.

**Figura1.** Plataformas digitais que os *e-jovens* se interagem.



Fonte: MONTEIRO, Alan; ALMEIDA, Geovane, 2013.

A relação *e-jovens* e *e-música* é pautada pela inquietude, excitação e efervescência de uma geração em que as tecnologias (re)configuram e ampliam as sensações, uma vez que os *e-jovens* excitados, fruem a *e-música*, a partir de novas formas de ouvir, engendradas pela reconfiguração tecnológico-digital dos sentidos e do ambiente acústico. A experiência de ouvir música coletivamente foi substituída pelo encapsulamento: cada sujeito passa a dispor de seu próprio artefato midiático que define um espaço privado de fruição.



### **2.3 Percurso metodológico – Set up**

Esta investigação elege uma realidade empírica e uma temática específica para produzir conhecimento novo sobre o fenômeno em tela e contribuir com o debate teórico-acadêmico. Trata-se de discutir os significados produzidos pelos e-jovens, a partir das interseções das linguagens (SANTAELLA, 2007) musicais, uma vez que esses significados implicam novos princípios pedagógicos.

Para atingir o objetivo da pesquisa, optei pela abordagem qualitativa. Os pressupostos da pesquisa qualitativa visam à compreensão mais aprofundada do contexto do fenômeno pesquisado. Essa abordagem fundamentou minha crítica ao saber fragmentado e especializado, bem como à pulverização do conhecimento. Além disso, potencializou uma série de leituras sobre o assunto da pesquisa e me conduziu a diversas correlações, a partir das quais construí meu ponto de vista como pesquisadora. Identifiquei e analisei, nessa perspectiva, outras formas de construção de conhecimento, engendradas pelos jovens por meio da linguagem musical.

A etnografia, netnografia, essencialmente qualitativas, são filiações metodológicas assumidas por mim nesta pesquisa. A etnografia implica superação das formas tradicionais dos atos de pesquisar. Permite considerar o/a investigador/a como participante da investigação e disponibiliza inúmeras possibilidades de análise e interpretação de fenômenos. Nessa perspectiva metodológica, o pesquisador/participante das atividades desse campo de estudo torna-se consciente de que se exercita num movimento complexo nos atos de investigar, quando se permite ir ao encontro do outro e perceber o que por ele (o outro) é percebido. No retorno, traz consigo além da compreensão do outro, uma resposta ao objeto estudado, construída a partir do visto, dito e não-dito (SILVA e COUTO, 2012).

A etnografia é uma possibilidade de investigação, na qual o pesquisador/a apoia-se em estudos da cultura, com vistas a orientar as escolhas do que se

considera relevante a ser observado e compreendido. Ao fazer a pesquisa etnográfica, foi como:

[...] tentar ler (no sentido de construir uma leitura de) um manuscrito estranho, desbotado, cheio de elipses, incoerências, emendas suspeitas e comentários tendenciosos, escrito não com os sinais convencionais do som, mas com exemplos transitórios de comportamento modelado (GEERTZ, 2001, p. 20).

Na pesquisa netnográfica, busquei compreender conceitos, linguagens, estilos, imagens, objetos simbólicos de uma encenação mutante dessa geração jovem, para “et/netnografar” os fenômenos *on-line* e/ou *off-line* destes sujeitos, no processo de fruição musical. Redes sociais, *newsgroups*, *home-pages*, plataformas musicais e outros formatos destinados ao compartilhamento de ideias e construção de redes são considerados processos que constituem os jovens nesses espaços de imersão, que transversalizam e indexalizam a ação interativa. Nessa perspectiva, o método netnográfico, por se constituir uma adaptação da etnografia aos estudos de comunidades *on-line* – “etnografia na internet” (FRAGOSO, RECUERO e AMARAL, 2011) - me conduziu à compreensão dos discursos desses sujeitos que se encontram num movimento cibercultural.

Foi a partir da minha inserção nos ambientes virtuais que de fato pude observar e investigar as práticas culturais e de comunicação dos meus interlocutores. Nesse processo, o campo sólido dos encontros nas garagens, nos corredores da universidade e nas casas de shows se transformou no “não-lugar” (AUGÉ, 1994) da cultura digital. Essa geração enuncia-se nos territórios da cibercultura, uma geografia que é desenraizada e mutante, tendendo a permanecer em fluxos voláteis e desregulados. Essas imersões possibilitam ao interator fazer seus próprios caminhos. Como pesquisadora netnógrafa, transitei entre as tecnologias do reproduzível, da difusão, do disponível, do acesso e da conexão contínua.

A netnografia é uma transposição virtual das formas de pesquisa face-a-face e apresenta vantagens, tais como: consumir menos tempo, ser menos dispendiosa, subjetiva e evasiva. É uma janela através da qual o pesquisador observa comportamentos naturais de uma comunidade em seu funcionamento. A partir do itinerário da investigação, algumas descobertas sinalizaram a construção do *corpus* da minha pesquisa. Essa postura oportunizou desenvolver os procedimentos básicos da pesquisa: aproximação cultural, produção e construção de dados, *feedback* e checagem das informações com os entrevistados. As etapas, a partir dessa postura, tornaram-se dinâmicas, num *continuum* ir e vir, interrelacionadas durante todo o proceder da investigação.

A aproximação cultural, etapa prévia da pesquisa, foi o momento em que me preparei para o trabalho de campo. Nessa oportunidade, fiz leituras preliminares sobre o estado da questão; observei e identifiquei, entre os alunos da Universidade, aqueles envolvidos com a relação música/cibercultura; selecionei as bandas com os quais trabalhei e relacionei tópicos e questões do interesse de meu estudo, tendo sempre em consideração a possibilidade de obter respostas satisfatórias e pertinentes aos meus questionamentos.

O campo, a produção e a construção dos dados da pesquisa foram realizados por intermédio de observações no espaço virtual e entrevistas semi-estruturadas. As garagens, os estúdios, ambientes virtuais frequentados pelos informantes, como: *Myspace*, *Palco MP3*, *SoundCloud*, *Youtube* e *Facebook* foram o *lócus* das minhas observações. Nesses espaços, os e-jovens virtualizam a distribuição de seus trabalhos, abastecendo suas audiências sem suportes físicos, se auto-promovem e promovem suas bandas, gerenciam suas carreiras e constroem conhecimentos nas interconexões com outros sujeitos.

**Tabela 2.** Bandas, plataformas digitais e características das plataformas utilizadas pelos e-jovens.

Banda	Ambientes virtuais	Características das plataformas virtuais
A	<i>Palco MP3</i>	<p><b>MySpace</b> é um dos principais agregadores de artistas/fãs na rede e serve como plataforma de lançamento de novos artistas, fonte de informação e instrumento de divulgação de nomes já consagrados que veem nessa plataforma uma possibilidade de relacionamento direto com a base de fãs. Funciona ainda como agenda para o jornalismo musical, indicando shows, turnês, lançamentos de álbuns, bem como divulgando os artistas e músicas preferidos pelos sujeitos. As cores, os traços e os movimentos no espaço de cada sujeito funcionam como estratégias de construção de identidades musicais, que emergem de forma amplificada, dando maior visibilidade aos processos de colecionismo e à constituição de uma base de dados musicais. O <i>MySpace</i> gera informações que sustentam as múltiplas mídias, retroalimentando o processo de visibilidade dos sujeitos e suas produções.</p>
	<i>Youtube</i>	
	<i>Facebook</i>	
	<i>SoundCloud</i>	
B	<i>Palco MP3</i>	<p><b>SoundCloud</b> é uma plataforma on-line - gratuita por duas horas - de publicação de áudio, sem limite de tamanho, utilizada por profissionais de música. Nela os músicos colaboram, compartilham, promovem e distribuem suas composições, com o objetivo</p>
	<i>Facebook</i>	
	<i>Youtube</i>	
	<i>SoundCloud</i>	
C	<i>Palco MP3</i>	<p><b>SoundCloud</b> é uma plataforma on-line - gratuita por duas horas - de publicação de áudio, sem limite de tamanho, utilizada por profissionais de música. Nela os músicos colaboram, compartilham, promovem e distribuem suas composições, com o objetivo</p>
	<i>Facebook</i>	
	<i>Youtube</i>	

		<p>de trocar ideias sobre suas criações ou sobre a de seus pares, na medida da facilidade de colaboração e comunicação que a caracteriza. Essa plataforma social de sons permite a qualquer pessoa criar, gravar e fazer <i>upload</i>, para compartilhar sonoridades de forma particular (entre amigos) ou de forma pública (em blogs, sites e redes sociais), numa facilidade nunca vista antes. O <i>upload</i> de uma música no <i>SoundCloud</i> pode ser reproduzido num player gráfico de onda sonora da música e linha de tempo deslizável pelo mouse, o que permite que essa criação seja analisada e até modificada antes de ser baixada. A simplicidade, a velocidade e a qualidade de som fazem do <i>SoundCloud</i> ferramenta ideal para bandas e artistas em início de carreira, que querem difundir suas músicas pelo ciberespaço. Essa plataforma permite que artistas se reúnam para trabalhar, prescindindo da presencialidade física.</p> <p><b>Palco MP3</b> é um site, do portal Terra, onde bandas, grupos, duplas tem a possibilidade de divulgar música independente. Nele são encontrados os mais diversos gêneros musicais, desde o erudito até o <i>heavy metal</i>. As páginas são divididas pelos gêneros, e aqueles músicos que tem maior destaque aparecem na página principal do gênero referente. Nesse espaço é possível ouvir uma música e baixá-la de forma gratuita e legal. Funciona também como uma rede</p>
--	--	--

		<p>social de artistas. Ao executar qualquer música você encontra informações da banda como fotos, vídeos, blog, integrantes, contato e endereço das principais redes sociais. Se você tiver uma conta no <i>site</i> e uma banda independente, também poderá cadastrar a sua banda. Outro recurso é a possibilidade de filtrar as bandas não apenas por gênero, mas por localidade. Também é possível cadastrar sua própria banda e divulgar seu trabalho para todo o Brasil.</p>
		<p><b>YouTube</b> é um site de compartilhamento de vídeos enviados pelos usuários através da internet. A ideia é idêntica à da televisão, em que há vários canais disponíveis. A diferença é que os canais são criados pelos próprios usuários, onde podem compartilhar vídeos sobre os mais variados temas. Nesse espaço, os vídeos estão disponíveis e ainda oferece a opção dos comentários. Hospeda uma imensa quantidade de filmes, documentários, videoclipes musicais e vídeos caseiros, além de transmissões ao vivo de eventos. A popularidade conseguida por alguns vídeos caseiros faz pessoas desconhecidas se tornarem famosas e serem consideradas celebridades instantâneas.</p>
		<p><b>Facebook</b> é a maior rede social do mundo que oferece aos seus usuários audição musical via streaming sem custos para os utilizadores e que seria pago com receitas de publicidade. É uma rede social que permite conversar com amigos e compartilhar</p>

		<p>mensagens, links, música, vídeos e fotografias. É um espaço de encontros, partilhas e discussão de ideias. Esta rede social proporciona uma vasta lista de ferramentas e aplicações que permitem aos utilizadores comunicar e partilhar informação, assim como controlar quem pode aceder a informação específica ou realizar determinadas ações.</p>
--	--	--

Conforme Ludke e André (2004), a observação é o mecanismo de aproximação do ponto de vista dos sujeitos. Foi essa orientação que me levou a acompanhar *in loco* as experiências diárias dos informantes, com vistas a apreender sua visão de mundo.

As entrevistas semi-estruturadas objetivaram estimular as múltiplas ‘vozes’ a se pronunciar sobre o tema em estudo e revelar as dimensões dos sujeitos envolvidos, de maneira isolada ou entrelaçada (COUTO, 2000). As entrevistas foram precedidas de conversas informais para explicar os objetivos da investigação e a importância dos depoimentos, nesse processo.

As entrevistas e as conversas preliminares com os membros das bandas foram desenvolvidas nos momentos e espaços em que os jovens fruem e usufruem da linguagem musical. Como se tratava de entrevistas semi-estruturadas, não delimito o tempo destinado a elas. Organizei um conjunto de questões sobre o tema em estudo e permiti - às vezes incentivei - que os entrevistados falassem livremente sobre assuntos que foram surgindo e que considereei como transversais ao tema principal.

As entrevistas foram realizadas em quatro etapas. Isso porque as conversas envolveram exibição musical, acesso às redes sociais por diferentes motivações, brincadeiras críticas sobre as letras, melodias e arranjos, e suas

circunstâncias de composição. Nesse contexto, foram rasgados horizontes até então ainda não identificados por mim.

Os encontros com os entrevistados nos corredores da Universidade e no *Facebook* muitas vezes permitiram que o assunto das entrevistas voltasse à baila e fosse novamente discutido. Agora, num clima ainda mais descontraído, pois os sujeitos não perceberam que eu continuava ali minha investigação. Nesses diálogos, outras informações foram reveladas, uma vez que os entrevistados estavam estimulados a produzir conhecimento, a partir das provocações que lhes redirecionava o pensar. Meu objetivo foi chegar a um resultado inédito sobre os repertórios já apresentados por esses sujeitos nas entrevistas semi-estruturadas. Isso porque “Quem dialoga se pega falando coisas que não tinha programado falar, mas que teve de falar por causa da intervenção do mundo” (BARROS FILHO, 2012, p. 61).

Por essa razão, os jovens manifestaram seu repertório com mais clareza, na medida em que foram provocados a fazê-lo, sem que parecesse estarem sendo submetidos a uma provocação. Não é por sermos um ser pensante que pensamos o que pensamos, mas por causa de um contexto no qual estamos inseridos. O discurso é um fluxo social; nós, agentes dessa rede discursiva (BARROS FILHO, 2012, p. 61).

Orientada por essas informações, o encontro informal no Facebook e nos corredores da Universidade, onde os diálogos se deram, resultaram na percepção de outros conceitos, linguagens, estilos, imagens, objetos simbólicos, valores e motivações individuais não percebidos quando das entrevistas semi-estruturadas: o diálogo efetivo impõe ouvir para poder falar. Portanto, nessa oportunidade, os entrevistados perceberam melhor a mim, minha intencionalidade e a verdadeira natureza dos questionamentos que eu vinha fazendo desde o primeiro encontro. Os dados das bandas foram copiados das plataformas digitais e coletados diretamente dos integrantes, além disso, trago informações provenientes da minha observação como



pesquisadora, bem como das entrevistas/conversas com os meus interlocutores.

Os entrevistados revelaram o que pensavam sobre as questões que lhes foram apresentadas: **ser artista; projeção; compartilhamento e processo de aprender e ensinar**. Assim, eu me aproximei um pouco mais da realidade desses sujeitos, para perceber com mais propriedade não só seus pontos de vista, mas também as perspectivas que vislumbram no mundo. Somadas às revelações colhidas nas outras oportunidades, estas me permitiram o recorte de informações necessárias e adequadas à realização deste trabalho, uma vez que afirmações equivocadas e repetidas foram notadas e eliminadas no meu processo de construção de conhecimento, cumprindo, dessa maneira, as orientações básicas da et/nethnografia, como identificar o que se deve saber, fazer, prever e interpretar.

Após essa etapa, cheguei à fase de compreensão e análise da cultura desses sujeitos. Analisei as mensagens sem prescindir da necessária articulação às condições contextuais, nas quais estavam imersos, tais como a situação sócio-educacional, o acesso aos códigos linguísticos e à competência para decodificá-los: esse “pano de fundo” implica mensagens eivadas de componentes cognitivos, afetivos, valorativos e ideológicos, mutáveis, uma vez que as mensagens são culturalmente construídas.

Tive o cuidado de relacionar as informações a, pelo menos, um outro dado da realidade circundante, pois a compreensão e análise da cultura implica em comparações contextuais multivariadas e orientadas pela sensibilidade e intencionalidade do pesquisador, para que este possa fazer as inferências, necessárias ao processo de construção do conhecimento que se propôs como desafio. “[...] a inferência é o procedimento intermediário que vai permitir a passagem, explícita e controlada, da descrição à interpretação” (FRANCO, 2008, p. 29).

Recuperando a ideia de que o percurso teórico de uma pesquisa é (re)definido pela natureza do problema, decidi que as noções, categorias, conceitos, arcabouço teórico-reflexivo deviam ser discutidos na perspectiva dos Estudos Culturais e da Cibercultura, particularmente na vertente pós-crítica. Essas perspectivas estão mais próximas das condições e exigências dos e-jovens e da e-música, elementos multifacetados e híbridos.

### **2.3.1 Cenário da pesquisa – Palco**

Esta pesquisa foi realizada com jovens de três bandas de música na cidade de Palmas, capital do Tocantins. Nesta cidade, cuja população se constitui de sujeitos de diferentes estados e regiões do país (e até mesmo do exterior), a questão cultural de pertencimento ainda é uma realidade em construção. Embora seja uma noção fluida e escorregadia, o pertencimento implica laços pessoais de reconhecimento mútuo e sentimento de adesão tanto a princípios quanto à visão de mundo comuns. Disso resulta que as pessoas se sintam participantes de um espaço-tempo, no qual são compartilhados valores, gestos e afetos que enformam um ideal comunitário.

Palmas, por sua própria configuração física de cidade planejada, promove desagregações em lugar de agregações. Essa circunstância dificulta a construção de laços comunitários, nos quais os sentimentos de pertença são construídos por meio de micro-laços entre sujeitos com interesses comuns e que, pouco sólidos, se desfazem ao sabor das circunstâncias.

Isso afeta, particularmente, os jovens de Palmas. Esses sujeitos constroem sentidos por meio de compartilhamento de valorações presentes nos objetos simbólicos, entre eles a música, em suas diferentes expressões, o que possibilita que eles tenham um sentimento, embora efêmero, de pertença a um território, formando comunidades de sentidos. Nessas comunidades os sujeitos

[...] partilham interesses comuns, vivenciam determinados valores, gostos e afetos, privilegiam determinadas práticas de consumo, [...], manifestam-se obedecendo a determinadas

produções de sentido em espaços desterritorializados, através de processos midiáticos que se utilizam de referências globais da cultura atual. É a vivência desses sentidos, através do consumo de determinados objetos culturais, que permite a um indivíduo reconhecer seus pares, [...]; independentemente do território em que esses sentidos se manifestam (JANOTTI JÚNIOR, 2003, p. 2).

Mas como a cidade ainda está em processo de consolidação, seus sujeitos estão em trânsito e nesse contexto, as percepções sobre cultura, em suas várias dimensões, são provisórias. Assim sendo, as identidades culturais da cidade “[...] estão em constante construção, desconstrução e reconstrução” (COUTO e BRITO, 2010, p. 29), além de se constituírem hibriditárias. Esses fatores, que interferem diretamente no cotidiano juvenil, podem ser compreendido como uma transição cultural, resultado da forma como foi construída e habitada a capital do Tocantins – cidade planejada e proposta como um novo celeiro de oportunidades econômicas, sociais, culturais e políticas. Isso implica identidades híbridas, fluidas e móveis e resultantes da heterogeneidade, mobilidade e (des)territorialização também de seus sujeitos.

A hibridização que caracteriza as identidades decorrentes dessa transição cultural agrega valores ao já existente. Nesse processo, tanto este quanto os novos valores passam por uma transformação da qual resulta uma síntese, que combina diferentes aspectos dos valores em confronto. Esse é um traço marcante dos jovens em Palmas, o que implica a existência de um mosaico cultural, sem negar os valores tradicionais.

Essa negociação de traços identitários, que se dá no contexto das novas culturas, conduz ao que Hall (2003) considera como “[...] culturas interconectadas, [que] pertencem a uma e, ao mesmo tempo, a várias “casas” (e não a uma “casa” particular)” (p. 88). Portanto, Palmas, se constitui numa realidade cultural complexa, uma realidade político-alternativa (CANEVACCI, 2005) no seio da qual seus cidadãos constroem novas culturas nos territórios físicos e ciberterritoriais. Essa matriz político-alternativa “[...] é ligada em nó duplo ao clássico conceito antropológico de cultura” (p.16). Consequentemente,

engloba e unifica modelos, crenças, valores, em constante processo de (re)construção.

### 2.3.2 Atores da pesquisa – *Line up*

Para desenvolver esta pesquisa, investiguei três bandas de rock de Palmas, conforme detalhamento a seguir:

**Tabela 3.** Perfil dos *e-jovens* pesquisados.

<b>Banda</b>	<b>Pseudônimo</b>	<b>Gênero</b>	<b>Idade</b>
<b>Banda A</b>	Lennon	Masculino	23
	Paul	Masculino	19
	Elvis	Masculino	21
<b>Banda B</b>	Cazuza	Masculino	24
	Elton John	Masculino	18
	Mercury	Masculino	24
	George	Masculino	19
	Chorão	Masculino	17
<b>Banda C</b>	Jimi	Masculino	22
	Floyd	Masculino	22
	Lewis	Masculino	19

**Obs.** Todos os membros das bandas são estudantes universitários dos seguintes cursos e universidades: Engenharia (Universidade Federal do Tocantins - UFT), Direito (Centro Universitário Luterano de Palmas - CEULP/ULBRA) e Comunicação Social (CEULP/ULBRA e UFT).

As plataformas *on-line* disponíveis na internet são os espaços prioritários de suporte de suas invenções musicais. Todos os integrantes são navegadores imersivos do ciberespaço: possuem perfis no Facebook como componentes das bandas, que, por sua vez, também possuem suas próprias redes de relacionamento. Os ambientes virtuais mais acessados pelas bandas são *Myspace, Palco MP3, SoundCloud, Youtube e Facebook*, perfis netnografados por mim no decorrer do levantamento de dados da pesquisa. Para esta pesquisa o estudo foi centrado nos seguintes temas: Os e-jovens em suas performances com a e-música; As tecnologias do acesso e da conexão contínua na era da mobilidade e Da vida líquida *on-line* e *off-line* dos e-jovens ao mundo inóspito da educação.

Para preservar as identidades dos jovens pesquisados, optei, neste trabalho, por não citar os verdadeiros nomes das bandas e de seus componentes. Sempre que foi necessário mencioná-los, utilizei nomes de roqueiros de bandas famosas que povoam o imaginário social e midiático desse gênero, tanto no âmbito nacional quanto internacional, o que representa para os sujeitos pesquisados uma referência, que não foi objeto de pesquisa neste trabalho.

As bandas A, B e C caracterizam-se pelas suas “mutações juvenis” e se identificam pelas suas multinarrativas. As três se autodenominam bandas *undergrounds*. Surgiram da convergência de ideias, vagabundagens e experiências imersivas enquanto jovens multivíduos, fruidores de música. As principais referências musicais das bandas A, B e C são Blink 182, Charlie Brown Jr, CPM 22, Aliados, Black Sabbath, Led Zeppelin, Lynyrd Skynyrd, ZZ Top, Jimmy Hendrix, AC/DC, Deep Purple, Barão Vermelho, A Bolha, Camisa de Vênus, Carro Bomba, Baranga e o grupo O Peso. Seus repertórios refletem, principalmente, as contradições juvenis, gostos, preferências, bem como marcas do cotidiano lúdico vivenciado por eles.

A lógica de fruição musical desses sujeitos, além de ser compartilhada, implica movimentos marcados pela simplicidade, com vistas a uma estética da liberdade da arte, à ausência de dificuldades e subtraindo-se da tradição histórica. Trata-se de música manipulada, que surge das relações com espectros sonoros propiciados principalmente pelos dispositivos digitais e a *computer-music*, numa manipulação da música a partir de recursos da informática, que resulta numa *patwork* sonora.

Por meio desses procedimentos e com base na perspectiva teórica adotada, a tese se insere na perspectiva dos significados produzidos pelos e-jovens, a partir da intersemiose das linguagens musicais, uma vez que esses sentidos outros princípios pedagógicos à educação contemporânea, que passo agora a descrever.

## **FAIXA 3**

---



### 3. OS E-JOVENS EM SUAS PERFORMANCES COM A E-MÚSICA

O objetivo deste capítulo é estudar os e-jovens no contexto contemporâneo, revelando-lhes os traços mais substantivos e suas performances no campo da e-música, a partir de processos inovadores decorrentes da tecno-comunicação. Na primeira parte deste texto, revelo a concepção e o sentido da categoria e-jovens e das performances desses sujeitos no espaço cibercultural.

Na segunda parte, tendo em consideração que os e-jovens, em suas conexões, compartilham arte/música/conhecimento, num regime de subjetividade, trato da e-música como prática comunicacional em fluxo. Tanto na primeira quanto na segunda parte deste texto, recorro a falas dos e-jovens, integrantes das bandas A, B e C, para que, à luz da teoria revisitada, possa compreender-lhes a construção de conhecimento nos territórios virtuais.

#### 3.1 Os sentidos e a concepções de ser e-jovens

O ciberespaço, dispositivo tecno-semiótico, desterritorializado, (re)configura o campo do possível e cruza narrativas polifônicas, culturas fragmentadas e identidades híbridas. É um território coabitado por personalidades virtuais – avatares – que constantemente afirmam “[...] a performance multiplicadora de um corpo ampliado através de sua prótese híbrida comunicacional” (CANEVACCI, 2013, p. 12), fato que os levam a superar qualquer forma de dualismo e síntese unificante.

Os avatares não têm raízes nem rizomas: na web-comunicação e dentro de cada segmento de significado, os fluxos estéticos, visuais, cognitivos, perceptivos e mentais são *multi-lineares*, *multi-sequenciais* e *multi-perspectivos*. Para o autor, figuras aporéticas, os avatares se distinguem por lógicas sensoriais, uma vez que são representações *pós-dualistas*, cujas



identidades são alteradas e cujos corpos são táteis e retráteis. Os e-jovens são avatares. Dispersos em vários bancos de dados, mensagens eletrônicas e em diferentes pontos no ciberespaço (COUTO e ROCHA, 2010), num movimento de transcendência, constroem narrativas na tela, deslocam tempos, espaços e culturas, e plasmam novas formas de ser e estar *on-line* ou *off-line*. Quase imateriais, os e-jovens são presenças.

Nessa condição, propagam-se e dão lugar a sensações e trocas reais. Esses sujeitos são, a um só tempo, atores, autores e espectadores. Munidos de atributos como a ubiguidade e a “capacidade de se teletransportar” pelos ambientes virtuais, os e-jovens agem, criam laços, experimentam papéis e assumem outras identidades: são hibridentitários.

As hibrididades permitem a milhares de indivíduos a experimentação, a invenção, a redefinição e a exibição de múltiplas identidades sideralizadas e sideralizantes. As identidades na cibercultura ao serem assinaladas por uma instabilidade constante, influenciada pela cultura horizontal da internet, passam a coabitar diferentes corpos, lugares e situações [...] (COUTO e ROCHA, 2010, p. 29-30).

Esses “sujeitos na tela” (MACHADO, 2007) exploram, de modo inteiramente novo, a navegação no ciberespaço. Em virtude disso, instauram, a partir dos meios digitais, novos conceitos de imersão, navegação e agenciamento, responsáveis por metamorfosear o universo cultural na contemporaneidade. Não se trata mais de estar nas redes, mas de “mergulhar” nas imagens e nos sons virtuais gerados pelas máquinas e dispositivos que interagem as redes, transformando os sujeitos e promovendo outras subjetividades para os sujeitos jovens.

A tela, para os e-jovens, é um espaço privilegiado de experimentações. Nela, esses sujeitos liberam significados flutuantes aprisionados dentro da clareza do pensamento monológico do mundo físico, estabelecendo um processo comunicacional multi-prospectivo, multi-narrativo, multi-sequencial. A tela para os e-jovens é uma travessia fluida em meio a culturas etno-digitais

(CANEVACCI, 2013). Nesses espaços, os e-jovens, sem desconsiderar suas ações e seus modos de fazer, buscam o diferente, o inusitado, promovido por outros sujeitos e com isso hibridizam suas práticas, pluralizando seus pensamentos e ações.

Imersos nesse domínio, eles exploram outras sensorialidades: veem sons, sentem códigos e tocam ícones. Com isso criam novas interfaces e outros modos de produzir, na medida em que disponibilizam sua criação em plataformas musicais específicas, a fim de que seja (re)construída por outros sujeitos agentes, em processos interativos, imateriais e híbridos. Trata-se de possibilidades abertas e franqueadas pelo ciberespaço.

Nesse jogo prazeroso, os e-jovens, por estarem imersos num território de complexas interconexões, têm seus sistemas perceptivos e sua sensibilidade auditiva potencializados. Isso me levou a perceber que os e-jovens, a partir dessas potencialidades, agem sobre o artefato musical disponibilizado na rede, (re)construindo-o, pois não se contentam com o já dado e buscam, na manipulação do já existente, o gozo da interferência, da co-produção, da transgressão, desarticulando o conceito de originalidade, uma vez que, para esses sujeitos, originalidade implica pluralização da arte.

A velocidade de decodificação desses sujeitos também é modificada, pluralizada e acelerada, na medida em que buscam outras e novas interconexões no universo cibercultural. Para os e-jovens, a música torna-se, nesse universo, uma arte interativa, fluida e livre, num território em que a leveza e a liquidez são marcas distintivas. Nesse processo de fluidificação, a e-música é líquida, na medida em que perpassa gêneros e autores, derrete memórias fixas e possibilita fluir sensações sonoras novas (CANEVACCI, 2005), como revela a fala de um dos integrantes das bandas estudadas:

*Ao difundir cultura musical na internet, eu me sinto livre e interativo. [...] a internet me permite a fácil e rápida interação com outras pessoas e com toda liberdade. [...] essa interação livre, sem controle, possibilita a troca de conhecimentos sobre*

*música e daí tanto eu quanto aquele que fala comigo tem condições de mexer, trocar e enviar outras informações. [...] o outro opina, sugere mudanças e comenta criticamente sobre a obra do artista. [...] fala o que quer [...] e não se curva de forma idólatra (e-jovem Elvis).*

A e-música, para os e-jovens, de acordo com a fala do e-jovem Elvis, é resultado de uma interação livre, na qual não há modelos, mas compartilhamentos, cujos resultados são sensações sonoras novas, o que se pode traduzir por “uma vida à *la carte*”, emblema do *homo* desenquadrado e livre das imposições (LIPOVETSKY e SERROY, 2011), como são esses sujeitos no momento da fruição musical. Essa liberdade vivenciada a partir da cultura da música na rede é uma experiência, um invento desses sujeitos, na construção - por meio da (re)significação do simbólico e do elaborar de novos pensamentos – de seus próprios saberes, nunca definitivos e sempre sujeitos a revezes. A e-música possibilita a esses sujeitos a experiência do *mindfull-body*, isto é: um corpo cheio de diferentes mentes que propicia uma sensorialidade cognitiva.

Na fruição da e-música, os e-jovens exercitam o poder criativo com inventividade, particularmente nas relações com outros sujeitos agentes e em face do artefato disponibilizado na rede, embora se trate de formas heterogêneas e mutáveis de exercício de poder. Esse poder é dado pela própria natureza da digitalização da música. O ato de transferir a informação musical e enviá-la para qualquer lugar do mundo reveste o sujeito fruidor de poder para modificar, manipular qualquer coisa que lhe posto. Isso pressupõe a existência de sujeitos livres que dispõem de um campo de possibilidades de ação (ciberespaço). A centralidade não faz parte desse exercício. Para esses e-jovens, toda relação de poder pressupõe um campo de respostas, ações, efeitos e invenções possíveis entre os sujeitos em interação.

*[...] o outro opina, sugere mudanças e comenta criticamente sobre a obra do artista. [...] fala o que quer [...] e não se curva de forma idólatra (e-jovem Elvis): esse fato implica esboçar novos processos de produção de conhecimento,*

fundamentados no prazer da intervenção, inventividade e alternância de poder, numa ação contínua de (re)significação da arte e do saber. Dessa forma, novas subjetividades e princípios pedagógicos estão sendo gestados, sob a égide da tecnologia da liberdade como exercício de poder.

Na medida em que os e-jovens, ao manejar-se na cultura musical, interagem livremente *on-line* ou *off-line*, tornam-se sujeitos plurais e construtores de processos cognitivos fluidos e dilatados. No caso dos e-jovens, essa prática foi constatada quando percebi que esses sujeitos agem no ciberespaço, manipulando os artefatos musicais enquanto os fruem, sem compromisso com o pronto e definitivo, uma vez que os próprios e-jovens não são sujeitos formatados, mas em constante metamorfose. A imaterialidade da e-música permite que também ela se submeta a processos constantes de mudança, em função dos quais os atos cognitivos desses sujeitos, provocados pela fluidez da e-música, se tornam amplos e evasivos.

*A música disponível na internet me permite pensar nela de outra forma. Eu ouço uma música e já fico imaginando ela numa outra batida e a partir dela ou da maneira como ela fica eu penso num clipe e até mesmo o que fazer a partir dela num show ou em outra situação, até mesmo fora do lance da música, entende? E assim eu penso que outros estão fazendo a mesma coisa com a minha música (e-jovem Jimi).*

Os e-jovens (re)significam a busca do saber, conferindo outra arquitetura ao conhecimento, por intermédio de novos hábitos, rotinas e formas de agir, tendo sempre a música como referência. O exercício diário e a percepção desta arte como algo em permanente construção, a socialização de suas criações, a permissão para que sejam manipuladas são algumas formas de proceder desses e-jovens. Nesse caso, “[...] não se trata apenas de uma participação na construção do sentido, mas uma co-produção da obra, já que o 'expectador' é chamado a intervir diretamente na atualização (a materialização, a exibição, a edição, o desenrolar efetivo aqui e agora) de uma sequência de signos ou de acontecimentos” (LEVY, 2000: 135-6). Por serem líquidas, as ações desses sujeitos se alimentam e se revigoram mutuamente, pois a liquidez implica

dissolução de modelos e processos (BAUMANN, 2007), numa sucessão de (re)inícios.

Para os e-jovens, se livrar daquilo que é exemplar se torna mais importante do que se submeter a ele. Por isso, tendem a romper com modelos sempre que traçam caminhos perpendiculares ao vetor estabelecido pelas instituições e seus mecanismos de poder. Nesse movimento, eles fazem *downloads* de músicas, criam seus próprios processos de difusão de arte, estabelecem formatos de shows, além de outras ações em desarmonia com as regras do mercado convencional de música.

*Ao difundir cultura musical nos espaços virtuais, o jovem o faz no ambiente em que se sente livre. Lá ele encontra pessoas que vão apreciar seu material e compartilhá-lo. [...]. Não há autoridades para podá-lo. A liberdade que ele tem para construir conhecimento e aprender é extrema (e-jovem Elvis).*

Nessa fala, o e-jovem Elvis demonstra estar em harmonia com Baumann (2010), quando defende autonomia e reciprocidade no processo de construção do conhecimento, num “[...] ambiente em que se sente livre [...] [o ciberespaço]. Nesse ambiente, eles não só apreciam, mas compartilham seu material”. Esse compartilhamento permite que o outro aprecie e intervenha numa experiência de exposição e (re)construção do saber musical e de outros saberes, uma vez que a ausência de autoridade (modelo) favorece a liberdade de construir conhecimento e aprender, concomitantemente.

A intervenção crítica de outros sujeitos sobre a produção das bandas pesquisadas não impõe (re)significação apenas no artefato postado, mas também na própria banda, em sua singularidade. Para os e-jovens, o espaço cibercultural é território de interação entre fruidores musicais, que deslocam o conceito de originalidade e superam as limitações impostas pelas categorias imutáveis, o que me permite considerá-los, bem como às suas criações, “não-terminados” e “não-termináveis” (CANEVACCI, 2005).

Os e-jovens e suas produções são signos de constantes e sucessivas (re)interações. A interação livre *on-line* ou *off-line*, além de garantir pluralidade a esses sujeitos, os torna autônomos, anárquicos e ingovernáveis. Isso implica, inclusive, no auto-gerenciamento de sua própria formação. Ou seja, a capacidade do indivíduo em se auto motivar, auto disciplinar, auto cobrar, auto avaliar. O indivíduo como um módulo, uma estação de trabalho completa, capaz de realizar coisas, projetos, tarefas, buscar soluções e identificar as formas de implementar essas soluções. Isso envolve o gerenciamento de cada atividade da banda e, geralmente, essa prática é realizada por todos os músicos. A função desses sujeitos é garantir a visibilidade da banda e trazer resultados positivos de projeção, sem, contudo, se render as arquiteturas organizacionais verticalizadas, burocráticas. “[...] *nossa gestão é flexível e colaborativa*” (e-jovem Lewis).

*Não temos grana. Fazemos música porque gostamos. Nem temos ajuda por parte da nossa família. Mesmo porque eles acham que isso não é carreira e sim um passatempo. Então nós precisamos trabalhar em outro lugar para inclusive termos dinheiro para pagar o lugar onde ensaiamos, para as passagens quando somos convidados para um show e para a manutenção dos nossos equipamentos. Uma outra forma é vender camisetas da banda. Fazemos isso usando o Facebook e deixamos a camiseta numa casa de música que tem aqui em Palmas. Mas a divulgação é pela internet* (e-jovem George).

*Não é difícil. Fazemos tudo pela internet. Se o nosso público tá na internet, não precisamos sair dela. Temos aqui na banda profissional para tudo. Nós mesmos gravamos e distribuimos nossos produtos artísticos, fazemos nossa assessoria de imprensa, fechamos nossos shows [...]. Um dia uma rádio de Portugal ouviu nossa música pela web e pediu o contato do nosso empresário. Eu dei o meu (rsrsrsrs)* (e-jovem Lewis).

É a internet que viabiliza os projetos dos e-jovens quanto à produção e a distribuição da e-música, o que lhes garante maior liberdade e independência criativa e torna viável outros projetos e produtos das bandas, uma vez que esses sujeitos se organizam em redes com outros músicos, espaços e o público em geral. Nesse contexto, os e-jovens constroem conhecimento de projeção e visibilidade, a partir de uma lógica diferenciada daquela assumida

pelas gravadoras durante a primeira fase da indústria. Agora são eles que fazem a verticalização de suas produções: compondo, gravando, produzindo, distribuindo e divulgando seus trabalhos por conta própria, utilizando das tecnologias disponíveis. Estão reinventando o trabalho da indústria numa escala reduzida. Não dependem mais de um grande centro para criação e divulgação de seus trabalhos. Mas, por outro lado, gerenciar a própria carreira exige saberes, competências e habilidades relativas a um músico/empreendedor. Isso exige uma formação voltada para a música e seus mercados de forma pontual e continuada. Esses sujeitos têm essa clareza:

*O bacana da internet é que de lá podemos fazer o gerenciamento de nossa carreira. Existem muitos cursos na web para formação cultural, escola de arte e sempre que posso eu faço. Nesse ponto, eu tento me formar para a música e para os negócios da música. Porque eu não acredito em quem pega um guitarra e acha que basta para ser músico, ter uma banda. Eu acredito que precisamos estudar música para fazer música (e-jovem Floyd) e atuar no mercado.*

Para os e-jovens, construir conhecimento implica recorrer a outras instâncias formativas, particularmente àquelas disponíveis no ciberespaço, na qual protagonizam processos dialógicos de interação, a partir da liberdade e do poder de conceber, imaginar, fantasiar, decidir e fazer, uma vez que são sujeitos “emancipados”.

*[...] eu já criei uma conceito de escola de arte, a partir daquilo que eu entendo por arte e não porque disseram que isso é arte. Cheguei a esse conceito porque dialoguei com meus parceiros de banda e também com outras pessoas que estão por aí, pensando na mesma coisa que eu. E eu os encontrei nas plataformas de música que eu frequento (e-jovem Paul).*

Apesar das instâncias formativas legitimadas, esses sujeitos estão imersos no território do prazer e da liberdade - particularmente da liberdade de escolha. Nesse universo, o diálogo substitui os imperativos. Como atores principais, os e-jovens aprimoram sua auto-estima, sua capacidade de auto-conhecimento, sua auto-confiança, auto-determinação e auto-realização, na medida em que, negando o estabelecido, se orientam sempre por sua própria experiência. Ao

interagir com seus pares, deslocam percepções e conceitos, se (re)configuram e (re)configuram o outro, num processo que parte do individual para o coletivo e culmina num corpo híbrido e multifacetado, resultado da combinação de múltiplos exercícios de (re)criação.

Nessa lógica das “dilatações juvenis” (CANEVACCI, 2005), o e-jovem é condição de mutabilidade constante, de fluir seu ser e estar, considerados por mim, com base em Canevacci (2005), “fragmentos e fraturas cheios de significados líquidos”. Não sendo atores aseados, seus papéis são móveis, performáticos e rompem com toda e qualquer tradição. É dessa forma que os e-jovens assumem a liquidez e a hibridização de suas bandas e de suas obras, quando realizam trocas recíprocas que influenciam o como fazer e o que fazer.

São capazes de lidar com suas potencialidades e limitações, coordenar trabalhos de outros atores e agir conjuntamente com eles, na concretização de objetivos comuns. É isso que acontece quando os e-jovens, assumindo sua mutabilidade constante, seu ser e estar e o espaço de tornar-se, se arriscam a perseguir caminhos que levam a constantes (re)inícios, numa ação flutuante, imprecisa, em estado de permanente devir, líquida, híbrida, móvel e nômade, a partir dos cruzamentos das tecnologias de acesso e conexão contínua com toda e qualquer expressão cultural - no caso específico deste estudo, com a e-música.

### **3.2 A e-música como prática comunicacional em fluxo**

Ao falar em e-música, não estou me referindo apenas a uma organização sonora, limitada a determinado espaço e tempo, mas a uma prática comunicativa, que compartilha valores, sentimentos e experiências e se insere nas várias atividades sociais. Semelhante a qualquer tipo de linguagem, a e-música possui seus próprios códigos, é manifestação de crenças e identidades e universal e singular ao mesmo tempo. A e-música é universal quando se considera sua existência e importância nos espaços ciberculturais. Sua singularidade decorre da difícil tradução quando fora de seu contexto ou meio



cultural e sua forma de circulação indica como se realiza o processo comunicacional, e dá significação à fruição musical. Na lógica da e-música, os artistas:

[...] substituem artefatos e ferramentas por dispositivos em múltiplas conexões de sistemas que envolvem modems, telefones, computadores, satélites, redes e outros inventos que auxiliam na produção e na comunicação. A circulação e a recepção [...] da música, colocam em xeque figuras e estruturas como o papel do artista e sua genialidade, o espaço privilegiado das prateleiras varejistas do mercado formal e a mídia de massa como instância que homologa a música dita qualificada (LIMA e SANTINI,2005, p.23).

Nessa lógica, mais do que simplesmente consumir, fruir a e-música é, sobretudo, produção de sentidos humanos que revelam articulações imemoriais da humanidade com a natureza, o dionisíaco, o sobrenatural, os outros sujeitos e a individualidade de cada um. Essas relações estabelecem matrizes culturais em diferentes tempos e espaços sociais. Fruição é sedução. Seduzir e deixar-se seduzir são pulsações de vida.

Fruição e consumo não são termos sinonímicos. Para Canclini (1996), consumo é um conjunto de processos sócio-culturais, que se configura na apropriação e uso de produtos, tendo por suporte a racionalidade econômica. A fruição, por sua vez, ultrapassa a ideia de consumo e engloba gozo, posse e usufruto. Fruição e prazer se equivalem. No caso da fruição e-musical, e-música e ouvinte se unem pelas sensações: a fruição tem lugar no inter-dito do:

[...] estar conectado a uma rede cultural que une o usuário que baixa álbuns de seus artistas favoritos na internet, o fã que vai aos shows de música de artistas da sua cidade, o jovem que, influenciado por seus ídolos, decide iniciar a prática de determinado instrumento musical, o músico que grava um disco inteiro em casa fazendo o uso de um computador, um grupo de amigos que monta uma banda, produtores culturais locais que promovem shows e amigos que se reúnem para conversar sobre suas bandas e álbuns favoritos. Enfim todas essas ações colaboram para que a música se afirme como um produto de forte presença em diferentes espaços do mundo atual (JANOTTI JÚNIOR; PIRES, 2011, p.09).

A cultura contemporânea impactou a música com a criação de artefatos tecnológicos que ensejaram, nos espaços públicos e privados, novas formas de convivência e novas formas de fruição musical. No cenário digital, a música sofre uma profunda transformação. A autoria individual, a concepção de cultura como propriedade privada, as audiências passivas e o fosso entre artistas e leigos estão sendo substituídos, nos espaços ciberculturais, pelos e-jovens músicos. No lugar dessas ideias, colocam as de co-produção, espírito participativo e superação de “espectador”. A participação das pessoas torna-se assimétrica nesse processo. De acordo com Jenkins (2006, p. 138),

[...] a mudança midiática está reafirmando o direito das pessoas comuns de contribuir ativamente com a sua cultura. Em uma cultura da convergência, todos são participantes, ainda que com diferentes status e graus de influência.

Nesse contexto de (re)configuração tecnológica dos sentidos, o ambiente acústico também foi radicalmente remodelado. A e-música ganhou mais espaço no cotidiano dos sujeitos juvenis, por ser um dispositivo midiático, no sentido em que “[...] um dispositivo é uma instância, um lugar social de interação e de cooperação com intenções, funcionamento e modos de interação próprios” (ALAVA, 2002, p. 29), particularmente no universo da cibercultura, habitat dos e-jovens, no qual a e-música é imaterial, não somente por sua natureza, mas principalmente por sua capacidade de “teletransportar-se” pelas mais diversas plataformas músico digitais.

Nelas, “*As pessoas participam de forma efetiva nos espaços virtuais das bandas de rock. (e-jovem Paul)*. O e-jovem Paul, quando se refere à participação *efetiva* das pessoas nos espaços virtuais das bandas de rock, sinaliza em suas ações, as plataformas músico digitais como prática comunicativa, por meio da qual são compartilhados valores, sentidos e experiências, utilizando seus próprios códigos, a partir de seu caráter fluido, móvel, nômade, universal e singular. Neste contexto, a e-música é dispositivo midiático, que permite a interação e a cooperação por parte de seus fruidores, num movimento de compartilhamento e produção de sentidos humanos,

particularmente do sentido do prazer, uma vez que fruição é “gozo, posse e usufruto”, preenchimento de vazio, participação, apropriação e desejo de conhecimento.

A interconexão desses sujeitos, no processo de fruição da e-música, os coloca num contínuo sem fronteiras (LEVY, 1999), onde “*Qualquer material seja música, fotografia, release, vídeos, publicado nas páginas dos artistas é apreciado e comentado de forma efetiva. Estamos sempre na rede fazendo comunicação*” (e-jovem Paul). Quando os trabalhos das bandas são apreciados e comentados nas plataformas digitais, os e-jovens apreciam o fato de estarem expostos e provocando interação com seus pares, momento em que cruzam informações, ideias, ideologias e constroem novos conhecimentos. Os e-jovens se projetam nas plataformas digitais. Não se descuidam da comunicação, seja no processo de divulgação das músicas, shows e/ou produtos da banda, quanto nas relações com seus fãs. Para os sujeitos pesquisados, por meio da e-música e das relações com o outro que a banda se projeta e o conhecimento se realiza e se transforma na relação com o fruidor. Nesse contexto,

[...] a música parece alterar a forma como o sujeito significa o mundo que o cerca. Quando se está “tomado” pela emoção de uma música, os objetos à nossa volta ganham um sentido e, o que parecia ser indiferente, passa a ser vivido como “necessário”. Isto é, os objetos, entendidos enquanto “materialidade, realidade física, passam a ficar repletos de sentido e marcados pela subjetividade humana. Neste instante, tudo ao redor parece dançar ao mesmo compasso da música, e esta organização sonora passa a dar musicalidade ao mundo como um todo (MAHEIRIE, 2003, p. 148).

O desenvolvimento das tecnologias digitais e o acesso facilitado a artefatos cada vez mais sofisticados vêm construindo essa nova cena para a e-música. Essa cena, aqui compreendida como espaço cultural de práticas sociais nos espaços ciberculturais, incluem processos de criação, circulação e fruição musical, numa interação entre sujeitos, a partir de múltiplas singularidades levando os participantes das cenas virtuais, separados geograficamente, a formar uma única cena através das plataformas músico digitais (BENNET &

PETERSON, 2004). Nesta cena, a e-música é (re)configurada, na medida em que os mecanismos tradicionais de produção, divulgação e distribuição, como a indústria fonográfica, os espaços da mídia e a publicidade convencionais, deixaram de ser imprescindíveis ao processo de fruição musical. Agora,

A música partilhada com as máquinas está entrando nas casas das pessoas via Internet por meio de satélites ou telefones, oferecendo-se para ser recebida, modificada e reenviada. Arquivos de áudio, como o MP3, altamente disponíveis em catálogos e endereços eletrônicos, torna acessíveis as trocas de música via rede e o artista pode assumir a curadoria de seu próprio trabalho. Comunidades virtuais on-line reúnem também indivíduos por afinidade, em que a arte também afirma sua liberdade de criar (LIMA e SANTINI,2005, p.23).

Esse é o cenário da fruição musical dos e-jovens. Nele, os e-jovens recorrem aos *downloads* na internet, aos *blogs* que antecipam tendências musicais, às diferentes versões de videocliques produzidas por fãs, às trocas de arquivos sonoros a partir das diversas redes sociais, à criação de estúdios caseiros, nos *podcastings*, por meio da rede. Tudo isso configura a fruição musical desses sujeitos no espaço cibercultural. Hoje, é no ambiente virtual, explorado nos limites do doméstico, que os e-jovens pesquisados, a partir de artefatos sofisticados (que podem ser baixados gratuitamente como *peer-to-peer*) criam condições para a fruição participativa - conjunto das práticas interacionistas dos sujeitos - como contato e difusão de conteúdos de suas bandas:

*A internet tem muitas vantagens em relação a musica. Lá você interage com as galeras que curtem as mesmas coisas que você. Você comenta, curte e seu trabalho é comentado e curtido [...]. Se não fosse pela internet, não seria possível saber como as bandas dos grandes centros estão trabalhando. Por meio dela, a gente tem uma ideia do que fazer e de como fazer. Sem a internet, nosso trabalho ficaria um pouco complicado: pelas redes sociais marcamos e fazemos nossos shows, como é o caso do Palco MP3, espaço que facilita saber de nossa existência e da existência de nossa produção musical (e-jovem Lennon).*

Nesse processo, eles exercem a autonomia e a auto-suficiência que os caracterizam, na medida em que são capazes de deliberar seus próprios

objetivos e agir no sentido dessa deliberação. Os e-jovens pesquisados, extremamente adiantados na adoção de vias digitais de comunicação, ao fruir a música, produzem sentidos de ser jovem, de criar, de ser artista, de interagir, num contexto interconectivo e transversal. Nesse processo, recorrem às redes sociais não apenas pela sua filiação digital, mas também porque as plataformas ali disponibilizadas são territórios onde eles efetivam sua condição de artista e adquirem visibilidade.

Para os e-jovens, as plataformas digitais são possibilidades de inter-migração de ambientes virtuais, quando produzem, apreciam e difundem música: o *Facebook*, *Youtube*, *Soundcloud* e *Myspace* são os espaços mais utilizados por eles, que têm, com esses dispositivos, uma relação tecnoutópica, por meio da qual garantem a visibilidade do trabalho das bandas e a retro-alimentação desse processo. O fragmento da fala do e-jovem Elton John revela traços dessa condição:

*Hoje fazer música é ter acesso as redes sociais. E utilizá-las vai depender do momento. O Facebook e Myspace são as ferramentas mais utilizadas por nossa banda. Mas a preferência, no momento, recai no Facebook, porque canaliza todos os compartilhamentos e lá sabem o que você está fazendo. [...] Uma vez uma de nossas músicas ficou em primeiro lugar em uma rádio em São Paulo, noutra entraram em contato com a gente e a nossa música se tornou tema de abertura de um programa da Record em Portugal. As oportunidades aconteceram por termos disponibilizados as músicas nas redes sociais (e-jovem Lewis).*

A fala do e-jovem Lewis sobre o fruir musical da banda nas redes sociais sinaliza a possibilidade de inter-migração de ambientes virtuais ao produzir, apreciar e difundir música. A tecnoutopia para com as redes sociais é insistentemente auto-proclamada por esses sujeitos. Por meio das redes, os e-jovens das bandas abrem janelas, novos *links* de difusão de seus perfis, fazem comentários, respondem as intervenções dos críticos e dos fãs, postam textos, fotos, conquistas e entrevistas, compartilham suas músicas e têm a possibilidade de uma projeção mais global.

Foi o que aconteceu com a banda do e-jovem Lewis em situações peculiares, como: atingir o primeiro lugar no *hitparade* de uma emissora de rádio paulistana e uma das músicas da banda tornar-se tema de abertura de um programa na rede de televisão Record Portugal. *As oportunidades aconteceram por termos disponibilizados as músicas nas plataformas digitais (e-jovem Lewis)*. A fala do e-jovem Lewis reforça a ideia do ciber como espaço privilegiado da cultura de um segmento de público que tem como marca principal a dispersão da audiência. Mesmo diante da abundância de distribuição da e-música, para os e-jovens o grande negócio é suas produções não estarem aprisionadas nos limites físicos de lojas e de mídias tradicionais. Para fruir essa e-música e, conseqüentemente, se projetar enquanto banda não significa mais grandes arranjos com gravadoras, mas ter um material digitalizado, disponibilizado e acessado por qualquer computador conectado à rede.

Essas práticas facilitam também a difusão de ideias e produções e propõem novas inteligibilidades, a partir de individualidades momentâneas cruzadas à multiplicidade de significados, seja *on-line* ou *off-line*. Circunstâncias que facilitam trocas, difusão de saberes e construção coletiva de sentidos. Essa cultura do acesso se dá em sua mobilidade, interoperatividade e convergência, que levam os e-jovens a conceber o ciberespaço como condição imprescindível para percepção de seus trabalhos, para os novos rumos da música e para fruição musical.

Além disso, segundo os músicos, “[...] *o ciberespaço favorece a customização e o design de nossas criações. Basta eu ter habilidade com o monitor, a placa de som [...]*” (e-jovem Dinho). Nessa manipulação dos dispositivos físicos, outras linguagens musicais, estéticas e audibilidades estão sendo engendradas num contexto fluido da desordem, do irregular, da anomalia. Não se trata de uma criação (se tomar a criação no contexto do seu significado), mas uma inovação naquilo que é dado, que é posto. Isso graças aos muitos *softwares* que possibilitam a construção e reconstrução de suas músicas. Assim, outros

parâmetros de resolução de som, por exemplo, são definidos, permitindo aos e-jovens experimentar com facilidade composição e arranjo sonoro. Para esses sujeitos, o elemento estético de suas produções está fundado nas tecnologias digitais, uma vez que essas demonstram não haver limites para as descobertas e possibilidades de construções sonoras, dando a esses sujeitos a sensação da liberdade de criação. Não mais de forma isolada, mas compartilhada com outros sujeitos e novos saberes.

Com isso, nos espaços digitais os e-jovens constroem redes informativas que alimentam suas contínuas ações na fruição da e-música, constituindo, assim, um único processo que culmina na construção do território e das ações desses sujeitos. Quando criam um território, criam um mundo e exercem controle sobre suas fronteiras físicas, sociais, simbólicas, culturais, subjetivas. Assim, deslocam essas fronteiras, criam linhas de fuga e (re)significam o inscrito e o instituído, dando-lhes um caráter fugaz, mutante e híbrido, por intermédio da multiplicação dos canais informacionais e de trocas ao infinito, que configuram o universo hipermediático, natural a esses sujeitos, para quem esse cenário é

[...] janela para o mundo, [...] não cessa de remodelar [seus] nossos conhecimentos sobre ele, difunde em todo o planeta fluxos ininterruptos de imagens, filmes, músicas, séries televisivas, espetáculos esportivos, transforma a vida política, os modos de existência e a vida cultural, impondo-lhes um novo modo de consagração, bem como a lógica do espetáculo (LIPOVETSKY e SERROY, 2011, p.10).

Os espaços digitais proporcionam aos e-jovens músicos construir novas linguagens e lógicas cognitivas, fundamentadas numa nova sensibilidade, plasmada por um novo ponto de vista em relação ao olhar do outro, o que lhes permite agenciar saberes e práticas diversas a partir de uma lógica diferenciada, uma vez que a música não é mais um produto pré-construído pelas instituições oficiais e midiaticamente difundido. Ao contrário, trata-se do resultado de uma construção coletiva, a partir de informações disseminadas no ciberespaço. Em face desse quadro, vejamos o que nos sugere o e-jovem Lennon:

*Os espaços de rede são de grande utilidade para a difusão de qualquer tipo de arte. Permitem o agrupamento de pessoas que interagem entre si [...]. Esses espaços oferecem aos músicos a possibilidade de atingir o público que irá se identificar com sua música. Os grupos de pessoas que compartilham as mesmas ideias facilitam a propagação da mensagem artística e com isso ajudam a pensar melhor como produzir essa expressão. Não porque isso foi ensinado, mas porque isso foi experimentado (e-jovem Lennon)*

A afirmação do e-jovem Lennon sugere que o *ciberespaço* com seus formatos de relação difundem não só entretenimento, mas também um fazer, uma operação construtiva, um modo de representação e expressão. É uma forma de conhecimento, construída por pares, a partir das sugestões das instituições legitimadas, sem necessariamente se curvarem ao dado e estabelecido. Disso resulta um outro saber, fundado na inovação e na colaboração social, o que implica poder sobre seus processos de formação. Esses valores colaborativos, adotados na rede, implicam numa outra cultura nas relações de ensino-aprendizagem. Isso posto, o ciberespaço é constituído além de um simples *locus* de difusão da informação para os sujeitos pesquisados “[...] é uma verdadeira tecnologia intelectual, uma ferramenta cognitiva no sentido pleno” (ALAVA, 2002, p. 31).

Como a arte (e em seu contexto a música) é uma forma de conhecimento, a e-música é uma prática comunicacional em fluxo. E sua natureza favorece interconexões e interatividade, nos quais são abertos outros caminhos de construção e difusão de informações. Nesse movimento, verifica-se a existência de processos sedutores que sensibilizam os sujeitos por meio de uma operação técnico-semiótico-social-relacional que promove a relação e a troca de e entre saberes (ALAVA, 2002). Os dispositivos digitais, na fruição musical, são para os e-jovens, além de espaço de inovação e de colaboração social, uma forma de poder sobre seus próprios processos de formação: é o exercício efetivo de concepção e difusão de conhecimento.

Auto-determinação, direito de liberdade, escolha individual, livre vontade e comportamento auto-gerado são as principais manifestações da autonomia dos



e-jovens, o que acrescenta à sua condição de avatar um caráter performático: comportamentos estabelecidos entre diferentes sujeitos, numa relação de interdependência cibercultural, na qual o individual e o coletivo se confundem. O primeiro provocado no espaço doméstico, por meio de aplicativos cada vez mais *user-friendly*,<sup>8</sup>. É sobre esse processo que o e-jovem Lennon refere quando afirma:

*Já vi comentários dizendo que a mixagem que a gente fez, com nossos equipamentos e nos limites de nossa casa, ficou muito melhor do que aquelas produzidas nos estúdios de São Paulo. Nós produzimos nosso material de divulgação e, é claro, trabalhamos nas estratégias de divulgação na rede. (e-jovem Lennon).*

Essa narrativa do e-jovem Lennon traduz a discussão sobre a importância da indústria fonográfica e seus mecanismos de produção, armazenamento e distribuição da música. Os e-jovens prescindem desses mecanismos tradicionais, uma vez que dispõem das condições postas pela cultura digital. Esse fato lhes permite exercer a autonomia e a auto-suficiência nos limites do espaço informal, território de onde os e-jovens provocam subjetividades que influenciam a (re)construção da arte musical, que, transformada, impõe transformações aos sujeitos e metamorfoseia o ato de fruir:

*Hoje podemos com extrema facilidade criar mixagens de refrões ou trechos de música que apreciamos.. Plataformas como Soundcloud garantem que – a exemplo dos livros de blog – fãs interfiram na produção do seu artista preferido, on-line, no mesmo instante de criação (e-jovem Dinho).*

Conforme o e-jovem Dinho, a utilização de *plataformas como Soundcloud* oportuniza fruir a música de acordo com a natureza dos artefatos utilizados. “No Soundcloud nós produzimos, compartilhamos e promovemos nossa música, além disso, temos acesso a outras produções de qualidade” (e-jovem Lewis). A fruição da e-música por essa plataforma promove aos e-jovens sensações singulares porque eles vivenciam efetivas colaborações ao artefato postado e promovem comunicação nas trocas de ideias sobre as composições

---

<sup>8</sup> Meio de comunicação que vem favorecendo a produção, armazenamento, distribuição e fruição de música no formato digital.

nas quais estão trabalhando. Além disso, essas práticas permitem aos sujeitos se transformarem em co-autores da obra com a qual entram em contato. Há, portanto, um deslocamento da função da música: de espaço de fruição puro e simples, passa a território de (re)construção de sentido, a partir da experiência vivida e da sensibilidade daquele que ouve.

A e-música e seus arranjos são *patworks* eletrônicos, organizados pelos e-jovens, a partir de infinitos pontos na tela do computador, traduzidos em combinações binárias, manipulados, digitalizados e processados através de vários recursos dispostos nos menus dos softwares e assim são disponibilizadas para os ouvintes e usuários da *web* em geral, tornando-a ainda mais abstrata, portátil, efêmera e em permanente processo de liquidez. Disso resultam as novas práticas de escuta, próprias dos sujeitos pesquisados: “ouvir com/através/mediado por tecnologias” (SÁ, 2006, p. 115). “[...] ouço música em todo momento, no computador, no som do carro e quando ando pelas ruas, em qualquer situação, sempre levo o meu ipod” (e-jovem Chorão). Agora, o ato de ouvir implica o nomadismo do sujeito da era das conexões:

[...] o nômade prefere o movimento dos caminhos entre os pontos. São os caminhos que importam, pois a vida nômade pressupõe estar sempre no meio do caminho. Os espaços nômades são lisos, pois os caminhos também são móveis, apagam-se e deslocam-se na trajetória sem pouso (SANTAELLA, 2007, p. 236).

Os e-jovens reeditaram o hábito de se deslocar constantemente, sem prejuízo dos espaços de lazer e fruição, o que complexificou e (re)configurou a fruição musical:

[...] o cenário de articulação entre tecnologias digitais e música é de complexificação midiática crescente, de refinamento das experiências sensoriais e novas articulações entre os sentidos; de acoplagens entre escuta, imagem, taticidade; de traduções e transcrições gramaticais tanto quanto de mediações, que por sua vez geram formas novas de sociabilidades, num cenário comunicativo jamais experimentado [...] (PEREIRA DE SÁ, 2006, p. 128)

Os e-jovens, ao articular a e-música praticam a audibilidade mediada tecnologicamente. Ampliando o processo de “retirar o ouvido do corpo” (SÁ, 2010, p. 103), ouvir implica, para esses sujeitos, a utilização de artefatos tecnológicos como extensões do aparelho auditivo e um componente do vestuário urbano. Constroem-se, assim, as noções de interior e exterior acústico e inauguram “[...] o direito ao silêncio para que a apreciação sonora individual possa ser atingida mesmo em espaços públicos [...]” (SÁ, 2010, p. 103).

*Gosto muito de falar, discutir e escrever sobre música. Mas quando o assunto é ouvir música, eu prefiro ficar só. Ouvir é algo muito meu (e-jovem Lennon).*

*Eu também prefiro ouvir sozinho. A não ser que eu esteja num show. Aí, não tem jeito. Mas no dia-a-dia eu coloco meu fone e aí, sou eu e a música (e-jovem Paul).*

*Meu fone já faz parte do meu visual. Aonde vou, ele está comigo, porque a música está sempre comigo (e-jovem George).*

Os e-jovens Lennon, Paul e George sinalizam essa lógica do ato de ouvir música. Antes, predominantemente coletivo, agora implica também uma relação individual, íntima, na qual a presença do outro é prescindível: [...] *quando o assunto é ouvir música, eu prefiro ficar só. Ouvir é algo muito meu (e-jovem Lennon); [...] prefiro ouvir sozinho (e-jovem Paul); Meu fone já faz parte do meu visual (e-joven George).* Revela-se, dessa forma, uma espécie de auto-suficiência, um “supereu” (SANTAELLA, 2007), no ato de fruir música, de forma livre, sem entraves ou limites e sem submissão a normas: [...] *no dia-a-dia eu coloco meu fone e aí, sou eu e a música (e-jovem Paul).* De acordo com Giuliano Obici:

[...] não é a música que os aparelhos portáteis estão vendendo e veiculando; são modos de escuta, desejos de escapar, de construir um mundo sonoro próprio [...] quando o corpo-escuta foge, também cria outro território sonoro, uma escuta desterritorializada, nômade [...] (2008, p.126).

Essa relação é resultado da complexificação midiática que permite aos e-jovens a fruição musical, num movimento desterritorializante. Nesse movimento, os

aparatos tecnológicos funcionam como extensões dos seus corpos. Ouvir música, agora, é um constante (re)criar de espaços acústicos identitários, que pode se dar na sala de aula, na rua, na casa. “*Agora é possível ouvir uma música de combate à escola dentro de uma sala de aula*” (e-jovem Dinho).

Ao perambular assim, os e-jovens (re)editam o nomadismo, dando-lhe um novo aspecto, por intermédio de conexões generalizadas que envolvem os sujeitos em plena mobilidade. Nesse processo permanente de multiplicidade e singularidade, os e-jovens inauguram outra forma de audibilidade e regime de escuta. Essa amplifica os sentidos dos corpos e produz, reproduz e processa signos que aumentam a memória e a cognição dos sujeitos (SANTAELLA, 2007).

Nessas circunstâncias, a e-música se faz por mecanismos digitais teletransportáveis. Estão em nuvens. Nelas, os sujeitos são contagiados pelos sons em outra amplitude, profundidade e velocidade, inaugurando uma nova paisagem sonora em função de uma nova ordem musical, cujas marcas são a conversão de ondas sonoras em códigos binários, a flexibilidade, a produção e a socialização de informações. Essa nova paisagem sonora decorre de uma outra concepção de lugar no que se refere o fruir musical.

Para os e-jovens pesquisados, hoje o lugar de fruição são os territórios das mídias locativas, cujo fundamento é a mobilidade que lhes permite deslocamento, instantaneidade comunicacional e superexposição à informação. Essas anotações eletrônicas propõem aos e-jovens, membros das bandas pesquisadas, a construção de redes interativas, estabelecendo redes de compartilhamento entre os sujeitos que fruem a música em seus diferentes espaços *on-line* e *off-line*.

A dinâmica das redes digitais, porque utiliza mídias locativas interativas, estabelece redes de compartilhamento que ampliam a visibilidade e a capacidade de (re)produção, difusão, promoção e apropriação da arte musical das bandas. Com isso, é possível a esses sujeitos serem autônomos em seus

movimentos musicais, como sugere o e-jovem Cazuza, quando, na fala abaixo, refere-se ao espaço democrático potencializado pelas tecnologias digitais:

*Com esse lance da internet, tudo ficou mais democrático. Hoje facilmente você consegue produzir uma música, gravar e colocar disponível em diversas mídias e deixar tudo muito conhecido. Todos têm conhecimento do seu material. Todos comentam. Todos criticam. E você também tem oportunidade de se manifestar. E você faz tudo isso dentro do seu quarto, com os seus equipamentos (e-jovem Cazuza).*

Para o e-jovem Cazuza, a internet é um espaço de produção cultural. A percepção dele sobre *produzir uma música, gravar e colocar disponível em diversas mídias e todos ter acesso* sugere a simbologia da dilatação do ciberespaço como expressão e expansão do espaço público, tendo público na concepção de Arendt (2000, p. 59-62): “[...] público significa o próprio mundo, na medida em que é comum a todos nós e diferente do lugar que nos cabe dentro dele”. Esse espaço musical interconectado é um vasto campo de possibilidades para os e-jovens. São espaços de práticas ao redor dos gêneros, rótulos e arquiteturas musicais, numa inter-relação dinâmica entre os modos de negociação e consumo desse produto cultural nas tessituras do ciberespaço (JANOTTI JÚNIOR; PIRES, 2011).

Para os e-jovens, estar envolvido nessa ciberculturalidade desenvolve conhecimentos, saberes e práticas de intervenção semiótico-musical que expandem o conceito de música, incluindo todo tipo de som produzido a partir das tecnologias e difundidas pelas plataformas músico digitais. Com isso, para esses sujeitos:

*A música não é mais música, é um caminho, uma viagem, um destino, um espaço, um ambiente, [...]. Um lugar [...]. Uma pausa. Um porto. Uma paisagem. [...]. A paisagem não é expressão, é impressão. Frágil marca. A paisagem [...] Exige pertencimento, naufrágio, não mais ser, dissolver. [...]. [...] solicita a adesão dos viajantes, andarilhos, nômades. (LOPES, 2006, p. 139).*

Falar em e-música, portanto, é colocar-se na perspectiva da fruição musical em qualquer lugar e momento, comportamento emblemático do modo de vida

contemporâneo dos sujeitos juvenis (CASTRO, 2009). É comunicar, compartilhar conteúdos, informar, renovar seguidores e construir alianças (HERSCHMANN, 2010), em ambientes hipermidiáticos. Nesses espaços, os e-jovens promovem seus produtos, agendam com a fluidez e plasticidade sua e-música, seus *profiles* de interação social e constituem ali vitrines e acesso aos seus trabalhos. Sobre isso, manifesta-se o e-jovem Cazuzá:

*Hoje com a internet mais vagabunda você baixa um CD, produz um clipe legal, disponibiliza sua produção. [...] é o seguinte, pega tudo que tem aí, disponível na net e usa da melhor forma possível para se adequar ao seu produto [...] você pode fazer uso inteligente de tudo isso aí (e-jovem Cazuzá).*

Provocados pelas tecnologias, os e-jovens mergulham no universo do risco, tomam decisões e criam métodos, na medida em que conhecem (re)conhecendo - *pega tudo que tem aí, disponível na net e usa da melhor forma possível [...]*. Agindo assim, assumem os espaços da dúvida e do desconhecimento, mas não resumem sua ação a um ato do sujeito sobre o objeto, uma vez que as tecnologias digitais potencializam a reciprocidade entre ambos, tornando-os agentes de uma ação dialética. Assim, usufruem dos eflúvios da sensação que os conecta com o espetacular e o chamativo, universo que monopoliza magneticamente a percepção desses sujeitos, arremessando-os à catarse e ao inusitado e induzindo-os a produzir conhecimentos, a partir do inconstante, da inquietude geral, da excitação e da efervescência constantes (TÜRCKE, 2010), que (re)orientam os rumos da cultura desses sujeitos.

Por serem naturais ao universo das tecnologias digitais, os e-jovens realizam suas performances, compartilhando arte/música e conhecimento, num regime de subjetividades, construídas no ciberespaço, na medida em que este (re)configura campos do possível, cruza narrativas polifônicas, culturas fragmentadas e identidades híbridas. Nesse movimento, os e-jovens exploram a tela como espaço de experimentações de outras sensorialidades, novas

interfaces e modos de produzir, alicerçados nas tecnologias da liberdade, que os imprime a condição de *screenagers* – *sujeitos das telas* (CASTRO, 2012).

As telas, para os e-jovens, potencializam a busca de conhecimento sem amarras, sem poder único instituído, mas alternado entre os agentes de interação, num processo no qual atores, autores e espectadores são performances de um mesmo sujeito, no exercício de sua autoridade, na (re)construção contínua do conhecimento, prescindindo de modelos e processos e assumindo o auto-gerenciamento de sua própria formação, concebendo, imaginando, fantasiando e decidindo o que e como fazer.

Este capítulo retratou a concepção e o sentido de e-jovens em suas performances com a e-música. O próximo abordará as tecnologias do acesso e da conexão contínua desses sujeitos na era da mobilidade, a partir das plataformas *MySpace*, *Palco MP3*, *SoundCloud*, *Youtube* e *Facebook*.

## FAIXA 4

---





## 4. AS TECNOLOGIAS DO ACESSO E DA CONEXÃO CONTÍNUA NA ERA DA MOBILIDADE

O objetivo deste capítulo é identificar e analisar as formas como os e-jovens se apropriam das plataformas músico digitais como dispositivos de compartilhamento, difusão e fruição da e-música, e como eles as utilizam para sua inventividade e as novas formas de compartilhamento, cooperação e difusão de suas performances musicais, num movimento de produção de novas manifestações e formas de conhecimento.

Essas plataformas se constituíram para mim, na pesquisa, como “tecnologias de acesso e conexão contínua” (SANTAELLA, 2007) e são tomadas como repositórios de possibilidades criativas dos e-jovens nas suas performances musicais. São para esses sujeitos, um oceano de possibilidades que se permite ser explorado nas pontas dos dedos, de forma livre, informal, descentralizado.

[...] espaço que traz um fluxo de linguagem multimídia incessante, cujas principais características são a mutação e a multiplicidade. Um não-lugar que, à mesma velocidade com que a velocidade de signos aparece, também desaparece das telas, dos monitores, metamorfoseando-se às velocidades dos cliques, permitindo, desse modo, o delineamento de todas as variáveis, pois essas se transformam continuamente (SANTAELLA, 2007, p. 198 - 199).

As falas dos e-jovens e minhas observações nos territórios das plataformas músico digitais - espaços de convivência diária desses sujeitos - constituíram o ponto de apoio que me permitiu elaborar este capítulo, que está construído em duas partes.

Na primeira parte, descrevo as plataformas utilizadas pelos e-jovens e na segunda apresento as razões de as plataformas serem repositórios de possibilidades criativas para os e-jovens, que fruem música num espaço movente e híbrido, no qual reconhecem a e-música como cultura própria de seu tempo e se reconhecem na condição e natureza de sujeitos pertencentes a

esse universo simbólico, afetivo e informacional. Para esses sujeitos, as plataformas digitais de música são territórios de pertença, espaço fundador, no qual vivenciam suas prerrogativas de seres imersos na cibercultura.

#### **4.1 Plataformas e ambientes dos universos paralelos**

A música tem sido uma das linguagens mais envolventes e mobilizadoras dos espaços identitários juvenis, construindo muitos aspectos da socialização dos jovens e dando-lhes visibilidade cada vez maior. Na contemporaneidade, em virtude da avatarização desses sujeitos, os espaços identitários se deslocaram para as mais diversas plataformas virtuais. Essas plataformas encontram-se interligadas por dispositivos cada vez mais *high-tech*, circunstância que afeta também a fruição musical.

Por meio dessas plataformas, muitos aspectos da socialização juvenil vêm se constituindo e se tornando visíveis na medida em que, cada vez mais, os e-jovens pensam e sentem a si mesmos e o mundo que os cerca por meio das tecnologias digitais. Nessas plataformas virtuais, a linguagem musical promove universos paralelos: a vida está *on-line* e *off-line*. Apesar da dualidade desses universos, a visão separatista não faz parte da percepção dos e-jovens. Para eles, o que existe é uma espécie de dilatação de espaços, por meio da qual o virtual e o físico se encontram e se confundem. As plataformas digitais romperam os limites entre a cultura física e a ciberespacial desses sujeitos.

*Eu tenho quase a mesma sensação de ser artista quando nosso material está disponibilizado no Palco MP3, por exemplo. Quase porque não posso fingir que eu gosto de ouvir os gritos, os aplausos da plateia. Mas não me sinto menos artista porque não estou num palco físico. Assim também acontece quando eu preciso dar uma entrevista. Nessa hora eu até prefiro mesmo ser pelo Facebook ou por outro espaço que não seja físico (e-jovem Cazuza).*

Na lógica da fala do e-jovem Cazuzza, pensar, interagir e viver são movimentos ampliados para além do mundo físico e ancorados na lógica da autonomia, da imaterialidade e livre dos constrangimentos e opressões de uma cultura pré-estabelecida. O que se verifica é a interseção cada vez maior do físico com o virtual, por meio da forma que os e-jovens acessam e fazem uso das plataformas músico digitais que, pautadas na interconexão de sistemas *on-line* e *off-line*, criam espaços e corpos intersticiais que se movem pelas cidades e instituições por meio das diversas plataformas digitais. Nesse movimento, os e-jovens estão promovendo, cotidianamente, realidades mistas, “[...] onde não fica claro se o ambiente é real ou virtual, ou quando não há predominância de um sobre o outro em um ambiente” (SANTAELLA, 2007, p. 220).

Nos ambientes músico digitais, os e-jovens, ao fruir música, decolam e aterrissam, entram e saem, voam numa constante bilocação, uma vez que navegam esferas físicas tecidas com várias outras esferas, mas sem prescindir dos ambientes materiais (SANTAELLA, 2007). É nessa navegação que os e-jovens experienciam sua cultura musical, na qual as plataformas digitais são imprescindíveis, uma vez que integram e se plugam às diferentes redes que constituem as formas diversas de vínculo social dos sujeitos com a e-música.

Os espaços tradicionais de lugar dessa arte – estúdios, casas de shows, CDs e outros - se transformaram, e as zonas de conexões ubíquas estabelecem permanentemente novos territórios infomusicais para esses sujeitos. Esses novos territórios são frutos da revolução digital promovida, em especial, pela internet e pelas tecnologias de gravação digital e se constituem possibilidades de percursos que neles se efetuam, dos discursos que neles se pronunciam e da linguagem que os caracterizam (AUGÉ, 1994).

Nesses territórios, os e-jovens estão engendrando uma forma peculiar de fruição musical, em que a e-música está vinculada a sistemas desmaterializantes e mais excitantes de acesso, consumo e de compartilhamento e, conseqüentemente, de construção e difusão da cultura

musical, mais harmonizadas com as realidades desses sujeitos. A cultura do compartilhamento, praticada pelos e-jovens foi instituída pela sociedade da informação na reprodução do processo de colaboração dos cientistas e pesquisadores que criaram a Internet (BARBROOK, 2003).

Para o autor, a intenção desses pesquisadores era inventar uma forma de comunicação para compartilhar conhecimentos, tendo o computador como único suporte mediador. Com isso surge a “câmara dos comuns intelectual”. O que era instrumento passivo de consumo de peças fixas de informação se transformou em processo participativo de criatividade interativa. O que era, por natalidade, instrumento da ciência e da pesquisa, se transformou em outras e diversificadas formas de expressão cultural.

Com isso, a produção passou a ser pensada na perspectiva da colaboração que se sustenta por uma rede interconectada de informações, em que a produção pode ser feita de forma não coordenada e com a participação de outros sujeitos, assumindo, inclusive a condição de produtor e co-criador de conhecimentos culturais, dentro de movimentos individuais livres, que sustentam na ideia de que o conhecimento não deve ser pensado na lógica do nicho, em que um único dono se constitui imperador da informação.

Livres não só para criar e executar performances musicais, de acordo com seus gostos e propósitos, e para adaptar suas performances às suas necessidades, mas também para copiar e redistribuir música, bem como de modificá-las e socializá-las no ciberespaço, tornando-as de domínio público, para satisfazer necessidades de publicização de suas performances.

*[...] vc torce para que mais e mais pessoas baixem suas músicas, seu material. Se vc ainda não tem material físico, é baixando as músicas que a galera vai começar a curtir o seu trabalho. E essas pessoas disponibilizam as músicas, o material da gente para as pessoas de sua rede e de lá você e sua banda vão se tornando conhecidos (e-jovem Mercury).*

*Arte não tem dono [...] arte tem que ser de todos [...] é conhecimento, é saber e saber tem que ser dado, difundido (e-jovem Paul)*

As falas dos e-jovens remetem a um movimento de colaboração, liberdade de acesso e possibilidades. Ao experienciar a e-música num movimento livre e de subversão, esses sujeitos avançam no dado, no estabelecido, modificando-a de acordo com seus interesses e com a mesma liberdade distribuem essa música e as cópias das versões produzidas. Isso reflete a cultura de atitudes livres na produção de conhecimento e de culturas como resultado de um somatório de ideias e intervenções, no qual o sujeito está além da condição passiva de consumidor: ele exerce o poder da legitimação do artefato postado. Esses sujeitos constroem coletivamente, primando pela liberdade como tecnologia de criação e dessa prática outros saberes criativos emergem.

*“Eu postei um som no SoundCloud uma vez e pedi a galera para experimentar outras formas de som”* (e-jovem Jimi). Ao fazer uso das tecnologias da liberdade, os e-jovens propõem teorias incomuns para responder suas demandas, como as experimentações individuais, que surgem em meio às manipulações do artefato musical nas plataformas digitais. Essa prática contribui para que esses sujeitos evidenciem e potencializem seu conhecimento sensível, fruto da atividade dos sentidos, primeira forma de conhecimento humano.

A atuação livre desses sujeitos sobre as plataformas, as legitima como espaço de negociação, cumplicidade e compartilhamento de interesses que envolvem e proporcionam aproximar outros sujeitos e outros saberes, na medida em que as exploram em seu favor, selecionando alternativas, colocando em prática o conhecimento sensível e as estratégias de que dispõem. Autonomia e dialogicidade presidem esse processo: e-jovem e plataformas músico digitais estabelecem uma comunicação inter-transitiva e pluridimensional.

Nessa lógica outras performances decorrem da multiplicidade de intervenções feitas pelos fruidores da e-música. Esses fruidores podem identificar

necessidades de agregação de outros elementos e melhorar a qualidade do artefato postado, na medida dos cuidados que orientarem suas ações, inclusive no que se refere à preservação da autoria da performance, caso isso seja necessário, como se dá na plataforma *SoundCloud*.

Os e-jovens fazem uma e-música hipertextualizada, na qual são agregadas, em formato digital, sons e efeitos diversos. São sonoridades hiperlinkadas, interconectando diferentes conjuntos de informação e, assim, (re)significam os sons, prescindindo da busca de originalidade em favor da construção coletiva, o que resulta num artefato polifônico, na medida em que ecoa diferentes vozes, configuradas em palavras, imagens e sons. É um sistema de co-autoria do material que é exposto, numa construção não-linear, definida pelos usuários das plataformas ou dos próprios membros da banda. Quando questionados sobre a questão da autoria e co-autoria, o e-jovem Jimi argumenta:

*Nunca tivemos problemas com essa questão “de quem é o resultado final”, mas de qualquer forma, sempre colocamos os créditos dos parceiros. O que acontece muito é o pessoal da própria banda participar dessa parada. Aí, claro, vai o nome deles. Mas se a gente for colocar o nome de todo mundo que colabora de alguma forma, vai ficar difícil. (rsrsrs). Eu, por exemplo, se entro numa parada de colaborar num som, dependendo da minha participação não entro nessas de cobrar meu nome. Na minha banda sim. É meu lance. (e-jovem Jimi).*

Ainda que de forma superficial, sem grandes argumentos, os sujeitos pesquisados têm noção do ponto que envolve a autoria e co-autoria. Nesse contexto, seus entendimentos de co-autoria é toda e qualquer participação direta ou indireta na produção do artefato, seja no entendimento quanto no significado. *Mas se a gente for colocar o nome de todo mundo que colabora de alguma forma, vai ficar difícil. (rsrsrs) (e-jovem Jimi).* A construção de um conhecimento musical é antes de tudo um movimento constante, uma criação coletiva que envolve o conhecimento do sujeito, de seus pares, técnicos, engenheiros, matemáticos e também das máquinas, onde o artefato musical é processado ou manipulado. Todos esses elementos e dispositivos que

possibilitam a circulação das informações musicais, que podem ser trocadas, negociadas e que fazem dessa arte um produto que excede a expressão única do artista, se constituindo num evento comunicacional é uma obra coletiva (DOMINGUES, 1997). E uma obra coletiva não pressupõe autorialidade específica.

Trata-se de uma expansão de campos cognitivos e emocionais de vários sujeitos implicados, por meio da qual tudo pode ser conhecido e experimentado, tudo pode ser mudado ou substituído. Tudo pode ser imaginado e construído. Por ser um instrumento de produção simbólica, as plataformas músico digitais permitem aos e-jovens produzirem colaborativamente, vivenciando uma espécie de inteligência coletiva (LEVY, 1999), por meio da exploração e utilização de material sonoro, rítmico e verbal.

É com base nesse processo que os e-jovens (re)criam a e-música por meio de remixagens, num processo contínuo de reelaboração do que foi feito, tendo em vista, sempre, o próximo resultado que, por sua vez, será disponibilizado, passando, assim, pelo mesmo processo novamente. Para esses sujeitos, o que interessa é a “tradução do mundo em *bits*, manipuláveis e postos em circulação na velocidade da luz” (LEMOS, 2010, p. 182-183). E o resultado são sucessos virais e projeção da banda e seus produtos.

Os múltiplos processos culturais e sociais advindos das plataformas músico digitais oferecem aos e-jovens outro movimento de socialização, livre da lógica determinista da indústria fonográfica. A repetição e interiorização das regras impostas pela mídia convencional, com seus valores e condutas, não se estabelecem como marca para esses sujeitos. Na liquidez dos novos tempos, o processo de socialização com outros sujeitos, fruidores musicais, leva a um ambiente de ação e de escolhas, concretizadas dialogicamente.

*As plataformas de música digitais permitem o agrupamento de pessoas, que interagem entre si como se estivessem na vida física. Permitem que pessoas que compartilham de uma mesma ideologia criem comunidades, encontrem pessoas com*

*as quais se identifiquem, e sintam-se inseridas num grupo social. Esses espaços oferecem aos músicos a possibilidade de atingir o público certo que irá de fato identificar-se com sua música e daí surgem muitas possibilidades de produção de outras músicas ou ações (e-jovem Lenonn).*

O e-jovem Lenonn, ao se referir às plataformas digitais, sinaliza que estas são mediadoras dos processos culturais dos e-jovens, pois eles atuam numa interconexão de ideias da qual surge um novo paradigma de distribuição de seus bens e produtos culturais. Essa distribuição se baseia no compartilhamento e nas trocas.

*A banda (nome da banda) tem uma rede muito grande de fãs e seguidores. Uma coisa mais massivo, sabe? Tem uma audiência legal. E a gente é mais (silêncio)..... uma vez fomos convidados para participar de um festival e precisávamos de grana, fizemos uma camiseta e colocamos para vender. Foi muita massa, eles deram muita força na rede social deles (e-jovem Lewis).*

Os e-jovens músicos das bandas aqui estudadas, ao recorrerem às plataformas digitais, agem além da troca de arquivos. Suas ações sinalizam o surgimento de uma outra forma de produção e troca que se baseia na relações sociais, na medida em que promovem interfaces entre diferentes maneiras de ver, compreender, recriar e socializar ideias e propostas. Essa prática pode ser refletida, tendo como suporte a circulação de dádivas descritas por Mauss (2001). Para o autor, dádivas são construções de sociabilidades, alianças, contratos sociais por meio de intercâmbios que fazem circular conhecimentos, saberes.

A dádiva não é considerada como um objeto ou bem doado; a dádiva é uma relação de troca, em que o bem circula em nome ou a favor do vínculo entre os atores, entre um coletivo. Esse bem, que acaba servindo de “ponte” para a relação, pode ser tanto um objeto (material tangível), como também uma palavra, uma ideia, um conhecimento ou um código-fonte (AGUIAR, 2009, p. 52).

Nesse intercâmbio não está em jogo nenhum ganho ou vantagem econômica, mas benefícios de outra ordem, como potência, poder, simpatia, posição e



emoção. Dessa forma, na perspectiva maussiana da dádiva, os e-jovens estabelecem um processo colaborativo de projeção, tanto da e-música como dos sujeitos e suas bandas. Nessa lógica e ainda apoiada na fala do e-jovem Lennon, as plataformas sociais ligadas à e-música têm um potencial pedagógico que permite trocas de significados e experiências. Isso implica nova prática de produção e difusão de informações, produzidas a partir de ações alternativas transformadoras, compartilhadas coletivamente e apoiadas pela livre distribuição.

Nesse contexto, os e-jovens dispõem de uma nova lógica de perceber, assimilar e transformar informações em conhecimento, construindo um universo que agrega os sujeitos em um amplo espectro de possibilidades. Os e-jovens vivenciam numa lógica de redes, processos culturais, sensoriais e sociais, dos quais são protagonistas. Nesse movimento marcado, sobretudo, pela autonomia e protagonismo potencializados pela liberdade de ser e agir no ciberespaço, esses grupos e suas performances se fortalecem, pois eles recorrem a constantes diálogos, pesquisas e interações. Essa cultura, fundamentado no remix - processo que reverte o detalhismo cartesiano - sugere um novo modo de fazer pedagógico, partindo da capacidade criadora dos e-jovens, o que constitui uma relação pluridimensional, uma experiência híbrida de fazer e de se fazer na contemporaneidade.

Na cultura do remix e agindo na contramão da indústria fonográfica, os e-jovens disponibilizam suas criações gratuitamente, com objetivo de “vender o show”, num movimento *happening*, espontâneo, improvisado, irrepitível em cada nova circunstância de (re)criação. O fundamento dessa prática é a imprevisibilidade, decorrente das intervenções dos e-jovens na e-música, disponibilizada na plataforma músico digital, onde o público “compra” e (re)cria a cena proposta pela banda. Seus ganhos são fundados no capital social, ou seja, num bem construído coletivamente, com participação de outros atores que estão direto ou indiretamente ligados a e-música. Essa participação traz o acesso à informações que beneficia o conhecimento individual, em razão das

ações coletivas em rede, mantendo e ampliando os laços entre os fruidores da e-música.

Neste caso, o capital social não se refere aos e-jovens, mas aos conteúdos imbutidos nas iterações. Esses conteúdos promovem as bandas, criando uma teia que atrai constantemente novos fruidores, num movimento de interconexões. Esse processo implica autonomia para entrar em contato e selecionar informações, das quais nascem as novas formas de saber. Isso porque as plataformas digitais não obedecem a rígidos princípios pré-estabelecidos, pois suas regras se fazem no contato, na fruição, nas (inter)relações.

*Agora todos – interessados em passar algumas horas manejando eletrônicos – podem virar músicos, sem falar que todos podem portar as músicas que desejarem. A Internet juntamente com o mp3 modificou os modos de pesquisa sonora, anteriormente reservados a experts. Qualquer pessoa [...] pode ter acesso a música hindu, paquistanesa, chinesa ou ao funk proibidão do Rio (e-jovem Mercury)*

Nessas plataformas, os e-jovens vivem a cultura dos DJs, protagonizando performances circunstanciais, em que cada uma de suas criações está visceralmente ligada a um determinado momento, lugar e pessoas. Assim, conseguem criar uma atmosfera capaz de gerar sentimentos e respostas às reações dos sujeitos com os quais se (inter)relacionam, no exercício de sua capacidade de sedução. Essa experiência é possível porque esses sujeitos detêm uma flagrante capacidade de renovação e compartilhamento, dos quais resulta um (re)definir de gostos e sensações estéticas, enquanto plasman novas subjetividades e engendram princípios pedagógicos, sob a lógica da liberdade como tecnologia de transformação e deslocamento de papéis.

*Às vezes quando eu posto alguma música eu espero ansioso alguém falar alguma coisa ou quando algum fã manipula nosso material no soundCloud. Porque muitas vezes é nessa hora que tem sempre alguma coisa bacana que me faz pensar de outro jeito uma nova parada (e-jovem Cazuzá).*

Esses territórios informacionais levam os e-jovens a estabelecer uma nova relação com outros sujeitos. Por isso, quando o e-jovem Cazuzza diz que “[...] *quando posto alguma música eu espero ansioso alguém falar alguma coisa, ou quando algum fã manipula nosso material no Soundcloud [...]*” ele sinaliza que o ato de postar uma produção não significa que ela seja socializada apenas para o consumo de seus pares. Além desse objetivo, o ato de compartilhar se configura como território de apropriação, subjetivação e co-produção, uma vez que os pares que entram em contato com a obra postada participam efetivamente do processo de (re)criação desse artefato, na medida em que sugerem “[...] *alguma coisa bacana que me faz pensar de outro jeito [...]*”.

Isso revela também que, para os e-jovens, os fins são mais importantes que os meios em seu processo cultural. Noutras palavras: eles não se apegam ao trajeto de construção do conhecimento, à didática estabelecida para se chegar a algum lugar, mas aos resultados dali advindos. É como se a plataforma músico digital em que foi postada uma criação fosse um laboratório de alquimia, onde contatos, experiências, explosões de ideias e outros acidentes de percurso levassem a resultados imprevisíveis, nos espaços sociais, sensoriais, culturais, estéticos e cognitivos, mas em harmonia com as expectativas dos autores da obra “original”. “[...] um verdadeiro labirinto, com inúmeras possibilidades que serão vivenciadas a partir do *caminhar*, ou do *navegar*, ou do *estar à toa na rede*” (PRETTO, 2010, p. 307).

As bandas se apresentam pelos perfis nas plataformas músico digitais nas quais compartilham suas ideias e projeções e nelas são constituídas as interações entre as bandas e seus públicos. Disso resulta práticas de consumo que não são apenas índices de identidade, estilização de vida e *status*, mas também capital cultural que ali estão para circulação, não importando mais de quem e de onde partiram e ao que se destinam. As atividades de circulação de perfis pela rede tornam cada vez mais complexo este usuário-consumidor-produtor atravessado por uma contagiante e viral pluralidade de preferências e estilos (PINHEIRO, 2008).

Essa atividade de circulação de perfil que (re)define o usuário-consumidor-produtor, por meio do contato com a pluralidade de preferências e estilos com os quais interage, tem o *Myspace* como uma plataforma de sustentação das múltiplas mídias. Para os e-jovens essa plataforma retroalimenta o processo de visibilidade da banda e de suas performances musicais, circunstância que tem favorecido aos sujeitos pesquisados manifestar sua arte e suas preferências, tendo nessa plataforma sua agência de comunicação. Nesses espaços, os e-jovens músicos (re)ativam suas conexões, mantendo uma simbiose com seus fãs, mídia e outros artistas, numa proposta de adquirir visibilidade e reputação.

*O Myspace é a nossa agenda. Postamos as nossas ações, nossos movimentos enquanto banda lá porque sabemos que é de lá que muita gente do meio artístico buscam informações sobre músicos e bandas. É de lá que muita gente soube da nossa banda, do que fazemos.* (e-jovem Chorão).

*Temos Myspace, mas nosso lance agora é o Facebook. Ele é mais da hora. As informações giram numa outra velocidade. E nossa galera toda tá lá. E o artista vai onde o povo está (rsrsrsrs)* (e-jovem Paul).

A música desses sujeitos não é, a priori, objeto mercadológico, mas “banner” de divulgação, cujo canal são as plataformas músico digitais, em que são exercidas diferentes estratégias de relações públicas, com o objetivo de atingir a maior visibilidade possível, por meio do contato com pessoas, num processo de universalização da banda, tornando-a visível cada vez mais. Ser visto, ser percebido para esses sujeitos é um valor multiplicado pela quantidade crescente de pessoas conectadas nas plataformas músico digitais, nas quais os valores das conexões são potencialmente ampliados.

*Corremos atrás de comentários positivos do nosso trabalho, mas nem sempre isso acontece. Temos que entender. Mas quando acontece, nós compartilhamos e ficamos um bom tempo fazendo algum comentário para ficar sempre em evidência aquele post* (e-jovem Mercury).

Um dos principais valores construídos nas plataformas músico digitais, a reputação, conforme Recuero (2009), está relacionada às informações que um ator recebe relativamente ao comportamento de outros atores na rede, o que contribui para construir impressões sobre estes, na medida em que informações sobre o que são e o que pensam ficam registradas. Reputação, para esses sujeitos, não é sinônimo de quantidade de conexões de determinado ator possui, mas o que estas revelam sobre esse ator. E construção coletiva, resultado de opiniões, críticas, sugestões postadas nas plataformas músico digitais, quanto às da banda, na qual se destacam as opiniões de terceiros, seja do círculo social, seja de especialistas no assunto, seja de outros usuários.

Com o processo de visibilidade e reputação proporcionadas pelas plataformas músico digitais, a banda e seus sujeitos criam laços estreitos e afetivos com seus fãs, plasmando nesse movimento uma organização social da cultura da e-música: uma arquitetura livre da cultura *on-line* com suas propriedades de sociabilidade mediada: persistência (duralibilidade), buscabilidade (condição de ser encontrado), replicabilidade (viralização) e audiência invisível (recepção). Essas ações são permanentemente pensadas, pelos e-jovens, enquanto estratégias de sedução, no *Myspace* e no *Facebook*. E servem para trabalharem sua auto-apresentação e auto-promoção, numa comunicação *on-line* que remete à prática *off-line*, com uma vantagem: atinge uma audiência muito maior, que ecoa em outras audiências, por meios de redes e conexões simultâneas e contínuas, com vistas às (inter)relações, para eleger e publicizar o que é experimental. Essas plataformas são, para os e-jovens, possibilidades sempre abertas de encontros e de aventuras no que se refere à elaboração de novas redes, de novas identidades e alteridade.

#### **4.2 Plataformas músico digitais: repositórios de possibilidades criativas**

Os e-jovens estão envolvidos em uma multiplicidade de processos culturais, sensoriais e sociais que (re)organizam suas ações no espaço cibercultural,

além de lhes dar visibilidade e demarcar suas identidades juvenis. Como músicos, os e-jovens adquirem autoridade também como produtores, seguindo a filosofia punk “do it yourself”<sup>9</sup> – faça sua música, o seu estilo – não se acomode na postura do espectador vazio (DAYRELL, 2002).

*Nós mesmos cuidamos de nossa carreira. Fazemos música não para agradar o mercado [...] não nos violentamos. Mas é claro que não descuidamos daqueles que curtem nosso som. [...] Eles só curtem a gente porque conhecem nossa onda. O que acontece por aí, com o lance das gravadoras é que a banda é moldada para atender um mercado que é também formatado (e-jovem Lennon).*

Quem faz a nossa banda no sentido de promoção, buscar oportunidade, conquistar fãs, somos nós mesmos. Fazemos tudo isso pelas redes sociais. Contato, compra de equipamento, lançamento de música, clipes. Atendemos nossos fãs. Tudo na rede. O bacana é que podemos fazer tudo isso sem sair de casa e às vezes do nosso outro trabalho (e-jovem Dinho).

Essa postura permite aos e-jovens produzir música e gerenciar suas carreiras sem o atrelamento às gravadoras, fazendo uso das plataformas músico digitais para se aproximarem de seus fãs e de outros artistas, se valendo das benesses trazidas pelas tecnologias que vêm permitindo aos e-jovens músicos

[...] novas oportunidades de se produzir e compartilhar cultura, fortalecendo o papel da produção não-comercial e não proprietária – seja por indivíduos independentes ou por esforços cooperativos, em um vasto leque de colaborações pontuais ou entrelaçadas (BENKLER, 2008, p.2).

Orientados por esse novo paradigma, os e-jovens agem com liberdade buscando, primordialmente, concretizar seus interesses relativos a *status* - moeda de troca desses sujeitos: quanto mais valores simbólicos os e-jovens

---

<sup>9</sup> “O “Do it Yourself”, é uma tendência que vem crescendo muito nos últimos tempos. O termo em si teria surgido junto á cena punk underground, onde diversas bandas recusavam associar-se á labels, fazendo tudo com as próprias mãos. Desde organização de shows, gravação e produção dos álbuns, até a venda, publicidade e etc. Diretamente associada á um espírito anticapitalista, a atitude DIY se baseia no conceito de que uma pessoa pode executar uma tarefa, sem necessariamente ter que procurar ajuda de um profissional, que muitas vezes, cobram preços excessivos e não atendem ás expectativas”. Disponível em: <http://digamegguai.wordpress.com/2011/08/29/diy-do-it-yourself/>. Acesso em 31/01/2013.

músicos socializam por meio das plataformas músico digitais, maior *status* garantem para si mesmos e para suas bandas. No que se refere à moeda financeira, esses sujeitos são conscientes que embora seja importante e de alguma forma almejam essa condição, o momento, porém, exige uma primeira moeda que é o status de banda de rock com goza de reputação e credibilidade de artista.

*Quem não quer ser uma banda famosa? Quem não quer conquistar grandes plateias? Eu quero [...] todos nós queremos. Eu quero viver da minha música, da minha arte. Mas acho que ainda não vai dar. É preciso, inclusive, ser conhecida fora do Tocantins, primeiro. Daí a importância de nossa banda está na rede. Já aconteceu muita coisa legal, que deu pra gente uma certa moral. Mas dinheiro ainda não (e-jovem Paul).*

O momento sociável desses sujeitos tem propósitos claros e conteúdos estratégicos, cujo objetivo é colher resultados exteriores, como a propagação de uma ideia, uma proposta, uma música. O alvo da sociabilidade desses sujeitos é o sucesso do momento sociável, no qual são oportunizadas informações que facilitam a produção da arte/música/conhecimento.

*Os agrupamentos de pessoas que compartilham das mesmas ideias facilitam a propagação da mensagem artística. Agora não é só um grupo, mas diversos que têm afinidades com as nossas posições e que encontramos nas diversas redes sociais, voltadas à música. Um exemplo são as várias bandas de rock que nossa banda interage, os públicos dessas bandas são mais politizados, defendem alguma ideologia. E essas ideias são percebidas nas letras da banda. São comunidades cult, que têm uma visão mais crítica do mundo. Nessa interação nós nos projetamos em grupos que valem a pena, no nosso trabalho é agregado um conceito bacana, sem falar que nessa relação nós adquirimos algum tipo de conhecimento sobre arte, música e assim melhoramos o que fazemos. É uma troca bacana. Troca, porque nós também oferecemos alguma coisa (e-jovem Paul).*

O e-jovem Paul sugere reconhecer as plataformas músico digitais não apenas como ponto de contato, mas, sobretudo, como território de tele-ação, onde ocorrem influências recíprocas que culminam em (re)produção de

subjetividades. Essas plataformas, para os e-jovens, são espaços de produção coletivos, no qual as trocas de informações se constituem em tecnologias da subjetividade, experiências vinculadas aos estratos sócio-culturais, resultantes da relação dos e-jovens com seus pares. Nesses territórios da e-música, os valores simbólicos singulares não são evidenciados.

Nessa relação, os e-jovens buscam se manter e manter em evidência suas bandas e suas e-músicas, fato que os leva a estar sempre em contato com o mundo/informação exterior e, assim expandir os bens simbólicos por eles produzidos nas plataformas músico digitais. As trocas, nesses espaços, levam os e-jovens à economia do saber e do status de que resulta a produção de conhecimento e um substrato cognitivo mais acelerado, além disso se projetam e projetam sua arte. Esses sujeitos agenciam e negociam bens simbólicos limitados aos seus interesses subjetivos mais imediatos, transformando as plataformas músico digitais – lugar além do lugar comum da tecnologia - em território flexível de atualizações, avanços, visibilidade, *status* e inovações do saber.

Trata-se da economia do sinérgico, na qual o valioso são os relacionamentos e as parcerias: a inteligência, a riqueza e o poder, crescentemente coletivos, nascem não da posse, mas do compartilhamento. Essas atividades vêm permitindo aos e-jovens desvendar inéditas galáxias da linguagem, fazer vir à tona temporalidades sociais desconhecidas, (re)inventar o laço social, aperfeiçoar a democracia, abrir entre os homens trilhas de saber desconhecidas (LÉVY, 1999, p.103).

Esses espaços são para esses sujeitos laboratórios de experiências. As bandas estudadas utilizam esses laboratórios para transformar suas e-músicas e suas ações, bem como a de seus pares, em outras e-músicas, outras ações e outros conhecimentos, influenciados pela natureza das plataformas digitais, marcada pela liberdade de conexões, da virtualidade dos possíveis, criando uma pluralidade de formas que dá ao sujeito a liberdade de escolhas e permite



a ele desenvolver seus saberes e suas capacidades de modo livre e cooperativo.

Para os e-jovens músicos, o saber não é algo objetivado, composto de conhecimentos e informações, mas sim uma atividade social. Nesse contexto, a visão de mundo e a cultura dos e-jovens são transformadas, pois sofrem, continuamente, adequações, ajustes e metamorfoses. A e-música, produzida por esses sujeitos não é um produto pronto e acabado, não é mais resultado, mas ao contrário, uma “arte-processo”. Assim como a fruição é experimentação. É interação entre diferentes ideias, diferentes sujeitos, sem, contudo, ter a obrigação de (re)produzir relações sociais.

*[...] na maioria das vezes eu nem conheço o carinha do outro lado, mas há uma troca bacana entre o que ele sabe e o que eu sei [...] muitas vezes até perdemos o contato [...] (e-jovem Cazusa).*

Essa dinâmica de intercâmbios de informações, de ideias, é possibilitada pelas plataformas músico digitais, que são descentralizadas, colaborativas, baseadas em mecanismos de compartilhamento, que conectam indivíduos que cooperam entre si (BENKLER, 2008). Essa prática pode ser compreendida à luz das trocas constantes de “dádivas” (MAUSS, 2001). De acordo com o autor, essas trocas geram alianças e circulação espontâneas de bens entre estranhos. Em face disso, os e-jovens sinalizam um outro princípio pedagógico, baseado na produção entre pares (BENKLER, 2008) e na transversalização do conhecimento, onde os atores são (re)posicionados num processo de construção do saber colaborativo e compartilhado por todos os atores do processo.

Nesse (re)posicionamento dos atores, suas ações vão além da crítica, eles descrevem suas experiências numa moldura mais sensível e menos científica, criando e dinamizando um entre-lugar que se coloca entre a fruição pura e simples e a fruição como construção de conhecimento, gerando assim

(inter)subjetividades, cujos fundamentos são infinitas narrativas e contextos paralelos que se (inter)influenciam e se respeitam.

*A relação entre as bandas de rock e seu público, em espaços virtuais, é geralmente bem próxima. Nas plataformas de música eles não veem os músicos como astros intocáveis, mas como parceiros em ideias. O público da banda de rock opina sobre a banda, sugere alguma mudança e sabe comentar criticamente sobre a obra do artista (e-jovem Lennon).*

Quando o e-jovem Lennon afirma que, no ciberespaço, as relações entre as bandas de rock e seu público é movimento de proximidade e aproximação contínua, sinaliza para um fato característico da produção cultural em rede: a dessacralização do objeto estético e de seu autor. Em decorrência desse desnudamento, ídolos, modelos e estilos cristalizados desaparecem, pois os fruidores de *e-música [...] não vêem os músicos como astros intocáveis*. Sendo assim, a condição de astro é substituída pela de parceiros de ideias, na medida em que opinam sobre a banda, sugerem mudanças e tecem críticas.

Disso resulta não uma submissão a modelos, mas um processo de (re)construção e (re)significação tanto do autor quanto da obra, esboçando um novo fazer pedagógico, do qual participam bricolagens de ideias e bricolagens sonoras, em um espaço autônomo e permeado de contradições. Essas circunstâncias favorecem a constituição de “comunidades emocionais” (MAFESSOLI, 2004) entre os sujeitos fruidores de e-música. Os e-jovens formam efetivamente comunidades emocionais porque permitem uma experiência coletiva de construção de conhecimento e de solidariedade com seus pares.

Esse conhecimento é (re)significado de acordo com as circunstâncias em que se encontram os e-jovens. Nas plataformas músico digitais, as informações estão disponíveis em diferentes formatos, e as sociabilidades inauguram uma nova condição de pertencimento, definida pelos sentidos dados às tecnologias. A sociabilidade dos e-jovens é dialética, na medida em que o que é disponibilizado provoca uma reação e um retorno. Nos espaços ciberculturais,

as interações são trocas sociais, ação com reflexo comunicativo entre o indivíduo e seus pares (reflexo social), tem caráter social perene e está diretamente relacionado ao processo comunicativo.

O pertencimento a um grupo passa a se constituir uma escolha temporária e variável: “[...] o fundamento da nova solidariedade da juventude não se encontraria numa simples adesão ao já dado, mas na capacidade e na responsabilidade de escolher” (CARRANO, 2003, p. 102). Essas escolhas estão fundamentadas nas plataformas músico digitais, que não só inauguram um outro movimento das práticas comunicativas e identitárias, como também são responsáveis diretos pelas novas formas de reorganização e de conexão social e política dos grupos juvenis – redes de relações. Por essas ferramentas sociais, os e-jovens

[...] são capazes de opor resistência aos novos e cada vez mais arditos dispositivos de poder; criar interferências, ‘vacúolos de não-comunicação, interruptores’, na tentativa de abrir o campo do possível, desenvolvendo formas inovadoras de ser e estar no mundo. [...] Esses novos recursos abrem uma infinidade de possibilidades que eram impensáveis até pouco tempo e que agora são extremamente promissoras, tanto para a invenção quanto para os contatos e trocas (SIBÍLIA, 2008, p. 11).

As plataformas músico digitais, para os sujeitos jovens, são uma nova forma de organização e estrutura social, na qual é impossível aos e-jovens se isolar, pois são atores sociais em conexão. Essas plataformas, antes de tudo, são redes de comunicação que envolvem a linguagem simbólica, os limites culturais e as relações de poder, traçando múltiplas trajetórias. Além de superar os limites impostos pelos espaços vividos, vêm potencializando intercâmbios virtuais de culturas, ideias e contatos que redefinem o vetor das escolhas das relações praticadas pelos e-jovens, atores indissociáveis de suas conexões, nas quais precisam ser percebidos para se constituir parte da sociedade em rede, apropriando-se, assim, do ciberespaço e constituindo “eus” ali.

*[...] bandas como a nossa que ainda não tem projeção precisam criar condições de serem vistas. Então, nós colocamos mesmos a nossa música ali, nosso trabalho como um todo e queremos e fazemos questão que esse material seja baixado. Mas não é só isso, nós queremos que as pessoas se posicionem em relação ao que fazemos, principalmente quando essas pessoas são do ramo. Isso é muito bom pra gente (e-jovem Paul).*

A percepção do outro é fundamental para a interação humana e para a produção de conhecimento. No ciberespaço, as palavras - construídas como expressões de alguém e legitimadas pelos grupos sociais - servem à percepção e julgamento dos membros da comunidade. Esses espaços de expressão do *self* são também espaços do ator social e reconhecido pelos outros atores como tal. O foco da interação social dessas redes está nos contatos pessoais entre os sujeitos, disponibilizando informações e meio de interação direta para as redes de relacionamento (SANTAELLA; LEMOS, 2010). A interação nos espaços virtuais é também uma forma de conectar os e-jovens e seus pares e revelar o tipo de relação que eles estabelecem entre si e como são construídos os laços sociais que os vinculam.

O laço é a efetiva conexão entre os atores que estão envolvidos nas interações. Ele é o resultado, [...], da sedimentação das relações estabelecidas entre agentes. Laços são formas mais institucionalizadas de conexão entre atores, constituídos nos tempos e através das interações sociais. [...]. O conceito de laço social [...] passa pela ideia de interação social. É um laço social constituído a partir dessas interações e das relações, sendo denominado laço relacional (RECUERO, 2009, p.38).

Os e-jovens constroem laços sociais, recorrendo à associação: eles se conectam a outros sujeitos por meio de relações sociais construídas nos espaços digitais, o que impacta também a fruição musical. Independente dos seus objetivos os e-jovens têm nesses espaços uma de suas características mais marcantes: o fato de os e-jovens praticarem a audição musical contínua, processo permanente: ouve-se música enquanto se praticam todas as atividades cotidianas, diferentemente de outras épocas, suas práticas e dispositivos.

*Não consigo fazer nada sem estar conectado, ouvindo música (e-jovem Paul).* Essa prática só é possível porque os e-jovens se apropriaram com naturalidade do que Santaella (2007) denomina de “quinta geração de tecnologias comunicacionais”, que permite aos sujeitos uma conexão contínua com a e-música, constituída por “[...] uma rede móvel de pessoas e de tecnologias nômades que operam em espaços físicos não contíguos.” (SANTELLA, 2007, p, 200).

A música nas plataformas músico digitais, para os e-jovens, são trilhas sonoras para todas as circunstâncias. Nesse contexto, ouvir música não é uma atividade-fim, mas uma atividade corriqueira, com centralidade secundária, embora elemento primeiro enquanto necessidade diária e com efeito de interferência, sem, no entanto, se sobrepor a outras informações.

Como resultado dessa nova forma de ouvir, os e-jovens deslocam suas músicas, por meio de dispositivos móveis cada vez mais sofisticados, enquanto se deslocam fisicamente. Isso ocorre também em suas atividades virtuais que se fazem acompanhar por outros sujeitos da rede, por meio de plataformas músico digitais.

Para os e-jovens, “[...] a escuta da música em fluxo revela-se em toda sua transparência [...] em um *continuum* de experiências vividas” (LEÃO & PRADO, 2007, p. 79). Por meio das plataformas músico digitais, os e-jovens estabelecem redes colaborativas que ampliam a visibilidade e a capacidade de divulgação e promoção da banda, atingindo outros sujeitos fruidores da e-música pelos sons em outra amplitude, profundidade e velocidade, favorecendo a identificação e a vinculação social dos e-jovens.

Se antes os fãs de música se reuniam em fãs-clubes, lojas de discos ou na redação de fanzines, hoje temos no ciberespaço a presença de grupos afinitários os mais variados, reunidos em torno de diferentes gêneros e estilos musicais. O compartilhamento de arquivos de música on-line pode ser visto como uma forma de diálogo entre consumidores ativos que não ficam apenas passivamente a espera dos lançamentos

comerciais, preferindo elaborar eles próprios, suas coletâneas de músicas prediletas (CASTRO, 2009, p. 489).

As plataformas músico digitais são para os e-jovens músicos mecanismos de transformação material, sensorial, cultural e social de suas músicas. Constituem-se verdadeiras vitrines para projeção e visibilidade de seus sujeitos e de suas bandas, prescindindo das grandes gravadoras para distribuir seus produtos musicais. Com isso, a relação do e-jovem com a e-música e seus modos de acesso, uso, fruição sinalizam as possibilidades de novas manifestações e formas de conhecimento, de conhecimento sensível, com expansão de campo cognitivos, emocionais, sensoriais e sociais, numa experiência híbrida do ensinar e aprender na cibercultura.



## **FAIXA 5**

---



## 5. DA VIDA LÍQUIDA ON-LINE E OFF-LINE DOS E-JOVENS AO MUNDO INÓSPITO DA EDUCAÇÃO

Nas últimas décadas, a educação se viu desafiada a se adequar às demandas dos novos tempos, as quais vêm lhe apresentando dilemas existenciais e impondo um mal-estar oriundo de diferentes fontes, entre as quais e mais especificamente, a crise política configurada nos esforços de definir leis e diretrizes para o sistema educacional. Mas o que na verdade vem desvendando fachadas e expondo as contradições desse sistema é o fato de que as pessoas nascem para o mundo (ARENDR, 2009). Esse conhecimento expõe limites e deficiências da educação e permite perceber a fragilidade dos pilares em que ela se funda, tornando-a inóspita aos e-jovens.

Esses sujeitos são reféns de um sistema educacional inadequado a suas potencialidades existenciais, uma vez que esse sistema, pesado, fechado, sólido, se caracteriza, numa leitura generalista, pela predominância do controle, da disciplina e da dominação, tudo isso frontalmente contrário aos princípios do universo digital do qual os e-jovens são naturais. Embora, já seja possível verificar um movimento de rompimento com essas posturas em muitas escolas, sinalizando um processo inovador, é preciso uma leitura pontual sobre o que na prática estão denominando de inovação.

Salas de aula equipadas com objetos técnicos, conversão ao mundo digital não significa efetivamente uma cultura inovadora (COUTO, 2013). No que se refere às práticas educacionais, inovação tem que ser pensada no contexto do rompimento com as ausências de uma política que pensa as práticas docentes desassociadas da questão da natalidade - categoria central do pensamento político-educacional e raiz ontológica da ação, da liberdade e da novidade. Nessa perspectiva, inovar é potencializar a capacidade criativa e de desenvolvimento que os e-jovens trazem para o cotidiano escolar, associada a implementação de uma cultura digital, própria da condição desses sujeitos. Educação nunca está dada de antemão. Ao contrário, tem que ser



(re)organizada cada vez que uma nova geração de indivíduos vem ao mundo. E para isso é preciso adequadamente formar professores com autonomia e liberdade para a cultura digital (COUTO, 2013).

Educar implica repensar o processo de construção da cidadania adequada a cada momento histórico e a cada território educacional. Esse (re)pensar, sempre orientado pelas transformações do mundo, revela problemas, propõe desafios e exige soluções, na medida das demandas da instabilidade e novidade trazida pelos e-jovens. Agentes históricos, protagonistas do processo de (re)configuração do pensamento contemporâneo, esses sujeitos, para se tornarem homens do seu tempo, devem ser frutos de políticas públicas e processos educativos que resultam da (re)adequação de estruturas racionais, científicas, políticas, históricas, linguísticas, sociais e econômicas, naturais ao mundo em que estão inseridos e à complexidade deste mundo, sempre desconhecido e estranho.

Num movimento paralelo ao sistema educacional posto, os e-jovens engendram subjetividades mais leves, resultantes do nexos entre redes de conexões digitais e culturas juvenis cada vez mais hipermediatizadas que furtam aos ditames do cartesianismo pedagógico, gerando outras formas de ser e estar e de conhecer. Em suas práticas promovem currículos avatarizados, desnaturalizando a linguagem, o tempo, o contexto e o humano e desafiando a educação a lidar de forma mais positiva com eles, em suas relações com as demandas do mundo ciberespacial, fugindo assim ao ensino de “[...] comportamentos, procedimentos, hábitos, valores e atitudes, considerados adequados e desejáveis [...]” (PARAÍSO, 2004, p. 144).

Os e-jovens, sujeitos avatarizados e transgressores de fronteiras construídas, desconstruídas e vencidas (COUTO, 2012), é o grande desafio da educação contemporânea: “[...] entremeio artificial-natural, não é nem isso nem aquilo, não conhece a oposição binária que de certo modo estrutura o pensamento ocidental. É a junção entre o isso e o aquilo”. (COUTO, 2001, p.5). Em virtude

dessas características, os e-jovens não se adequam ao modelo de educação proposto pelo sistema e nem este contempla seus interesses e necessidades.

Seduzidos pela cultura da liberdade, promovidas pelas tecnologias digitais, os e-jovens cada vez mais estão inserindo nos ambientes escolares vivências e descobertas exploradas nas plataformas músico digitais. Nesses espaços estão promovendo outros processos de construção de saberes e subvertendo a lógica de aprender e ensinar. Tem aceitado cada vez menos imposições de cima para baixo e promovem constantemente diálogos interconectados além dos muros da escola. Em face desse quadro, o sistema educacional é desafiado a produzir novas práticas socioeducacionais - em que se promovam saberes criativos, a partir dos conhecimentos sensíveis trazidos pelos sujeitos - e novos campos cognitivos e emocionais, expandindo-os sempre.

É nesse contexto de tensão entre o sólido e o líquido que os e-jovens, em suas relações com a e-música, vêm sinalizando outra forma de construção do conhecimento. Este capítulo foi construído a partir do entendimento de que a linguagem e-musical provoca, por meio de sua fluidez, a dissolução de fronteiras, e apresenta reflexões que fundamentam a compreensão da e-música como elemento capaz de deslocar limites, em face das demandas dos nativos digitais.

### **5.1 A linguagem hipermidiática da e-música como arquitetura fluida**

A e-música se libertou dos constrangimentos e hierarquias impostos por quaisquer regras ou sistemas pré-determinados e se apresenta como uma das marcas mais decisivas e expressivas da contemporaneidade. Essa liberdade dotou os e-jovens de poder para fruir a música sem suas bases fixas, dando à fruição musical grande mobilidade, potencializada por diversas mídias levadas pelos sujeitos em bolsos, pastas, cintos ou expostos junto ao corpo. Trata-se de um ritual, no qual zelo e sacralidade se confundem.

Daí resultou que “O controle daquilo que se ouve, onde houve e quando houve foi por água abaixo” (e-jovem Mercury). O acesso, batida da vez, passou a substituir a posse de forma definitiva: se se pode ouvir o que quiser, quando quiser, não é necessária a propriedade física da música. A e-música é onipresente, favorecida pelas tecnologias digitais, se liberta e liberta seus fruidores da condição de enclausuramento. No entanto, esses sujeitos se tornam reféns de outros processos de aprisionamentos que não se dão conta: a natureza orientadora dos *softwares* e dos *hardwares* nas expressões do fazer, uma vez que os espaços onde os e-jovens fruem a e-música, em sua maioria, são controlados por sistemas tecnológicos pensados e processados por sujeitos e instituições agenciadoras. Essa liberdade tão proclamada pelos e-jovens, ironicamente, aplica-se mais as máquinas do que a eles mesmos.

*[...] ouço música em todo momento, no computador, no som do carro e quando ando pelas ruas, em qualquer situação [...] ouço muita música pela internet, pelo meu ipod. Lá eu encontro com facilidade as músicas que gosto. [...]* (e-jovem Chorão).

A liberdade, sinalizada pelo e-jovem Chorão, no processo de fruição da e-música, implica uma forma de deslocamento de poder no gerenciamento do que escutar e do como escutar. Essa forma de poder lembra Foucault (2011): não é possuído, mas praticado; não tem centro, mas se espalha por toda estrutura social, inaugurando uma condição de empoderamento, que possibilita, de alguma forma, a emancipação dos e-jovens.

Neste contexto, esses sujeitos empoderaram-se quando adquirem controle sobre o que escutar, de acordo com seus interesses e preferências. Assim, eles são autônomos, livres e influentes nessas escolhas. E essas condições, de autonomia, liberdade e poder de influenciar nos seus próprios processos de formação, vêm se constituindo a emergência desses sujeitos avatarizados.

Nesse movimento e favorecidos pelas plataformas músico digitais produzem relações com outras pessoas e outras mentes, essas tecnológico-digitais, o que culmina noutras redes neuronais, agora coletivas, constituídas pelas redes

disponíveis nos contornos social e cultural, nos quais estão imersos os e-jovens em sua fruição musical.

*[...] às vezes dentro da própria música que um faz, um modo de cantar, ou até uma palavra que vem mais forte na mente dele e que ele mostra, dá aquela vontade de interferir naquela onda [...] quando interferimos a parada sai uma forma diferente. Nessa hora é muito punk (e-jovem Paul).*

A e-música é um artefato provocador, que determina aos e-jovens relacionarem com seus pares, tendo a arte musical como pretexto. Os sujeitos se sentem estimulados a transformar o que é dado e compartilhar, por meio de redes tecidas, a partir do contato com algo que desperte o interesse comum. Este ato de transformar e compartilhar cria não só a sensação de autoria - interativa e aberta, que rompe com a privatização da cultura e do conhecimento - mas também o sentimento de liberdade, fundamento da autonomia na construção de um conhecimento híbrido, sincrético e diaspórico, resultante de códigos processuais diferentes e aparentemente incompatíveis.

Isso implica liberação de significados há muito aprisionados pelo pensamento monológico - imposto pelas instituições educacionais (CANEVACCI, 2013) – tornando-o flutuante e plural: *“[...] na hora que eu estou falando com outra pessoa sobre música ou qualquer parada da banda, na internet, eu não sou fadado a fazer uma coisa específica, do jeito que mandam, mas eu estou fazendo aquilo que eu quero fazer ou o que eu penso em fazer e o que eu acredito que deve ser feito, mas discutido, eu sendo “ouvido” (aspas não verbal)” (e-jovem Paul).*

Esse empoderamento, agora não mais individual, mas dinâmico, promove a construção de um conhecimento coletivo, engajado, recíproco e co-responsável, avesso a limites entre processos e resultados, e que permite a superação da dualidade mestre/aprendiz, a (re)significação dessa relação e a (re)visão dos papéis sociais dos sujeitos. O acesso fundamenta a nova perspectiva pedagógica sinalizada pelos e-jovens, na qual o empoderamento é um processo de (re)construção, que desloca, permanentemente, o poder,

prescindindo sempre da ideia de estaticidade - que produz dualidades - substituindo-a pela dinamicidade, que implica solidariedade, (co)participação e compartilhamento de informações a serem transformadas em conhecimento.

*[...] as bandas e os artistas têm que usufruir da liberdade que o ambiente da internet oferece [...] eu acho que a pessoa pode pegar a música, modificar e fazer uma outra versão enfim [...] a internet é democrática, as pessoas podem compartilhar, podem fazer as versões e não é uma coisa que a gente vai impedir, mesmo que a banda saia da internet, mas isso vaza, alguém vai e faz uma versão, [...] é uma revolução que tá aí tomando conta e isso é bacana (e-jovem Cazuzá).*

As tecnologias digitais favorecem aos sujeitos compreender seu novo papel, num contexto marcado – além do acesso – pela tecnologia da descoberta. Essa tecnologia permite aos e-jovens uma atitude de busca mais ativa e autônoma de informações e, conseqüentemente, de conhecimentos. Os e-jovens são maestros desses cenários e, como fruidores, se colocam numa situação exploratória, na qual descobrem e, simultaneamente, teorizam suas descobertas. Na prática do compartilhamento, própria do mundo ciberespacial, cada sujeito interator é um ponto de acesso a informações que são transformadas em conhecimento.

Nesse processo, cada e-jovem, além de emitir suas próprias mensagens, seleciona aquelas funcionais à organização de suas próprias redes. Nestas, conteúdos, formas e participantes são autonomamente definidos para tecer redes horizontais de comunicação interativa. Isso sinaliza que os e-jovens constroem conhecimento num movimento transversalizado de ideias que surgem de diferentes pontos de interação (BONILLA e PIKANÇO, 2005). Nesse contato, os e-jovens se voltam para pontos e interesses comuns e específicos. Agindo assim, evitam que informações importantes passem despercebidas, na medida em que praticam a liberdade e fogem dos imperativos postos pelas hierarquizações. Assim, num processo de subversão exercitam a capacidade de pensar, (re)avaliar e de se (re)inventar na prática da e-música. O dialogismo entre fruidores dessa arte potencializa a emancipação e a autonomia dos e-

jovens, permitindo-lhes buscar relações, leis ou conceitos com os quais tecerão novos conhecimentos.

*Às vezes eu até penso que aquele insith que tive foi legal, mas para eu ter certeza mesmo eu coloco a prova [...] posto a parada. [...] mas só acho válidas as críticas de quem entende mesmo [...] eu acho que se é pra criticar tem que ter ao menos um pouco de conhecimento [...] (e-jovem Cazuzá).*

Ao construir conhecimento com base nas interações promovidas com outros sujeitos na rede, os e-jovens promovem processos de multiplicidade, metamorfose e permutabilidade ao objeto postado. O olhar do outro interfere, de alguma maneira, nas possíveis transformações do artefato, implicando em outras expressões estéticas. Neste aspecto, ocorre uma multiplicidade de sentimentos e ideias no que é postado. Assim, o objeto submetido a um outro olhar passa a ser marcado pela não fixidez de sentido e atribuições dados no momento de sua concepção, transformando o elemento postado num outro artefato. Isso supõe comunicação entre múltiplas redes articulatórias de conexões e liberdade de trocas, associações e significações.

Dessa prática surge, produzida pelos e-jovens, uma música cooperativa. “A música criada, produzida e apreciada, anteriormente reservada a estúdios, garagens e quartos de hotéis hoje é pensada, construída e compartilhada na web com nossos pares” (e-jovem Lenonn), oportunidade em que informações são trocadas, dados históricos apreendidos, julgamentos de valor externados e conhecimentos construídos e compartilhados. Um espaço aberto de interações não lineares.

Neste contexto, o processo de criar é ofuscado pelo processo de transformação, ápice da fruição musical dos e-jovens. Enquanto criar implica vários caminhos, busca de um produto final - que ainda não se sabe verdadeiramente o que é, apesar de se ter noção de onde se quer chegar - a transformação é o exercício de (re)criação dos sentidos na fruição da mensagem, território onde o sujeito fruidor tem a oportunidade de uma nova elaboração poética, na qual ele é mais do que um receptáculo, mais do que um

decodificador daquilo que foi proposto pelo emissor e depositado na mensagem (BARROS FILHO, 2012). Com isso, os e-jovens sinalizam à educação contemporânea mudanças nas rotas pedagógicas, cujo princípio passa a ser as possibilidades dadas pela manipulação daquilo que é posto.

No momento em que os “[...] fãs *interferem na produção do seu artista preferido on-line ou off-line, o material que nós propusemos passa a ser outro*” (e-jovem Mercury). Fundamentado na autonomia e mutabilidade, esse ato prescinde da hierarquização e equilíbrio das relações entre ordem e desordem, pontos, linhas, grupos e complexos sonoros, num processo que substitui o adensamento pela rarefação ou leveza, sugerindo um princípio pedagógico orientado pela tecnologia do entre-lugar, resultante, de acordo com Santaella (2006), da dissolução de fronteiras: não se tem clareza dos papéis assumidos por cada sujeito do processo.

São sons e imagens, autores, co-autores, fruidores, faces de uma mesma moeda - a fruição da e-música. Nesse contexto, qualquer processo de construção de conhecimento vai além do simples fato de receber, decodificar e assimilar, uma vez que implica a concorrência ampla e permanente das diferentes sensibilidades, incorrendo num processo dialético de compartilhamento de informações que se transformam em conhecimento e vice-versa, envolvendo os pares e formando uma comunidade de sentido. O que está posto é outra temporalidade, espacialidade e empoderamento do ato de ensinar e aprender.

Num contexto hipermediático, singularizado pelo alto grau de interconexões, a e-música e seus fruidores migram continuamente no espaço e no tempo, mudando suas formas de ser e de se apresentar, numa interação não linear, extraindo textos, imagens e sons, experiências diversas, informações, num movimento de desordenação, desarquização e fluidez.

As subjetividades dos fruidores da e-música - sujeitos implodidos - se confundem no território hipersubjetivo construído por infinitos textos, onde cada

novo nó e novo nexo, numa confluência contínua, constroem um caleidoscópio tridimensional (SANTAELLA, 2004), capaz de produzir transformações sensoriais, perceptivas e cognitivas. Os e-jovens músicos pesquisados buscam, por meio de inferências, estratégias para sua incursão na rede hipertextual. O e-jovem Paul, por exemplo, sugere essa questão, quando afirma:

*Estou passando por um momento de minha vida que me fez criar um conceito de escola de arte, a partir do contato com outras pessoas que curtem musica na internet. Esse novo conceito não se enquadra no que está disponível pra nós. Eu assim meio que complementei alguns conceitos com minha intuição, criando uma nova "escola de arte".*

Assim, os e-jovens adotam práticas híbridas, criam novas percepções e novos conceitos e, com eles, novas sonoridades, na medida em que exploram outras possibilidades de composição/decomposição do som, conduzindo-o a universos microtemporais e microespectrais. Nesse ambiente hipermidiático, um outro viés cognitivo, de natureza híbrida, vem construindo conhecimentos alheios a modelos pré-estabelecidos, influenciados por uma arquitetura líquida e flutuante, cada vez mais musical, [...] desmaterializada, dançante, difícil, etérea, temperamental, transmissível a todas as partes do mundo simultaneamente, só indiretamente tangível, feita de presenças sempre mutáveis, líquidas (SANTAELLA, 2007).

Disso resulta, não um objeto material, mas um delineamento de princípios por meio dos quais o objeto é gerado e transformado no tempo. A fruição da e-música pelos e-jovens extrapola fronteiras e ignora a realidade concreta, pois a lógica da liquidez constrói artefatos fluidos que podem ser compreendidos como idealizações de possibilidades. Isso implica reconhecer o fruidor da e-música como um sujeito livre, na perspectiva de um mundo que não se restringe ao concreto, ao dado, ao estabelecido.

*Nunca fui numa escola de música [...] quer dizer nunca estudei numa escola que ensina ser músico. Mesmo porque eu não acredito muito nesse lance. Essas escolas moldam o artista e a arte dele. Arte mesmo na sua gênese é uma coisa não moldada, né? É sentimento. É verdade (e-jovem Paul)*



*[...] eu chamaria de honestidade, assim, por exemplo, quando eu desejo colocar pra fora através de canções, seja através de canções ou poesias, ou através de qualquer coisa, de uma conversa, tudo aquilo que eu penso, tudo aquilo que eu sinto e de forma autêntica, eu acho que estou sendo artista. Eu estou sendo e estou produzindo e estou colocando pra fora aquilo que eu penso, então a arte é uma manifestação dos sentimentos humanos, sem pudor. Sem moldes (e-jovem Lennon).*

Nessas falas, os e-jovens Paul e Lennon sugerem, ainda, que a e-música resulta de formas e espaços líquidos e dinâmicos. Por isso, a mutabilidade, a flexibilidade, o transitório e a interatividade substituem a estaticidade, uma vez que resulta de constantes transformações de sentidos, no espaço e no tempo, inaugurando uma nova paisagem sonora que constitui o cenário ambiental dos e-jovens.

A e-música, apesar de não ser mais produto de um espaço passivo, projetado a partir de coordenadas não-fixas e atemporais, não prescinde de uma arquitetura. Mas essa arquitetura é líquida e trabalha com fluxos, forças, movimentos e está sempre aberta a possíveis transformações, que confundem espaço real e virtual, no qual formas fluídas se inter-relacionam com o contínuo fluxo de informações, transformando a fruição e (re)significando a e-música.

## **5.2 A inospitalidade da educação no mundo líquido moderno**

As práticas ciberculturais vêm produzindo uma geração de sujeitos singulares, cujas identidades e subjetividades estão colocando à prova, diariamente, todo sistema educacional, que insiste nos hábitos estabelecidos, nas estruturas cognitivas sólidas e nas preferências valorativas estáveis (BAUMAN, 2011). Contra essas práticas reprodutoras, surge o sujeito-estudante interconectado. Esse sujeito tem, na efetivação particular da identidade social e da agência social, objetivados em novas maneiras de ser e de tornar-se humano, uma de suas principais características.

E-jovens de natalidade, esses protagonistas do fazer educacional, estão desafiando, permanentemente, as estratégias experimentadas e

aparentemente confiáveis, dos sistemas educacionais distintos pela invariabilidade do fazer pedagógico. A todo o instante, submetem a educação a um recorrente desintegrar-se, processo no qual com tradições e angústias são postas a nu, desvelando os fazeres dissimulados na construção do conhecimento. A imutabilidade de modelos que pressupõe construir conhecimento baseado no poder da figura do professor está diluída, diafanizada e liquefeita pela intensa inserção das tecnologias digitais no ato de aprender, particularmente no que se refere à legitimação dos papéis sociais de quem ensina e de quem aprende.

O valor fundante na formação dos e-jovens está na troca contínua de experiências, que estimula a produção e o compartilhamento de saberes entre os atores do processo educacional. Para tanto, é necessária a introdução de uma outra perspectiva educacional, aqui denominada de e-educação. Nessa concepção, a formação integral dos e-jovens não se processa somente nos limites físicos da sala de aula, ainda que neles sejam disponibilizados objetos técnicos, com seus ambientes e aplicativos digitais. Mas ocorre na concepção de uma formação voltada às (inter)ações, às trocas, o fazer coletivo. Nesse contexto, de acordo com Couto (2013, s/p):

[...] a sala de aula passa a ser qualquer ambiente onde as pessoas se conectam umas às outras e criam, encontram soluções para seus problemas, enfrentam coletivamente seus dilemas. Onde há pessoas conectadas, tem ensino e aprendizagem mediados por tecnologias digitais. O professor não é mais aquele que transmite um determinado saber pronto. [...] implica coordenar, orientar, incentivar a aprendizagem colaborativa e cada vez mais personalizada. Não se trata mais de uma mesma tarefa para todos num determinado espaço e tempo. O professor agora é aquele que coordena as atividades em torno de algum problema ou de determinados problemas. Assim, muitos grupos, em diferentes espaços e tempos, podem trabalhar em conjunto. Cada professor, cada aluno, pode abrir uma frente de investigação e todos podem compartilhar dúvidas e descobertas.

Pensar, gerir a vida, se comportar e, conseqüentemente, aprender são atos agora fundados na não-fixidez das coisas, dos objetos e das relações. Um

movimento que rompe com a sobrecarga de obrigações limitadoras da liberdade de ação e tolhe a possibilidade de possíveis voos rumo a novas e inexploradas oportunidades de aprendizagem, na medida em que se fundamenta no ressoar das vibrações sonoras dos corpos e-juvenis, naturalmente constituídos por sonoridades contínuas, ininterruptas e múltiplas.

Assim, são construídas, nos e-jovens, subjetividades que alteram modos de pensar, gerir a vida e de se comportar. O e-jovem Paul, quando diz, que as “[...] *escolas moldam o artista e a arte dele*”, e defende que “*Arte mesmo na sua gênese é uma coisa não moldada [...]. É sentimento. É verdade*”, está sugerindo a metamorfose do processo de construção de conhecimento, de acordo com a natalidade do sujeito avesso ao dado, ao estabelecido.

Nessas sonoridades, não se ouvem sons simples, mas uma multiplicidade de sons - naturais aos e-jovens e neles envolvidos - que substituem as sonoridades consoantes pelas dissonâncias possíveis, num surfar permanente, o que implica superar os limites das instituições escolares, marcados por diferenças nítidas e permanentes entre o certo e o errado no processo de construção de conhecimento, transformando-o numa aventura plural que conduz a outras subjetividades. Isso significa que a vestimenta proposta pelas instituições educacionais não serve ao e-jovem, cujas cartografias fogem a demarcações e delimitações cognitivas.

Esses sujeitos são marcados por influxos culturais e experienciados pela sua entidade avatarizada, o que lhes permitem restaurar tramas, buscar novas experiências, desvelar ambiguidades, pluralizar vivências e interpretações, desafiando, assim, as teias de relações cotidianas, além de questionar as dicotomias postas pelo ato consoante e hierarquizado de ensinar e aprender. Para esses sujeitos, ensinar não é transmitir, aprender não é assimilar, mas ambos constituem um exercício de construção cotidiana e permanente, num território existencial coletivo, e sem modelos pré-estabelecidos, em virtude da granulação do pensamento contemporâneo.

Enquanto os sistemas tradicionais educativos atuam na formação do indivíduo num processo de construção de conhecimento de forma massiva, baseado, sobretudo, nos meios de resolução de problemas cognitivos, tais como comparar coisas, escolher, lembrar e nos quais a música é tratada somente como uma linguagem/ espaço de atuação dos sujeitos na busca de solução de problemas cognitivos, os e-jovens sinalizam, pelo processo de fruição da e-música, a necessidade de uma e-educação.

[...], pensar na ideia de uma escola 2.0, para fazer associação ao que foi denominado de web 2.0 – aquela do compartilhamento on line intensivo –, pensando numa educação que compreenda as múltiplas possibilidades trazidas pela complexidade. Esse conjunto de relações leva-nos a pensar nos caminhos e no caminhar (PRETTO, 2011, p. 109).

No processo de fruição da e-música, esta linguagem é o próprio mapa cognitivo dos sujeitos, que buscam nos artefatos digitais novas formas de pensamento e novos sistemas de resolução de problemas. Os e-jovens não podem ser tomados em sua ação individualizada, haja vista que esses sujeitos são constituídos pela dimensão da *multi-vidualidade* (CANEVACCI, 2013), não somente pelo fato de as ações desses sujeitos serem desenvolvidas por meio da interação social mediada, mas, sobretudo, por sua natureza de corpos com várias mentes e várias sonoridades.

A construção de conhecimento por meio da fruição da e-música, impõe a esses sujeitos três momentos concomitantes: produção (cooperação), distribuição (coordenação) e troca (comunicação) do artefato musical (PIMENTEL, GEROSA, FUKS, 2011). A produção é decorrente das ações dos sujeitos sobre a e-música e se materializa no conhecimento compartilhado, negociação e compromissos assumidos. A distribuição é uma operação em conjunto que implica a (re)construção e (re)distribuição do artefato musical. A troca é o compartilhar do conhecimento e a interação entre os sujeitos.

Na prática, esses sujeitos estão simplificando a realidade complexa das instituições oficiais, na medida em que atuam sobre os aspectos mais

relevantes e funcionais aos seus interesses imediatos. Na fruição da e-música, a comunicação é voltada para a ação: enquanto se comunicam, os e-jovens negociam sentidos, lidam com conflitos e tomam decisões. Por meio desse movimento, obtêm o *feedback* das suas ações, o que lhes possibilita ratificá-las ou retificá-las, de acordo com os objetivos que perseguem.

Como decorrência disso, os e-jovens sinalizam, como princípio pedagógico, a tecnologia da colaboração. De acordo com essa tecnologia, cada interator, com sua própria compreensão do fruir musical, leva o outro a (re)significar as coisas e o mundo. Esses movimentos entre os sujeitos, na fruição da e-música, desenvolve-lhes a autonomia, de forma criativa e livre, colocando os e-jovens sujeitos da ação e não objeto dela, num permanente exercício de alteridade. As redes de colaboração tecidas pelos e-jovens confluem para objetivos comuns e favorecem a aprendizagem colaborativa/cooperativa, a aprendizagem autônoma e a auto-didaxia (PERRIAULT,2002).

Ao fruírem a e-música, adquirem competências e conhecimentos, resultantes da integração do ponto de vista do outro ao seu próprio ponto de vista, partilhado e negociado num processo em que cada interator desenvolve competências individuais, por ele antes desconhecidas, e que integram a produção coletiva de conhecimento. Veja o que afirma o e-jovem Lennon, relativamente a essa questão:

*A interação entre os artistas através da internet possibilita a troca de conhecimentos. Hoje, uma banda ajuda a outra, através das redes sociais, [...]. Os artistas, forçados pelas tecnologias, se veem “obrigados” a compartilhar informações, processo que favorece a gente conhecer mais de música, a partir de um pontapé pessoal que a gente dá em casa mesmo, sozinho, no quarto da gente.*

Colaborar demanda reciprocidade. Os e-jovens têm a capacidade de confiar na intervenção de seus pares, com vistas a desenvolver cada vez mais seu processo de aprendizagem, aprimorando sempre seu conhecimento, numa

relação marcada pela não competitividade e pela distensão das hierarquias, o que resulta numa estrutura na qual pares atuam em conjunto.

Na fruição musical, enquanto os e-jovens colaboram, aprendem e refinam processos de trabalho, na medida em que negociam projetos iniciais, numa perspectiva temporal e não sequencial. Fruir e-música pressupõem múltiplos fruidores agindo concomitantemente. Esses sujeitos agem em função de interesses próprios e sem expectativas de remuneração: a satisfação pessoal contribui com a construção de um trabalho aberto, com o qual estão alinhados filosoficamente. Os e-jovens estão numa lógica dinâmica e espontânea em rede, seja *on-line* ou *off-line*.

O estudo teórico e empírico aqui sistematizados permite um conjunto de conclusões que destaco em 4 temas: Os e-jovens são sujeitos em gerúndio; Os e-jovens são sujeitos performatizados pela e-música; A e-música são telas criadoras de inventividades e visibilidade dos e-jovens e E-música e e-educações.



## CONCLUSÃO

---

### *Em qualquer Lugar*

*O horizonte pode estar em qualquer lugar  
Persigo a ideia que me leva a navegar  
Novos caminhos em cada conexão  
Você é o sentido dessa transformação*

*(Refrão) Em uma nova voz, nova voz (4x)*

*Viajar no tempo pra onde agente quiser  
O espaço é infinito, é buscar o que vier  
Revirar verdades, criar nossas próprias leis  
Ser o que quiser ser, sem hora, dia ou mês*

*Tudo a fluir, sem certezas  
Tudo a convergir num segundo  
Mais de mil canções ecoando  
Velhas dimensões se fundindo*

*(Refrão) Em uma nova voz, nova voz (4x)*

Letra: Ivan Silva e Watson Silva (Maquinários)

# Corpos sonoros em mentes amplificadas

---

A proposta central desta tese de doutorado consiste em uma investigação sobre as relações dos jovens contemporâneos, nos espaços virtuais e como eles redimensionam, por meio da intersemiose das linguagens, as práticas musicais, sugerindo princípios pedagógicos à educação contemporânea. Para atingir o objetivo inicial recorri a uma pesquisa empírica. Colhi depoimentos de jovens músicos de Palmas, pertencentes a três bandas, gênero rock, e sistematizei as informações obtidas, referentes ao ser jovem no contexto contemporâneo. Minha questão foi revelar os traços mais substantivos desses sujeitos, tendo como base suas performances com e-música. As mesclagens dos argumentos, reflexões e ações, me levaram as conclusões a seguir:

---

## 1. Os e-jovens são sujeitos em gerúndio

---

Para entender a condição dos e-jovens não ignorei o que a realidade social constrói e demonstra cotidianamente: não existe somente um tipo de juventude, mas grupos juvenis. São grupos heterogêneos que se formam em diferentes oportunidades, dificuldades, facilidades e poder em diferentes contextos sociais. Entretanto, conclui que esses grupos sociais não são mais produção social e cultural de uma determinada sociedade, mas uma auto-produção dos próprios sujeitos juvenis que passam a sinalizar múltiplos conteúdos e formas de ser e estar na contemporaneidade.

Nesse movimento, esses sujeitos apresentam elementos constitutivos da grande batalha do simbólico, entre elas o de pensar e construir conhecimentos, numa perspectiva de atribuições de papéis e poder, na medida em que sutilmente rompem regras e valores nos processos de integração e reprodução



social. São críticos e agentes ativos em suas ideias e argumentações. Esses sujeitos não se constituem mais como resultado de negociações de grupos sociais institucionalizados e institucionalizantes – sujeito produto, formatado, mas são sujeitos que se auto-modelam num movimento fragmentado, provisório, plural e contraditório, à medida que criam e multiplicam seus próprios sistemas de significação e de representação cultural e os confronta com os sistemas pré-determinados. Nessa lógica, a condição desses sujeitos é de dilatação e mutabilidade constante, construções/reconstruções intermináveis – razão e natureza de sujeitos avatarizados.

Os e-jovens, a partir de suas potencialidades avatarizadas, atuam como artífices na rede e (re)constroem o dado, desarticulando o conceito de originalidade, uma vez que, para esses sujeitos, originalidade implica pluralização do saber. Nas plataformas músico digitais são sujeitos de seu tempo e de seu espaço. São senhores de outras possibilidades de construção de saberes: descontínuas, instantâneas e performáticas.

Eles criam, modificam, personalizam, criticam, analisam, simulam, constroem, desconstroem tudo, a todo momento e em tempo real. Numa regra e num consenso baseado no compartilhamento, nas trocas, na cooperação e na colaboração. No entanto, não significa que os conceitos e sentidos dados as essas práticas são os tradicionais. Muito pelo contrário, os e-jovens estão construindo novos significados para essas palavras, outras taxonomias para esses conjuntos de práticas. Para os e-jovens, compartilhamento, trocas, cooperação e colaboração são práticas de desenvolvimento de ideias, conhecimentos e processos que ocorrem na interação desses sujeitos com outros na rede, fortalecendo saberes individuais e coletivos.

A interatividade é um de seus traços mais marcantes desses sujeitos: em um ambiente em que todos falam, todos podem e devem manipular o dado e o que poderia ou que muitas vezes é aparentemente ruído pode se constituir num resultado consensual absurdo: formas alternativas de serem sujeitos ativos no

processo de construção de conhecimento. As instituições de poder são para esses sujeitos ainda como forma de legitimação do conhecimento, mas não se constitui credencial única para medir capacidade ou construir conhecimento. Essas passam definitivamente por outras instâncias, ligadas principalmente a tecnologia do prazer. No caso específico deste trabalho, o conhecimento passa a ser manufaturado pelos próprios fruidores, que conhecem e reconhecem seus pontos hedônicos. Os e-jovens estão assumindo o controle de seus processos de construção de conhecimentos. Ser e se tornar não é mais sentenciado por uma autoridade constituída.

São sujeitos transversais, sincréticos, diaspóricos, ardentes, cujos processos cognitivos estão conectados as *ars electronica* e seus processos de entendimento, de construção de conhecimento descentralizados, desenraizados e fluidos. Não percebem as coisas pelas monolentes do estabelecido, mas pelas próteses híbridas não só das tecnologias digitais que dispõem, mas também pelas tecnologias de suas sensações, polifônicas e de múltiplas mutações. São sujeitos moventes para além de do dado, do instituído.

---

## 2. Os e-jovens são sujeitos performatizados pela e-música

---

Os e-jovens são à força da representação do sujeito cibercultural, com uma identidade avatarizada, que podem mudar de identidade repetidas vezes até alcançar aquela que lhes parecem mais adequadas a uma determinada circunstância, mudando-a assim que a circunstância deixar de existir. São fruidores ativos da e-música. Numa alusão ao músico Bob Dylan, que dizia: “sim, sou um ladrão de ideias”, os e-jovens fazem um exercício constante de captura e apropriação de pensamentos, no processo de fruição musical. Nesse contexto, acreditam que estão em modo de criação, quando na verdade estão experimentando o modo de transformação do dado, do estabelecido. Essa transformação ocorre com as interconexões que se estabelecem no campo

relacional, rompendo com a singularidade da construção e fazendo surgir outro artefato, numa combinação singular, fruto dos usos dos recursos criativos proporcionados pelas plataformas músico digitais que se tornam para esses sujeitos espaço da subjetividade transformadora.

Nessa subjetividade transformadora, são estabelecidas, de alguma forma, o ato de criação, uma vez que esses sujeitos dão outra existência ao artefato disponível e dessa combinação uma outra arte é engendrada, numa expressão de conhecimento estabelecido e das referências que eles trazem do mundo e de suas relações. Com isso, o dado e o estabelecido são postos para esses sujeitos como ponto de apoio e matriz para novas práticas. Uma matriz que permite o novo, o risco e o absurdo, numa constante e crescente remixagem de ideias e conceitos.

Os diversos repertórios dos e-jovens apresentam predominantemente um discurso sobre a liberdade proporcionada pelas plataformas músico digitais. Essa liberdade tão proclamada está associada a duas questões: fazer o que quiser e quando quiser, sinalizando um modo de ser e estar. Isso significa uma construção de conhecimento associado ao prazer da liberdade. Aflora assim o desejo constante dos e-jovens da não submissão, da não servidão e da não determinação das instituições legitimadas, embora não tenham consciência de que os processos e dispositivos que eles julgam libertários os colocam reféns de outros mecanismos de aprisionamentos dados ou pré-determinados por outros agentes.

Os e-jovens manejam-se nas plataformas músico digitais como alquimistas, uma vez que essas são para eles espaços de experimentações. Nesses espaços, a experiência é o exercício das sensações e das percepções dos elementos ofertados pela e-música, numa interação com outros sujeitos, explorando conhecimentos e experiências numa ação simultânea de exercício de compartilhamento e de trocas. Nesse ato, o artefato musical é modificado, enriquecido e os espaços das experiências se tornam vetores de inteligência e

de criações coletivas. Dessa relação, outros saberes criativos emergem, sob a influência da força e da sedução da e-música.

As experiências os permitem ser agentes da construção de saber, onde os fluxos são caóticos e imprevisíveis e só se aprende, rompendo com as separações de quem sabe e de quem aprende. A centralidade não faz parte desse exercício. Para esses e-jovens, toda relação de poder pressupõe um campo de respostas, ações, efeitos e invenções possíveis entre os sujeitos em interação. Os e-jovens fruem a e-música num movimento criativo *savoir-faire* dos processos de produção coletiva e a e-música é, para esses sujeitos, uma obra aberta em permanente (re)criação.

Os e-jovens estão num movimento além da interação, estão em modo de intercriação. Na prática eles buscam dar forma ao conteúdo, a priori proposto, sem efetivamente saber de que maneira e qual significado terá aquela arte. Daí surge uma realidade permanentemente experienciada e simultaneamente avaliada pelos seus pares, formando uma rede em construção. Processo contínuo de interconexões, cuja lógica é da incerteza. É um movimento sem ponto inicial ou final, que afeta todos que estão nesse processo. É uma sensação do não acabado, onde se busca novas ideias, rumos e tendências, num movimento de incertezas e imprecisão.

---

### 3. A e-música são telas criadoras de inventividades e visibilidade dos e-jovens

---

As telas são para os e-jovens espaços de diálogos e projeções que formam entre sujeitos uma grande rede de natureza intercriativa não linear e sem hierarquias. E criar a e-música, num movimento constante de transformação, se alimenta na troca e compartilhamento de informações, na expansão de ideias, na exploração de outras percepções como possibilidades de outros saberes. Os e-jovens sabem muito mais de música, de produção, de projeção, de visibilidade e de ganhos nessas relações *I-skins*, do que nas formas

legitimadoras de fazer-se nessas práticas. Juntos formam um corpo de *pixels* interconectados, com uma extensa pele de informações. Com isso, a e-música produzida por esses sujeitos são metamorfoses de peles, de sensações.

E como o artefato produzido não é mais corpo de um único sujeito, mas resultado de processos colaborativos entre fruidores dessa e-música, a aspiração para atingir o *status* de artista se constitui um vasto campo de possibilidades de se fazerem notados. Começa aí uma performance multiplicadora de mostrar o que foi produzido e de se tornarem visíveis nas telas. A batida desses sujeitos, nesse movimento, é “eu sou visível, logo existo”. E para dar sustentação a esse imperativo, as plataformas músico digitais se constituem ferramentas de exploração e tráfego audiovisual, libertos de impedimentos burocráticos, políticos e ideológicos impostos pelos ditames oficiais. Nesses movimentos livres de auto-projeção, tornarem-se visíveis bem como seus artefatos são sinônimos de dinamicidade e criatividade, uma vez que os e-jovens estão imersos em *webinstalações* que agregam interfaces visuais e permitem diversas gramáticas comunicacionais.

As plataformas músico digitais são para os e-jovens, na fruição com a e-música, a possibilidade da viagem, do não pertencimento a materialidade. Com isso, os palcos físicos, os CDs, DVDs não se constituem mais exclusivos suportes de visibilidade da arte desses sujeitos. E nem eles fazem questão dessa cultura. Para esses sujeitos, as plataformas músico digitais são possibilidades franqueadas para a formação de outros públicos, outras plateias, outros fãs. Com essas possibilidades, pode verificar que as telas se constituem para esses sujeitos espaços promotores de uma cultura participativa e colaborativa, uma linguagem universal, que se concretiza numa extensa malha de fruidores, num movimento ascendente das mídias colaborativas no que tange a prática de possibilidades de criação de conteúdos e-musicais.

Nas telas, os e-jovens não só expressam suas veias artísticas, como promovem o sentimento coletivo de dádiva no processo de criação e

compartilhamento da e-música. Com isso, esses sujeitos adquirem generalizada atenção e notoriedade - predicados imagéticos que fazem jus as suas condições de sujeitos da tela e nesse contexto na tela. Experimentam com as suas práticas e suas interações com os outros sujeitos a condição de “vírus”, num processo de contaminação de sonoridades, de visualidades de sua arte noutros tantos ambientes na rede. Nessa contaminação, esses sujeitos irradiam sentidos e representações, rivalizando em importância e força tudo aquilo que está fora das telas. Para esses sujeitos, o mundo fora das telas não tem a velocidade e a intensidade de seu habitat e sua arte não cabe na cultura instituída com seus *hábitus* dogmáticos. No seu ciber lugar, seus enunciados artísticos repercutem de forma mais transgressoras.

---

#### 4. E-música e e-ducações

---

As informações produzidas ao longo dos quatro anos de estudo mostram que os e-jovens produzem significados de construção de conhecimentos nos seus processos de fruição da e-música e em suas práticas sinalizam outros princípios pedagógicos à educação contemporânea. Esses princípios têm como fundamento as (inter)relações que esses sujeitos constroem nas plataformas músico digitais. Nesses espaços seus sentidos são negociados, produzindo efeitos nos modos dos e-jovens construir seus próprios conhecimentos. A e-música, sua linguagem e os comportamentos dos e-jovens não se restringem aos espaços ciberculturais, produzem efeitos, inclusive, nos modos desses sujeitos pensar suas práticas sociais.

A interface das práticas dos e-jovens na construção do conhecimento e fruição da e-música ativa uma série de tecnologias próprias aos princípios das plataformas músico digitais: as tecnologias da liberdade, da subjetividade, do reproduzível e do poder. E essas são princípios norteadores dos discursos dos e-jovens quanto aos processos de construção de saberes. O manejo nas plataformas músico digitais ativa a avatarização desses sujeitos, principalmente

nas relações com as instituições legitimadoras de poder, estabelecendo outras fronteiras culturais que são permanentemente contestadas, subvertidas e transgredidas.

A e-música concretiza para os sujeitos as possibilidades diversas ofertadas pelas transmídias, na busca de outros processos culturais. Com isso, favorecem aos e-jovens uma consciência transformadora de seus artefatos, de si mesmos, das coisas e de suas práticas. Na fruição da e-música, se desprendem das amarras das esferas institucionalizantes e institucionalizadas, através de suas próprias experiências culturais. Disso resultam sujeitos produtores de conteúdos digitais—“*user created content*”, cujos produtos são marcados pela hibridez de pensamentos e ideias de outros vários sujeitos.

A arquitetura que sustenta esse fazer pedagógico é margeada por leitões digitais, num esforço criativo, onde se joga com estético, com o lúdico e com o simbólico, transformando esses sujeitos em “*media-makers*”, com competência e poder na manipulação das regras do modo de fazer. Esse empoderamento se faz perceber quando esses sujeitos criam seus próprios mecanismos de representação, gerenciando sua marca e se tornando autônomos e livres na condição de artistas, desviando do controle das instituições legitimadoras e abrindo trilhas para outras perspectivas de projeção. Inquietos, impacientes e imediatistas, não se permitem a ação analógica das instituições, do tempo e das possibilidades de se tornarem.

Com seus corpos sonoros, amplificam suas redes interativas, frequentando suas capacidades cognitivas, dando uma outra nota na relação desses sujeitos com o saber: construir conhecimentos requer conectividade e inventividade. Com isso, os (re)arranjos dados pelos e-jovens nas plataformas músico digitais colocam em discussão as práticas pedagógicas nesses novos processos de transação de conhecimento, exigindo das instituições legitimadoras um profundo questionamento quanto aos papéis de cada um no cenário

educacional, sobretudo do professor e do aluno, harmonizando as frentes de lutas que estão postas por esses atores e-jovens.

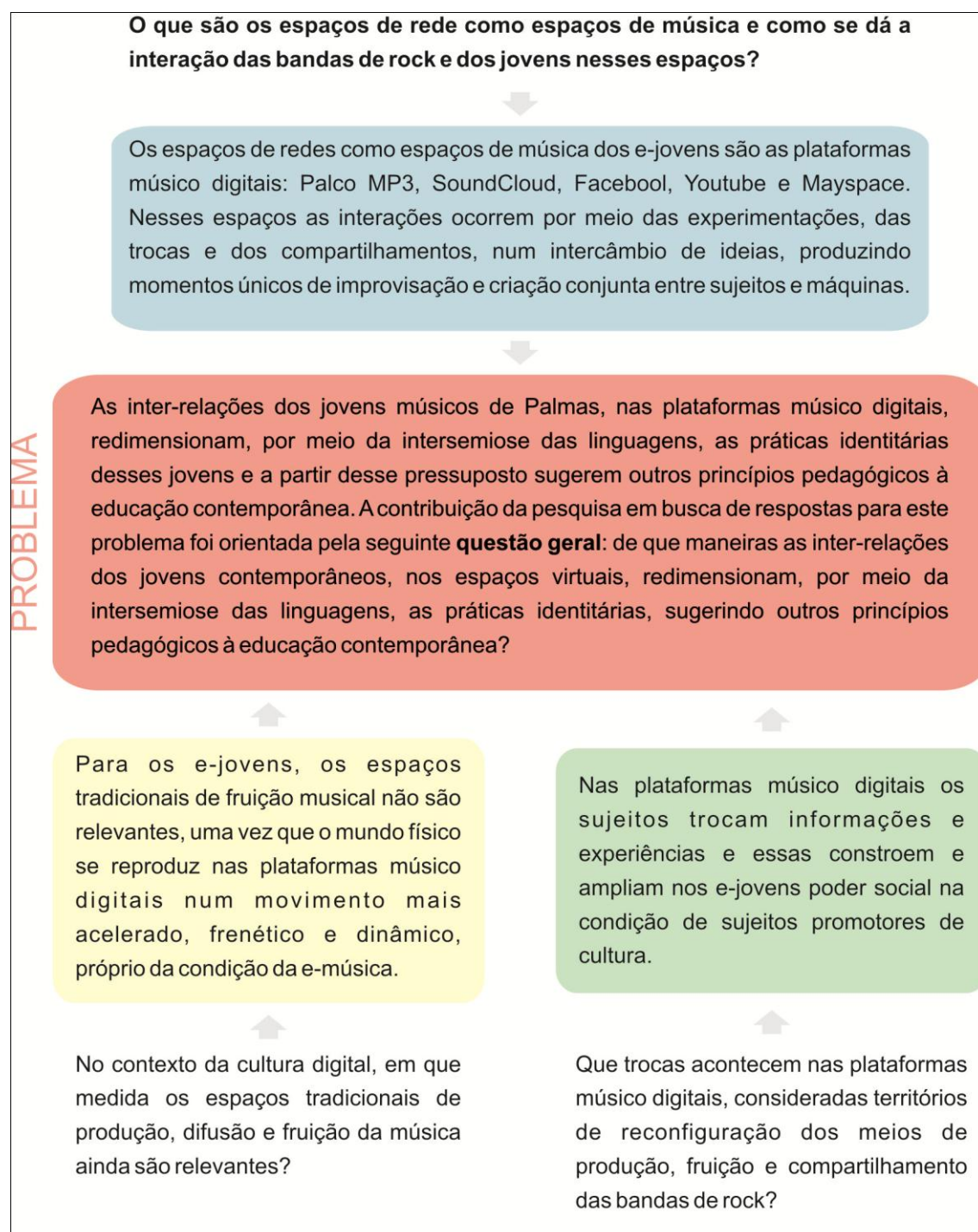
Esses sujeitos possuem corpos sonoros em mentes amplificadas, em decorrência de suas contínuas experiências com a e-música. Nesse movimento, dividem suas descobertas, sinalizam que os caminhos na construção de saberes estão nas tessituras de conteúdos extracurriculares interconectados, numa subversão de práticas institucionalizadas. Sinalizam, ainda, que os fazeres pedagógicos têm que ser híbridos e diáfanos na construção de conhecimentos. Assim os atores desse processo formarão uma rede e-educacional na promoção de ensino e aprendizagem mais colaborativos.

Para os e-jovens, conhecimento implica numa cultura digital, onde as relações se reforçam na (inter)dependência entre eles. Esses sujeitos trafegam freneticamente nos meandros digitais das plataformas da e-música, que possibilitam a formação de valores e de saberes expressos na linguagem, nas socialidades, na coloração, no compartilhamento e na estética.

A sinalização mais evidente que esses sujeitos trazem na prática da fruição e-musical é o desafio das instituições formativas na promoção do deslocamento das aprendizagens, as (re)adequações de olhares e práticas pedagógicas voltados para os e-jovens, sem desconsiderar os espaços ciberculturais que esses sujeitos vêm estabelecendo. Nesses espaços, a emergência é a implementação das e-educações, que devem ser estabelecidas, num movimento de construções, transformações e descobertas, estimulando a produção e a troca de conhecimentos, num fazer coletivo, entre pessoas conectadas, que abrem constantemente frentes de investigações, partilhando dúvidas e descobertas. Esta pesquisa está inserida em um contexto específico e seguiu um caminho focado em seus objetivos. Abaixo, faço um resumo das questões que nortearam esta tese:



**Gráfico 5.** Esquema do resumo dos norteadores da pesquisa.



Meus estudos me sinalizaram outras discussões necessárias à compreensão dos e-jovens em seus processos de fruição com a e-música, entre elas as questões que envolvem direitos autorais na cibercultura, tema que não foi tratado nesta tese, mas que aponta importantes frentes para estudos futuros.

## REFERÊNCIAS

---

AGUIAR, Vicente de Macedo. **Os argonautas da internet**: uma análise netnográfica sobre a comunidade on-line de software livre do projeto gnome à luz da teoria da dádiva. Salvador: Universidade Federal da Bahia, 2007. (Dissertação de Mestrado). Disponível em: <http://colivre.coop.br/pub/Main/VicenteAguiar/DissertacaoGnomeVersaoFinal.pdf>>. Acesso em 11 de setembro de 2010.

ALAVA, Seraphin. (Org.). **Ciberespaço e formações abertas**: rumo a novas práticas educacionais? Porto Alegre: Artmed, 2002.

AMARAL, Adriana. Categorização dos gêneros musicais na Internet: para uma etnografia virtual das práticas comunicacionais na plataforma social Last.FM. In: FREIRE FILHO, João; HERSCHMANN, Michael (Org.). **Novos rumos da cultura da mídia**. Indústrias, produtos e audiências. Rio de Janeiro: Mauad, 2007.

ANDRÉ, Marli e LUDKE, Menga. **Pesquisa em educação**: abordagens qualitativas. São Paulo, EPU, 2004.

ARENDT, Hannah. **Entre o passado e o futuro**. São Paulo: Perspectiva, 2009.

AUGÉ, M. **Não-lugares**: Introdução a uma antropologia da supermodernidade. Campinas: Papius, 1994.

BAITELLO Jr., Norval. **La era de la iconofagia**. Ensayos de comunicación y cultura. Sevilla: Arcibel Editores, 2008. Colección Comunicaciones Nómadas.

BAKHTIN, Mikhail (Volochinov). **Marxismo e filosofia da linguagem**. Tradução Michel Lahud e Yara Frateschi Vieira, colaboração de Lúcia Teixeira Wisnik e Carlos Henrique D. ChagasCruz. 12. Ed. São Paulo: Hucitec, 2006.

BANDEIRA, M. G. . Música e Cibercultura: do fonógrafo ao MP3. In: Lemos, A.; Palacios, M.. (Org.). **Janelas do Ciberespaço** - Comunicação e Cibercultura. Porto Alegre: Editora Sulina, 2001.

\_\_\_\_\_. **Construindo a Audiosfera**: tecnologias da informação e da comunicação e a nova arquitetura da produção musical. Tese apresentada ao Programa de Pós Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Faculdade de comunicação. Salvador. UFBA. 2004.

BAUMANN, Zygmunt. **Modemidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editores, 2001.

\_\_\_\_\_. **Comunidade:** a busca por segurança no mundo atual. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

\_\_\_\_\_. **Medo Líquido.** Rio de Janeiro: ZAHAR, 2008

\_\_\_\_\_. **Los retos de la educación en la modernidad líquida.** Barcelona: Gedisa, 2007.

\_\_\_\_\_. **44 cartas do mundo líquido moderno.** Tradução: Vera Pereira. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2011.

BENKLER, Y. **The wealth of networks:** how social production transforms markets and freedom. New Haven and London. Yale University Press, 2008.

BHABHA, Homi. **O local da cultura.** Belo Horizonte:UFMG, 2001.

BAQUERO, Rute Vivian Angelo. Empoderamento: questões conceituais e metodológicas. In: **Revista Debates.** Núcleo de Pesquisas sobre a América Latina/UFRGS. Porto Alegre: Vol. 1, nº 1, dez. 2005.

BONILLA, Maria Helena. **Escola Aprendente.** São Paulo: Quartet, 2005.

\_\_\_\_\_; PICANÇO, Alessandra de Assis . Tecnologia e novas educações. **Revista FAEEBA,** Salvador, v. 14, n.23, p. 15-25, 2005.

CANCLINI, N. G. **Consumidores e cidadãos:** conflitos multiculturais da globalização. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1996.

CANEVACCI, Massimo. **Culturas eXtremas:** mutações juvenis nos corpos das metrópoles. São Paulo: DP&A Editora, 2005.

\_\_\_\_\_. Hibrididades: culturas sincréticas – subjetividades diaspóricas – identidades híbridas. Massimo Canevacci - Tradução: Mardônio Parente de Menezes. In: Edvaldo Souza Couto, Valdirene Cássia da Silva e Irenides Teixeira (orgs.). **Cultura e Comunicação visual.** Canoas: Editora da ULBRA, 2013.

CARDOSO FILHO, Jorge Luís Cunha. **Algum lugar além do arco-íris:** escuta musical nas fragmentárias estruturas da Web. Artigo apresentado no I Colóquio de Comunicação e Sociabilidade. Belo Horizonte. 2008.

CARRANO, Paulo César Rodrigues. **Juventudes e cidades educadoras.** São Paulo, Vozes, 2003.

\_\_\_\_\_. **Algum lugar além do arco-íris:** escuta musical nas fragmentárias estruturas da Web. Artigo apresentado no I Colóquio de Comunicação e Sociabilidade. Belo Horizonte. 2008. Disponível em [http://www.fafich.ufmg.br/cis/pdfs/pontogris/CARDOSOFILHO\\_jorge.pdf](http://www.fafich.ufmg.br/cis/pdfs/pontogris/CARDOSOFILHO_jorge.pdf)

BARROS FILHO, Clóvis. **Um jeito de conversar**. In: São Paulo, ano 05, n. 52, p. 61-62, 2012.

CASTRO, Gisela. G. S. Consumo musical e cultura digital. In: CASTRO, Gisela G. S.; BUDAG, Fernanda E. (Orgs.). **Comunicação e consumo**: primeiros ensaios. São Paulo: ESPM, 2009.

\_\_\_\_\_. Screenagers: entretenimento, comunicação e consumo na cultura digital. In: Livia Barbosa. (Org.). **Juventudes e gerações no Brasil contemporâneo**. Porto Alegre: Sulina, 2012.

COSTA, Marisa Vorraber. Sobre a contribuição das análises culturais para a formação de professores no início do século XXI. **Educar em Revista** (Impresso), v. 37, p. 129-152, 2010.

COUTO, Edvaldo Souza. **O homem satélite**: estética e mutações do corpo na sociedade tecnológica. Ijuí, 2000.

\_\_\_\_\_; ROCHA, Telma Brito. Identidades contemporâneas: a experimentação de “eus” no orkut. In: COUTO, Edvaldo S.; ROCHA, Telma B.(Org.). **A vida no orkut**: narrativas e aprendizagens nas redes sociais. Salvador: EDUFBA. 2010.

\_\_\_\_\_. **Corpos voláteis, corpos perfeitos**. Estudos sobre estéticas, pedagogias e políticas do pós-humano. 1. ed. Salvador: EDUFBA, 2012. v. 1. 182p .

\_\_\_\_\_. Educação e redes sociais, cada vez mais conectadas - **Entrevista**. São Paulo: NET Educação, 2013.

DAYRELL, Juarez. O jovem como sujeito social. In: **Revista Brasileira de Educação**. ANPED, n. 24, 2002.

FERNANDES, Daniela Gumiero, SANTANA, Vanessa Fernandes, SANTOS, Rafael Felipe. **Hábitos de Consumo de Música Digital em multiplataformas**.54 páginas. (Marketing Digital) – FAE – Centro universitário. Curitiba, 2012.

FOUCAULT, M. Estética: **Literatura e Pintura, Música e Cinema**. RJ: Ed. Forense, 2001.

\_\_\_\_\_. A Etica do cuidado de si como pratica da liberdade. In.: MOTTA, Manoel Barros da (Org.). **Michel Foucault** – Etica, sexualidade, politica. Ditos e escritos V. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitaria, 2006, p. 264-87.

\_\_\_\_\_. **Seguridad, Territorio, Población**: Curso en el Collège de France: 1977-1978 , 1e. Ed., Buenos Aires, Fondo de Cultura Economica, 2006.

\_\_\_\_\_. **Vigiar e Punir**: nascimento da prisão. Petrópolis: Vozes, 2011.

FRANCO, Maria Laura P. B.. **Análise de conteúdo**. Brasília: Líber Livro Editora, 2008.

FREIRE FILHO, João; FERNANDES, Fernanda Marques. Jovens, Espaços Urbanos e Identidade: reflexões sobre o conceito de cena musical. In: JANOTTI JANOTTI JÚNIOR, Jeder; FREIRE FILHO, João. **Comunicação e Música Popular Passiva**. Salvador: EDUFBA. 2006.

FRITH, Simon. La industria de La musica popular. In: **La Otra História del Rock**, organizado por Frith, Simon; Straw Will e Street, John. Trad. Jorge Conde. Barcelona:Ediciones Robinbook, 2006.

GREEN, Judith L; BIGUM, Chrs. Alienígenas na sala de aula. In: SILVA, Tomaz Tadeu da. (Org.) **Alienígenas na sala de aula**: uma introdução aos estudos culturais em educação. 5.ed. Petrópolis: Vozes, 2003.

GROPPO, L.A. **Juventude**: ensaios sobre sociologia e história das juventudes modernas. São Paulo: Diefel, 2000.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HALL, S. A identidade cultural na pós-modernidade. Tradução: Tomaz Tadeu da Silva, Guacira Lopes Louro – 8ª ed. – Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

HERSCHMANN, Micael. A indústria da música como “laboratório”. In: **Revista Observatório Itaú Cultural/OIC** – n. 09. Jan/abr. 2010. São Paulo: Itaú Cultural, 2010.

HERSCHMANN, M. **Indústria da música em transição**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2010.

JANOTTI JUNIOR, Jeder Silveira. Mídia, cultura juvenil e rock and roll: comunidades, tribos e grupamentos urbanos. **XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, BH, 2 a 6 set 2003. Disponível em: <http://galaxy.intercom.org.br:8180/dspace/handle/1904/4994>.

\_\_\_\_\_. Mídia, cultura juvenil e rock and roll: comunidades, tribos e grupamentos urbanos. In: PAIVA, Raquel, BARBALHO, Alexandre (orgs). **Comunicação e cultura das minorias**. São Paulo: Paulus, 2005.

\_\_\_\_\_.; FREIRE FILHO, J. (Org.) . **Comunicação e música popular massiva**. Salvador: Editora da Universidade Federal da Bahia, 2006.

\_\_\_\_\_; LIMA, Tatiana Rodrigues; PIRES, Victor de Almeida Nobre (orgs.). **Dez anos a mil: Mídia e Música Popular Massiva em Tempos de Internet**. Porto Alegre: Simplíssimo, 2011.

JENKIS, Henry. **Convergence culture: where old and new media collide**. New York: New York University Press, 2006.

\_\_\_\_\_. **Convergence culture: where old and new media collide**. New York: New York University Press, 2007.

LEÃO, L., & PRADO, M. Música em fluxo: programas que simulam rádios e a experiência estética em redes telemáticas. **Revista Libero**, 10(20), 69-79, 2007.

LEMONS, A. Cibercultura e Mobilidade . in LEMONS, André (org). Comunicaciones Móviles. In: **Razón y Palabra**, n. 41, Octubre/Noviembre. México. 2004.

\_\_\_\_\_. (org). **Cibercidade II. Ciberurbe**. A cidade na sociedade da Informação. Rio de Janeiro: E-Papers, 2005.

\_\_\_\_\_; LÉVY, P. **O futuro da internet: em direção a uma cibercultura planetária**. São Paulo: Paulus, 2010.

LEMONS, Renata. SANTAELLA, Lúcia. **Redes sociais digitais: a cognição conectiva do twitter**. São Paulo: Paulus, 2010.

LÉVY, PIERRE. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 2. ed. Tradução de Luiz Paulo Rouanet. São Paulo: Loyola, 1999.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A cultura-mundo: resposta a uma sociedade desorientada**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

LOPES, Denilson. Paisagens da cultura, paisagens sonoras. In: FREIRE FILHO, João; JANOTTI JÚNIOR, Jeder. (Orgs.). **Comunicação & música popular massiva**. Salvador: Edfba, 2006.

MACEDO, Roberto Sidnei. **Etnopesquisa crítica, etnopesquisa-formação**. Brasília, DF: Liber Livro Editora, 2006.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007.

MAFFESOLI, M. **O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa**. 3ª edição. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2004.

MAHEIRIE K. **Processo de criação no fazer musical**: uma objetivação da subjetividade, a partir dos trabalhos de Sartre e Vygotsky. *Psicologia em Estudo*, 2003:147-53.

MARGULIS, Mário. **Juventud**: una aproximación conceptual. In: S. D. Burak. *Adolescencia y juventud en América Latina*. Cartago: L.U.R, 2001.

\_\_\_\_\_. Epistemologia da Complexidade. In: SCHNITMAN, Dora Fried (org) *Novos Paradigmas, Cultura e Subjetividade*. Porto Alegre, Artes Médicas, 1996.

MARQUES, J. **Estilos de relações interpessoais na adolescência**. *Psico*, 27, (1), 23-27.

MAUSS, Marcel. **Ensaio sobre a dádiva**. Rio de Janeiro: Edições 70, 2001.

OBICI, Giuliano Lamberti. **Condição da escuta**: mídias e territórios sonoros Rio de Janeiro : 7 Letras, 2008.

PARAÍSO, M. A. A produção do currículo na televisão: que discurso é esse?

**Educação e Realidade**. 26(1). Jan/Jun. 2001. p. 141-160

\_\_\_\_\_. Pesquisas pós-críticas em educação no Brasil: esboço de um mapa. **Cadernos de Pesquisa**. São Paulo, v. 34, n. 122, p. 283-303, maio/ago. 2004.

\_\_\_\_\_. Contribuições dos estudos culturais para a educação. **Presença Pedagógica**. Belo Horizonte, v. 10, n. 55, p. 53-61, jan./fev. 2004.

PERRIAULT, J. **Éducation et nouvelles technologies**. Paris: Nathan, 2002.

PIMENTEL, Mariano; GEROSA, Marco A.; FUKS, Hugo. Sistemas de comunicação para colaboração. In: FUKS, Hugo; PIMENTEL, Mariano. (Orgs). **Sistemas colaborativos**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

PINHEIRO, M. Subjetivação e consumo em sites de relacionamento. **Comunicação, mídia e consumo**-Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Práticas de Consumo da ESPM, [S.I.], v. 5, p. 103-121, nov. 2008. Disponível em: <<http://revcom2.portcom.intercom.org.br/index.php/comunicacaomidiaeconsumo/article/viewFile/5462/4984>>. Acesso em: 06/05/2011.

PRETTO, N.; ASSIS, A. Cultura digital e educação: redes já. In: PRETTO, N.; PRETTO, Nelson . *Redes Colaborativas, Ética hacker e educação*. **Educação em Revista** (UFMG. Impresso), v. 26, p. 305-316, 2010.

\_\_\_\_\_. O desafio de educar na era digital: educações. **Revista Portuguesa de Educação**, 2011, 24(1), pp. 95-118.

RECUERO, Raquel. As redes sociais na internet. Porto Alegre: Sulina, 2009. de no ciberespaço. In: LEMOS, André; PALACIOS, Marcos. (Orgs.). **Janelas do ciberespaço: comunicação e cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2001, p. 138-150.

RECUERO, R. **Redes Sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

SÁ, Simone Pereira. Mediações musicais através dos telefones celulares. In: FREIRE FILHO, João; JANOTTI JÚNIOR, Jeder. (Orgs.). **Comunicação & música popular massiva**. Salvador: Edfba, 2006.

SÁ, Simone Pereira. A trilha sonora de uma história silenciosa: som, música, audibilidades e tecnologias na perspectiva dos estudos de som. In: SÁ, Simone Pereira de. (Org.) **Rumos da cultura da música: negócios, estéticas, linguagens e audibilidades**. Porto Alegre: Sulina, 2010.

SANTAELLA, Lúcia. **Comunicação e pesquisa**. SP, Hacker, 2001.

\_\_\_\_\_. **Navegar no ciberespaço: o perfil do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004.

\_\_\_\_\_; NÖTH Winfred. **Imagem, Cognição, mídia**. São Paulo: Editora Iluminuras, Brasil 2006.

\_\_\_\_\_. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

\_\_\_\_\_. LEMOS, Renata. **Redes sociais digitais: a cognição conectiva do Twitter**. São Paulo: Paulus, 2010.

SENNETT, Richard. **Carne e pedra: o corpo e a cidade na civilização ocidental**. São Paulo, Record, 2001.

SETTON, M. G. J. . Juventude, mídia e TICs. In: SPÓSITO, Marília Pontes. (Org.). **O Estado da Arte sobre juventude na pós-graduação brasileira: Educação, Ciências Sociais e Serviço Social (1999-2006)**. 1ed. Belo Horizonte: Argumentum, 2009, v. 1, p. 63-86.

SIBILIA, Paula. et all. (Orgs.). **Pedagogia dos monstros: os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras**. Belo Horizonte, MG: Autêntica, 2000.

\_\_\_\_\_. **O show do eu: a intimidade como espetáculo**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

SILVA, Valdirene Cássia da. **Corpos híbridos em mentes diáfanas: as tribos urbanas e suas (inter)ações com as tecnologias da informação e da comunicação**. Salvador: UFBA. Programa de Pós-graduação em Educação, 2007. (dissertação de mestrado).



SILVA, Valdirene. C.; COUTO, E. S. Interfaceamentos contemporâneos: tecnologias digitais e tribos urbanas no contexto escolar. **Educação em Revista** (UFMG. Impresso), v. 28, p. 143-156, 2012.

SILVEIRA, Sérgio A. (Org.). **Além das redes de colaboração: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder**. Salvador: EDUFBA, 2008.

\_\_\_\_\_. Direitos autorais no mundo digital. In: **Revista Observatório Itaú Cultural/OIC** – n. 09. Jan/abr. 2010. São Paulo: Itaú Cultural, 2010.

SPOSITO, M. P. (Coord.). **O estado da arte sobre juventude na pós-graduação brasileira: educação, ciências sociais e serviço social** (1999-2006). Belo Horizonte: Argumentvm, 2009. v.1-2.

STERNE, Jonathan. O MP3 como um artefato cultural. In: SÁ, Simone Pereira de. (Org.) **Rumos da cultura da música: negócios, estéticas, linguagens e audibilidades**. Porto Alegre: Sulina, 2010.

TAPSCOTT, Don. **A hora da geração digital: como os jovens que cresceram usando a internet estão mudando tudo, das empresas aos governos**. Tradução: marcello Lino. Rio de Janeiro: Agir negócios, 2010.

TÜRCKE, Christoph. **Sociedade excitada: filosofia da sensação**. Trad. Antônio A.S. [et al]. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2010.

VARLOTTA, Y. M. C. **Representação Social de ciência constituída por alunos do ensino médio: porto de passagem da ação pedagógica**. São Paulo. Tese de doutorado. PUC-SP. 2002.

GUMES, Nadja Vladi Cardoso; JANOTTI, Jeder; LIMA, Tatiana; PIRES, Victor. O negócio da música como os gêneros musicais articulam estratégias de comunicação para o consumo cultural. In: Jeder Silveira Janotti Junior; Tatiana Rodrigues Lima; Victor de Almeida Nobre Pires. (Org.). **Dez anos a mil: mídia e música popular massiva em tempos de internet**. Porto Alegre: Simplíssimo, 2011.

YUDICE, George. **Nuevas Tecnologias, Ubicuidad de Musica, Experiência**. Gedisa Barcelona. 2007.