

O UNDERGROUND NA ERA DIGITAL: A MÚSICA NAS TRINCHEIRAS DO CIBERESPAÇO

Messias Guimarães Bandeira¹

Resumo

Sendo a Internet um instrumento equalizador ao oferecer a todos os usuários as mesmas condições para interlocução no ciberespaço, ela parece atenuar a tensão entre o chamado “*establishment*” e o “underground” — isto é, entre as esferas da cultura tradicional e estabelecida, e aquelas denominadas de “alternativas” — no que diz respeito à organicidade sociocultural. Desta forma, a Rede opera a introdução de novos parâmetros para o redimensionamento das relações dos grupos alternativos com os meios de comunicação, o mercado fonográfico e o público, contribuindo também para uma ruptura no fluxo da informação de caráter unilateral daqueles meios.

INTRODUÇÃO

A emergência de processos comunicacionais mediados por computadores, sobretudo da Internet, determinou o surgimento de inúmeras situações, relações e formas de sociabilidade, além de transformações socioculturais de ordem diversa, como as comunidades virtuais e tribos eletrônicas. Tais ajuntamentos pontuais demonstram a formação de vínculos baseados menos nas relações institucionalizadas do que nos círculos afinitários onde os interesses comuns conseguem transcender a perspectiva individualista tão característica de nosso tempo.

¹ Músico, mestre em Comunicação, doutorando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da UFBA e coordenador dos cursos de graduação em Cinema e Vídeo e Hiperídia da Faculdade de Tecnologia e Ciências (Salvador). <<http://i.am/messias>> ou messias@ufba.br

É neste sentido que podemos situar alguns grupos cuja apropriação da tecnologia possibilitou um sem número de estratégias de interlocução com os meios de comunicação sociais, de intervenção junto às instâncias socioculturais estabelecidas ou mesmo de defesa dos seus interesses e objetivos.

Imersos há cerca de quinze anos no cenário musical alternativo brasileiro (daí a utilização do termo “trincheira”) — entre fanzines, fitas-demo², discos independentes, selos —, presenciamos às transformações radicais promovidas pela Internet nos últimos anos. Os grupos oriundos do underground musical logo trataram de assimilar recursos e ferramentas, potencializando suas atividades junto aos meios de comunicação, ao mercado fonográfico ou ao seu público.

Desde o final da década passada, porém, podíamos vislumbrar underground e *establishment* esboçando aproximações ou mesmo operações simultâneas. As posições antagônicas em que se encontravam — por exemplo, de um lado, o discurso invariavelmente panfletário ou militante contra a indústria fonográfica; do outro, o posicionamento indiferente e arredo da indústria fonográfica e dos meios de comunicação — foram, aos poucos, diluindo-se frente às exigências de um circuito musical mundializado (Burnett, 1996).

Contudo, ainda é possível distinguir, claramente, estas duas instâncias culturais e mercadológicas? Em que medida estes conjuntos se encontram imiscuídos ou como a tecnologia opera uma atenuação entre conflitos, interesses, jogos comunicacionais? Quais são as estratégias culturais (ações, divulgação, interlocução) e sociais (agregações, tribos, comunidades) engendradas por estes grupos alternativos a partir da apropriação da Internet e que, por vezes, fazem frente ao *establishment*? Buscamos, assim, apresentar um quadro panorâmico no sentido de criar categorias iniciais de discussão em torno de tais questionamentos.

² Fitas de demonstração de uma parte do trabalho de um determinado artista.

O UNDERGROUND NA ERA DIGITAL

O computador assumiu uma posição central em nosso tempo no que diz respeito ao processamento do conhecimento humano. A informação nunca esteve tanto em evidência, tornando-se uma valiosa mercadoria no seio das sociedades contemporâneas.

Por seu lado, as redes de comunicação de âmbito planetário são uma realidade. Mediadas por computadores conectados a linhas telefônicas, cabos e fibra ótica, elas são responsáveis por uma revolução nos padrões de comunicação deste fim de século. Se, sem a Internet, a televisão interativa, a multimídia, a digitalização de informações e dados, já nos convidavam a refletir sobre suas transformações, com o advento da era telemática somos quase que obrigados a redimensionar conceitos, teorias e análises, debruçando-nos sobre estes novos espectros de sociabilidade.

As novas formas de sociabilidades provenientes das novas tecnologias aplicadas à comunicação imprimem um caráter singular à esfera da cultura. Pela primeira vez na história dos meios de comunicação sociais, vislumbramos possibilidades que colocam em xeque a estrutura tradicional “emissor-receptor” dos *media* (Lévy, 1999).

As “tribos eletrônicas”, isto é, as comunidades virtuais estabelecidas na Internet e aglutinadas pelos mais diversos aspectos de afinidade, encontram no ciberespaço a possibilidade de subverter os padrões sustentados durante décadas pelos meios de comunicação tradicionais, cuja premissa básica era a unilateralidade da comunicação. A ruptura no fluxo da informação é evidente, transformando cada usuário num editor em potencial. Nas palavras do filósofo francês Michel Serres,

A Internet tem o poder de reverter a direção do fluxo de informação, que antes começava no centro e se movia em direção a uma periferia silenciosa. Outras mídias, antigas ou recentes, como os livros, rádio, TV, telefone e fax, não reverterem o fluxo a esse ponto.

(Serres, 1998: 5)

Contudo, modificações mais profundas devem ser aqui levantadas, sobretudo no que diz respeito às questões que tocam diretamente os indivíduos iniciados no mundo cibernético. Para Howard Rheingold (1993), um dos mais importantes nomes da cultura cibernética americana e ex-editor da revista *Whole Earth Review*, a massificação da comunicação via computadores não reside apenas nas "frias informações ou no calor humano" que são trocados pelos seus participantes. Em sua obra *The Virtual Community*, ele defende que esta comunidade oferece o meio ideal para que pessoas de diferentes partes tenham acesso à cidadania e pratiquem a democracia.

Atento às dificuldades provocadas pelas novas formas de sociabilidades, o antropólogo italiano Massimo Canevacci (1995) nos propõe um novo conceito que, segundo ele, deve fazer parte do nosso cotidiano muito em breve: o *etno-cyberpunk*. A este termo ele atribui a tentativa de interação entre o movimento mais radical da contracultura nos anos 90 - o cyberpunk³ - e as alteridades nativas de tribos indígenas.

Visto desta forma, o convívio das diferenças seria potencializado pelas novas tecnologias: uma sociedade essencialmente tecnológica e urbana, fadada ao consumo, é obrigada a atenuar/conviver com as disparidades de grupos sociais extremos.

Partindo deste pressuposto, estabelecemos, então, a nossa principal hipótese de trabalho: sendo a Internet um instrumento equalizador ao oferecer a todos os usuários as mesmas condições para interlocução no ciberespaço, ela parece atenuar a tensão (as

³ Na metade da década de oitenta, o *cyberpunk* emergiu como uma nova forma de ficção científica (FC) na literatura e no cinema. Tanto o livro *Neuromancer*, do escritor americano William Gibson, como o filme *Blade Runner*, de Ridley Scott, traziam a marca de um estilo denso, rico em detalhes e engajados tecnologicamente de uma forma pouco usual na FC: nem fobia, nem idolatria à tecnologia. Ela já estava estabelecida no cotidiano dos personagens. Este era o contexto do qual — em 1984 — o livro *Neuromancer* surgiu. Do gueto literário conhecido como ficção científica aos prêmios *Hugo* e *Nebula*, William Gibson trouxe notoriedade à literatura cyberpunk através de uma nova abordagem da tecnologia na esfera da ficção. O termo “ciberespaço”, cunhado por Gibson no livro, tornou-se uma referência para os escritores de FC. Já o filme *Blade Runner* (ao contrário do que aconteceu no Brasil) não obteve o mesmo sucesso de *Neuromancer*. Ambos, entretanto, traziam dois ingredientes inerentes à condição *cyberpunk*: alta tecnologia e baixa qualidade de vida. Isto pode ser resumido nas palavras de Gibson: “*The street has its own uses for technology*” (Maddox, 1996). É óbvio que o termo *cyberpunk* transcende a justaposição das palavras *cyber* e *punk*. Hoje, ele é encarado como um movimento similar à Contracultura dos anos sessenta, com as diferenças impostas/propiciadas pelas novas tecnologias.

disparidades) entre o chamado “establishment” e o “Underground”, isto é, entre as esferas da cultura tradicional e estabelecida, e aquelas que, por ora, denominaremos de “alternativas”. Desta forma, a Rede opera a introdução de novos parâmetros para o redimensionamento das relações entre a organicidade sociocultural dos grupos alternativos e os meios de comunicação, contribuindo também para a já citada ruptura no fluxo da informação de caráter unilateral destes meios.

Desde já, devemos delimitar, ainda que *grosso modo*, os grupos que, assim dispostos, viabilizam nossas análises. Para o primeiro caso (*establishment*), podemos citar, como exemplo, os jornais tradicionais, revistas, emissoras de televisão, conglomerados de comunicação, órgão governamentais, grupos econômicos, entre outros, que se utilizam da Internet.

No segundo caso (Underground), temos como exemplo os fanzines eletrônicos (*e-zines*), bandas e gravadoras independentes, as revistas digitais, “minorias culturais”, poetas, DJ’s, artistas eletrônicos, listas de discussão segmentadas no âmbito da música, rádios livres/*netradios*, etc., todos eles utilizando a Rede como principal ou exclusivo canal de veiculação de suas atividades. Embora o termo “underground digital” também faça referência aos grupos marginais cujas atividades buscam a intervenção caótica através do (e para o) aparato cibernético — como *hackers*, *crackers* ou *pheakers*, privilegamos aqueles grupos que, oriundos de uma cena cultural marginal *in real life*, redimensionaram seus atributos com o advento da Internet.

Mas, é mesmo possível estabelecer diferenças nítidas entre tais grupos dada a complexa teia de relações imbricadas na cultura contemporânea? A resposta parece ser não (e isto pode nos servir como uma segunda hipótese). Especialmente quando nossas análises se debruçam sobre o ciberespaço e as novas formas de sociabilidades daí provenientes. Todos eles, guardando a especificidade de cada grupo, fazem parte de um mesmo plano de realidade enquanto elementos de uma sociedade globalizada. As tecnologias do não-espaço concorrem, por assim dizer, como contribuições para o enriquecimento do campo simbólico no que diz respeito à redução das barreiras físicas entre os indivíduos. Para tanto, o ciberespaço surge

como um ambiente favorável às novas formas de interlocução entre os grupos, o público e as instituições.

A VERVE CONTRACULTURAL E A TECNOLOGIA

A contracultura esteve associada à história da microinformática e à composição ou constituição do ciberespaço, embutindo, desde os primeiros momentos, a contraposição entre *underground* e *establishment* na esfera informática. Sob o argumento de um espírito “alternativo” de convivência ou enfrentamento do “sistema”, a contracultura, ao longo dos anos 70, viu-se imiscuída naquilo que anteriormente rejeitava: a tecnologia.

Por sua vez, os primeiros *hackers* podiam vislumbrar o potencial tecnológico que se esboçava; sua visão de futuro fundia tanto a idéia de um período pré-industrial (retorno às origens, vida coletiva) — uma interseção, portanto, com a contracultura em seu retorno utópico à natureza — quanto a de um mundo onde a ciência estaria a serviço da humanidade. Isto é, saudosismo e tecnofilia em operações simultâneas, onde a tecnologia faria parte de um contexto orgânico e comunitário. O destino da microinformática, então, era criar uma cultura global de aldeias eletrônicas inseridas num ambiente natural.

Roszak (1988) chama a atenção para o fato de que, para estes remanescentes da contracultura do final dos anos 70 (os *hackers*), a informação digitalizada e descentralizada conduziria a humanidade ao paraíso pós-industrial, substituindo as estruturas de discurso concebidas para dar lastro às teorias acerca do futuro próximo, como a “aldeia global” de McLuhan. Embora conteste os *hackers* guerrilheiros, atribuindo-lhes um idealismo político frágil, Roszak reconhece uma conexão entre eles e uma nova contracultura fundada na apropriação da tecnologia.

Dery (1996), por sua vez, define esta conciliação dos impulsos da contracultura dos anos 60 com a profusão tecnológica dos anos 90 como *Cyberdelia*. Para ele, nos anos 90, os valores, as atitudes e o próprio estilo da contracultura se confundem com as inovações tecnológicas oriundas do Vale do Silício, na Califórnia:

The return of the sixties, and the culture war raging around the memory of that turbulent decade, is at the heart of the cyberdelic wing of fringe computer culture. [...] Cyberdelia reconciles the transcendentalist impulses of sixties counterculture with the infomania of the nineties.

(Dery, 1996: 22)

Assim, há uma nova e extensa classificação para os antigos *hippies*, indo desde os *cyber-rockers*, *ravers*, tecnopagãos, até os *zippies* (“*Zen-inspired pagan professional*”), uma espécie de *cyber-hippie*, definido exatamente como um produto original desta fusão que é a *Cyberdelia*.

O processo revolucionário de informatização da sociedade criou espaço para o surgimento do underground digital, uma contracultura da Era da Informação — como observa Dery — cujos membros fazem uso de uma tecnologia de ponta e de maneiras jamais intentadas ou mesmo visualizadas por seus criadores. Neste contexto, de enfrentamento ao sistema a partir da tecnologia inspirado pelos *hackers*, de um entrelaçamento desta tecnologia com os ideais da contracultura, acirrava-se também, além do embate entre o *high tech* e o underground tecnológicos, o conflito entre a cultura alternativa e o *establishment*.

O próprio termo “underground” (subterrâneo, marginal) sintetiza o espírito da contracultura, quer na esfera artística, quer na esfera social, com gradações que vão da geração *beat* ao movimento cyberpunk. Embora Eco (1994) proponha a revisão do termo “contracultura” dado seu uso saturado, ainda assim, o rock, o consumo de drogas, os punks e, mais recentemente, os cyberpunks parecem dar continuidade à legitimação do mesmo.

O underground “tradicional” (*in real life*) — que pode ser compreendido como uma resposta imediata de grupos que se contrapõem às grandes instâncias da cultura estabelecida, e que é constituído por uma vasta gama de setores sociais anteriormente confinados à

marginalização — também se apropriou das novas tecnologias dando origem às já citadas tribos eletrônicas (neo-tribalismo⁴).

Desta forma, o termo genérico “underground digital”, pode ser aplicado tanto às manifestações subversivas de contestação ao sistema ou à sociedade vigente a partir de grupos que se utilizam das redes de comunicação mediadas por computadores (*hackers, crackers, cypherpunks*), quanto aos padrões de sociabilidade ou atividades desenvolvidos no âmbito destas redes por grupos oriundos do underground tradicional, isto é, *in real life*: bandas, selos (gravadoras independentes), fanzines, escritores e editores, entre outros.

Não diferentemente, no âmbito da música, a tensão underground X *establishment* faz um percurso análogo, principalmente a partir do final dos anos 70. A música pop, mais especificamente o *rock’n roll*, que esteve presente desde o movimento intelectual *beatnik*, que foi emprestado à contracultura, que serviu de trilha sonora às grandes transformações sociais celebradas pelos jovens nos anos 60, ganhou um novo alento com o movimento punk na virada da década de 70 para 80.

Em linha gerais, o movimento punk introduziu uma nova relação dos jovens com a música, isto é, com o processo de criação, gravação e veiculação da mesma. O lema “*do it yourself*” (“faça você mesmo”) traduz bem a noção de um processo no qual o artista deveria se apropriar de todas as etapas inerentes ao seu trabalho.

O movimento punk, numa radicalização do espírito alternativo da contracultura, fomentava a fabricação quase artesanal de discos, a distribuição e venda informais destes, a realização de espetáculos em locais pequenos, a denúncia de uma indústria musical ofuscada por seus vetores comerciais, a divulgação de artistas obscuros, a edição de fanzines como uma resposta à burocracia das grandes publicações e como instrumento capaz de dar conta do universo underground de uma maneira mais imediata, eficiente e adequada, o engajamento político apenas através do anarquismo.

⁴ Ver a descrição deste fenômeno por Michel Maffesoli (1987).

Repercutindo ainda na moda, no cinema e nas artes em geral, o movimento punk foi também rapidamente assimilado pela indústria da música, encontrando nele um novo fôlego para o já saturado mercado fonográfico, onde a espetacularização, o *glamour* e a fama eram o fim último.

Etapa fundamental na história da cultura pop, o movimento punk, articulava, então, a sedimentação do projeto underground na esfera da música ao reunir, através de seus ideais, artistas, tribos urbanas de jovens sem perspectivas, desempregados ou inconformados com as instâncias sociais vigentes (Martin, 1996:262). A ruptura instaurada por aquele movimento contribuiu ainda mais para o embate entre a cultura alternativa e o *establishment*, já que ia de encontro aos preceitos da indústria da música e seus componentes correlatos (revistas, programas de TV, rádios, etc.). O movimento cyberpunk, por sua vez, personifica este entrave social aliado ao discurso tecnológico.

Entretanto, o mais importante para nossa discussão, a partir destes conflitos, é a multiplicação de estratégias de intervenções culturais daí provenientes, resvalando nos mais distintos campos da sociedade com o advento da Internet. Neste contexto, tanto o underground quanto o *establishment* encontram-se em pé de igualdade no que diz respeito às suas formas de expressão na Internet.

A tensão parece-nos, assim, atenuada pela tecnologia: apesar do novo contexto tecnológico, em especial a Internet, potencializar os conflitos gerados em nosso mundo físico ao promover a interface dos mais distintos interesses, ele também opera, em sentido contrário, uma atenuação destes conflitos ao promover a possibilidade de expressão ou intervenção das partes sem o prevailecimento predatório/maniqueísta de uma delas⁵.

Castells (1996) acredita que os trâmites da “sociedade interativa” acabaram por criar uma cultura da Internet, tendo como suporte as relações geradas a partir de pontes entre as origens “contraculturais” da CMC (comunicação mediada por computadores) e o *mainstream* da Internet, acentuado pelos componentes comerciais na rede. Ou seja, há, de alguma maneira

⁵ Steven Johnson (2001), por exemplo, analisando a disposição da noção de interface na cultura contemporânea, também vislumbra um equilíbrio entre correntes dominantes e vanguardas mesmo no desenvolvimento de interfaces informáticas, havendo aí uma aproximação entre “os inovadores e o establishment” (Johnson, 2001:162).

— e o estágio atual da Internet demonstra isso — uma aproximação entre o senso alternativo e o *mainstream (establishment)* dentro da própria rede:

Na verdade, há mais pontes do que os especialistas em comunicação normalmente reconhecem entre as origens contraculturais da CMC e o geral dos internautas da década de 90, como é mostrado pela aceitação comercial da revista Wired, criada como recurso contracultural, mas que se tornou a mais forte expressão da cultura da Internet e seu guia em meados dos anos 90.

(Castells, 1999: 381)

Dando preferência à contraposição dos termos *mainstream e underground*, Rushkoff (1996), por sua vez, compreende que esta dicotomia é complexificada, sobretudo, no âmbito dos meios de comunicação. Partindo de uma análise dos meios de comunicação enquanto organismos que podem ser “infectados”, tanto por intenções das corporações quanto pelos atos subversivos de contestação ou pelas táticas de ações comunicativas, Rushkoff depõe a favor do caráter alternativo dos grupos marginais como uma resposta “natural” do “organismo”. Assim, *mainstream* e *underground* se “contaminam” num processo de imissão recíproca.

Infere-se, daí, a singular situação a que somos expostos diante dos novos modelos de interação. O caráter unilateral dos meios de comunicação tradicionais vê-se isolado na era telemática, onde as redes de comunicação operam um esgotamento daqueles meios, transcendendo-os. Há, portanto, uma ruptura no fluxo da informação uma vez que a estrutura rizomática⁶ das redes permite que a informação circule em vários sentidos.

Tal modelo tradicional dos meios de comunicação parece-nos esgotado também pelo estabelecimento do hipertexto planetário, onde a informação jamais se encontra isolada ou parada, mas deslocando-se (ou deslocando-nos à sua procura) em alguma direção. Lévy (1993) crê que o hipertexto é uma ferramenta fundamental para a comunicação e a

⁶ Sobre a estrutura rizomática do ciberespaço, ver LEMOS, André. *As estruturas antropológicas do ciberespaço*. In: TEXTOS, n. 35, Facom/UFBA, 1996. Lemos faz uma associação com a noção de estrutura rizomática descrita em Deleuze, Gilles; Guattari, Félix, *Mille Plateaux. Capitalisme et Schizophrénie*. Paris: Minuit, 1982.

inteligência coletivas, uma espécie de metáfora para pensar a comunicação não nos padrões matemáticos propostos pela teoria da informação (a comunicação submetida a um esquema matemático), mas a partir de sua significação, de sua capacidade de associação, de sentido ou de ligá-la a algum modelo, reforçando a noção de hipertexto. Uma abordagem, portanto, hermenêutica da comunicação.

O compartilhamento da informação, por conseguinte, é uma peça fundamental na manutenção dos grupos, gerando uma comunicação baseada no hipertexto:

*O fundamento transcendental da comunicação —
compreendida como partilha de sentido — é este contexto ou este
hipertexto partilhado.*

(Lévy, 1993: 73)

Vale observar que o compartilhamento de informações, experiências ou dados, pressupõe obviamente sua disponibilização. Neste item, a Internet pode ser adjetivada como o maior “repositório dinâmico” (por antagonico que pareça) de informações do planeta.

Apesar do crescimento do número de *sites* que buscam explorar comercialmente seus conteúdos, o caráter gratuito da Internet⁷ ainda se firma como o maior responsável pelo sucesso da rede, estimulando, ainda mais, a disponibilização e o acesso como processos sinérgicos e retroalimentados.

O UNDERGROUND MIGRA PARA A NET

Testemunhamos, atualmente, um processo de migração de inúmeros grupos para a Internet, criando uma teia de comunidades virtuais. Embora a palavra “migração” não seja adequada o suficiente para nos referirmos a esta passagem dos grupos para a rede (já que ela

⁷ Obviamente, assumimos aqui que este caráter gratuito está submetido aos custos anteriores referentes a equipamentos, programas, provedores de acesso e contas telefônicas.

pressupõe que determinado grupo estaria deixando o lugar de origem — e, podemos notar que, em muitos casos, as atividades tradicionais não foram substituídas por completo), preferimos utilizá-la uma vez que os grupos em questão, em sua maioria, adotaram a Internet como ambiente exclusivo de suas atividades.

A dificuldade de interlocução com os meios de comunicação tradicionais (revistas, jornais, televisão, rádio) pode ser apontada como a principal alavanca para que os grupos oriundos do underground fossem “empurrados” para uma mídia emergente, que ora se apresentava como “alternativa”: a Internet. Portanto, os fanzines, bandas, selos (gravadoras independentes), escritores e editores, que já lidavam de forma alternativa com seus produtos culturais, encontraram na Internet o ambiente ideal (e uma parceria fundamental, o tempo vem demonstrando) para a disponibilização ou veiculação de suas atividades.

Estabelecidos, portanto, de uma forma equalizada com os demais canais, estes grupos protagonizam uma relação equilibrada entre underground e *establishment*, numa condição ímpar da cultura contemporânea:

The Internet is inherently threatening to anyone in a position of power because no one — at least not yet — can regulate the tremendous flow of information.

(Rushkoff, 1996: 238).

Devemos considerar, neste ponto, três momentos distintos no processo de apropriação dos recursos oferecidos pela Internet no tocante à migração dos grupos para a Rede.

1. A Internet enquanto mídia alternativa.

Obviamente, em seus primórdios, a Internet era tida como uma espécie de “mídia alternativa”, dados o seu pequeno número de usuários, preço dos equipamentos e programas, as dificuldades de acesso e operacionalização do sistema, entre outros. Enfim, uma audiência restrita a iniciados no novo instrumento que se apresentava.

Ainda assim, a Internet se esboçava como uma mídia em potencial, a qual deveria ser, desde então, apropriada e otimizada, atendendo aos interesses futuros e promissores.

2. A Internet enquanto mídia estratégica.

Num segundo momento, a Internet começa a se popularizar de maneira desenfreada. É o momento em que a rede passa a ser vista como um requintado recurso, um acessório de luxo, sob o regime ainda de novidade que pairava sobre ela.

A Internet passa a ser entendida como uma mídia estratégica, a qual deveria ser utilizada como mais um recurso que auxiliasse na veiculação das atividades, seja para alavancar as vendas (lojas, gravadoras), auxiliar na divulgação de eventos (fanzines, bandas) ou encontrar similares ao seu gosto pessoal (o público em geral). Vale ressaltar que, neste momento, o próprio fato de “já estar” na Internet — isto é, o caráter pioneiro desta situação — já se traduzia numa publicidade favorável.

3. A Internet enquanto mídia principal ou exclusiva.

Se é verdade que a tecnologia caminha no sentido do barateamento dos equipamentos, do aprimoramento de interfaces amigáveis, do acesso cada vez maior e mais democratizado da sociedade, então o processo de elitização das novas mídias tende a arrefecer-se. É o que aferimos ao observar o incremento constante do número de usuários do sistema ou de *sites* na *web*, o que pode nos fornecer um quadro característico, principalmente nos últimos quatro anos, período no qual a Internet registra um crescimento quase que geométrico.

Isto incorreu, principalmente, na eclosão da apropriação de ferramentas de um sem número de grupos underground com o fim de estabelecer acesso a um novo meio de comunicação que reunia todos os outros. A idéia parecia-lhes bastante atraente ante a condição represada em que se encontravam.

Acreditamos, contudo, que estas etapas estão em operação constantemente, o que definiria o perfil do usuário e o nível de uso que ele faz da rede. Teríamos portanto, uma hierarquização que implica numa classificação dos grupos quanto à utilização dos recursos

oferecidos pela Internet. Isto posto, elegemos os segundo e terceiro grupos (aqueles que utilizam a Net como mídia estratégica e principal ou exclusiva) para referendar nossas análises, detendo-nos um pouco mais sobre eles.

A radicalização do processo inserida por estes grupos pode ser medida pela profusão de iniciativas no horizonte das relações essencialmente virtuais e imantadas pelo compartilhamento da informação. Não são raros os exemplos de grupos que escoaram todas as suas atividades para o ciberespaço, isto é, canalizaram todas as suas relações para a Internet, inexistindo outra forma de relação que não engendrada na rede. Neste caso, a migração é total, uma vez que o grupo deixa de se utilizar dos recursos tradicionais.

Por exemplo, fanzines impressos que se transformaram em fanzines eletrônicos, deixando de existir a versão original; bandas que anteriormente organizavam seu relacionamento com o público através de cartas, mala direta, panfletos ou anúncios, operam agora com *e-mail*, listas de discussão, *chats* (inclusive com entrevistas) ou *homepages*; lojas que substituíram a estrutura física (prateleiras, equipamentos e até estoque) pelo comércio virtual ou eletrônico; gravadoras que vendem músicas digitalizadas (bits) no formato MP3 pela Net ao invés de CD's ou discos (átomos)⁸.

Há casos mais radicais, como, por exemplo, a banda inglesa *Future Sound of London* que realizou inúmeras apresentações exclusivamente através da Internet. Com câmeras que registram as imagens e são transmitidas ao vivo pela Internet (geralmente utilizando o software VDO, disponível gratuitamente na Rede), o grupo atinge, assim, uma audiência planetária com shows previamente divulgados por vários *sites* na rede. Há, também, emissoras de rádio (que nunca foram emissoras tradicionais) que se aproveitaram da tecnologia hipermídia da Web para dar origem às *netradios*.

Nestes casos, a Internet consegue, então, esgotar o modelo tradicional das atividades, introduzindo novas ferramentas de interlocução, promovendo, inclusive, uma maior interação

⁸ Ver a relação que Negroponte (1995) faz entre a utilização de bits e átomos na sociedade atual. A propósito do fenômeno de digitalização e distribuição de músicas pela Internet, desenvolvo projeto de doutorado cuja descrição pode ser vista num trabalho a ser apresentado na Compós (ver: Bandeira, 2001).

entre o grupo (banda, fanzine, selo) e seu público, chamando-o à uma participação mais efetiva nas suas atividades.

Stalabrass, por seu lado, vê um risco nesta possibilidade de transformar a rede no principal ou único meio de informação:

The emergence of cyberspace as the main information channel is worrying because it will not necessarily be seen as complementary to existing media. If the Net becomes the only way of receiving certain kinds of information, it may be more restrictive than current systems.

(Stallabrass, 1995: 11)

O caráter restritivo denunciado por Stallabrass, porém, não procede, uma vez que o já citado hipertexto nos abre infinitos campos correlatos de se obter informação ou mesmo de construí-la coletivamente ou individualmente (Lévy nos fala de uma “plasmopédia”, um saber dinâmico, vivo, em constante construção, em oposição à enciclopédia⁹). Este aspecto refratário da informação reduzida a um único canal está mais de acordo com as mídias tradicionais em sua incapacidade de referenciá-los a outros canais, sendo, em sua maioria, sistemas comunicativos fechados.

ORGANICIDADE SOCIOCULTURAL

Por fim, devemos ressaltar que a organicidade sociocultural do underground a partir da Internet não se dá, porém, exclusivamente como uma oposição imediata ao *establishment*. É, antes, um senso afinitário extremamente diverso que estreita as relações entre os grupos no ciberespaço, da mesma forma que rege as comunidades virtuais:

⁹ Ver LÉVY, Pierre. *A emergência do cyberspace e as mutações culturais*, disponível em <www.hotnet.net/PierreLevy/index2.html>. Palestra realizada no Festival Usina de Arte e Cultura, promovido pela Prefeitura Municipal de Porto Alegre, em Outubro, 1994. Tradução Suely Rolnik. Revisão da tradução transcrita João Batista Francisco e Carmem Oliveira.

Uma comunidade virtual constrói-se sobre afinidades de interesses ou de conhecimentos, sobre a comunhão de projetos, num processo de cooperação e de troca, e isto independentemente das proximidades geográficas ou dos vínculos institucionais.

(Lévy, 1997: 3)

Tampouco esta inédita condição de organicidade cultural está submetida unicamente ao surgimento da técnica:

Os objetos técnicos desempenham um importante papel de renovação sócio-cultural, embora a vida social não seja apenas um receptáculo mudo de suas inovações.

(Cardoso, 1997: 104)

Portanto, é na apropriação social da tecnologia — e não apenas no surgimento da técnica em si — juntamente com os padrões de sociabilidade daí decorrentes, que se configuram as comunidades virtuais, a cibercultura, o underground manifesto na rede, bem como esta renovação sociocultural em questão.

Na outra ponta da linha, e de uma maneira não menos importante, estão o desejo e a necessidade do compartilhamento da informação, imantados por um *éthos* comunitário baseado na pluralidade de interesses:

Needless to say, the Internet is a social anarchy. There is no governing body for the system. Scientists share the network with hobbyists and hackers who share the system with writers, artists, researchers, corporations, and, of course, activists.

(Rushkoff, 1996: 238)

A esfera da cultura pode testemunhar, atualmente, um redimensionamento nas relações humanas e nas relações com as instituições com o surgimento das novas tecnologias aplicadas à comunicação, responsáveis por esta partilha de conhecimento e experiências. O

ciberespaço oferece-nos, então, simultaneamente, a opulência de culturas, com as vantagens da privacidade aliadas às ingerências da ciber-sociabilidade.

Segundo Herschmann (1997), a cena cultural vem se transformando rapidamente, inclusive no Brasil. O processo de democratização do país, reinstaurado na década de 80, ainda não conseguiu nos conduzir à uma cidadania de fato nem oferecer melhores condições de vida, incorrendo numa crescente insatisfação dos indivíduos com este quadro. Para ele, podemos identificar novos patamares e modelos de cidadania a partir das novas tecnologias:

Vemos emergir um tipo de estrutura social que aproxima cidadania, comunicação de massa e consumo. Vemos emergir identidades e identificações que se estruturam menos pela lógica do Estado do que pela dos mercados. Em vez de se alicerçarem nas comunicações orais e escritas e/ou se efetuarem em interações próximas, essas identidades e identificações operam, hoje, fundamentalmente, por meio da produção industrial da cultura: das novas tecnologias de comunicação e do consumo segmentado de bens.

(Herschmann, 1997: 135)

No Brasil, o underground digital vem se firmando como um dos maiores mobilizadores da cultura “alternativa”, organizando-se longe dos grandes meios de comunicação e sem a intervenção das grandes instituições. Aliado da cena cultural por um processo instaurado pelos próprios meios de comunicação do país, o underground musical brasileiro, apesar de sua consistência, quase não conseguia dar maior envergadura às suas produções.

Sob uma nova perspectiva, os fanzines eletrônicos se multiplicaram com enorme velocidade. Há *sites* dedicados exclusivamente à divulgação de grupos independentes, sistematizando informações que vão desde disponibilização de endereços até procedimentos para fabricação de CDs, gravação de fitas ou escolha de estúdios; listas de discussão *on line* dedicadas às carreiras dos grupos ou estilos musicais segmentados. Em suma, um quadro

significativo se considerarmos a fragmentação e o isolamento das iniciativas no contexto anterior à Internet¹⁰.

Referências bibliográficas

- BANDEIRA, Messias. *Música e cibercultura: do fonógrafo ao MP3*. Texto a ser apresentado no X Encontro da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (Compós), em Brasília (2001).
- BERRY, Colin. *Music on the Internet*. San Francisco: Sybex, 1995.
- BURNETT, Robert. *The global jukebox: the international music industry*. London: Routledge, 1996.
- CANEVACCI, M. Antropólogo italiano cria o “etno-cyberpunk”. *Folha de São Paulo*, 6 set. 1995, caderno Ilustrada.
- CARDOSO, Cláudio. O corpo presente. In: GUERRA, Josenildo e MARINHO, Mônica (org.). *Circunavegação*. Salvador: UFBA/Facom, 1997.
- CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix, *Mille Plateaux. Capitalisme et Schizophrénie*. Paris: Minuit, 1982.
- DERY, Mark. *Escape velocity: cyberculture at the end of the century*. New York, Grove Press, 1996.
- ECO, Umberto. *Apocalypse postponed*. London: Flamingo, 1994.
- GIBSON, William. *Neuromancer*. São Paulo: Aleph, 1991.
- HERSCHMANN, Micael. Na trilha do Brasil contemporâneo In: HERSCHMANN, Micael (org.). *Abalando os anos 90. Funk e hip hop: globalização, violência e estilo cultural*. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.
- JOHNSON, Steven. *Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Tradução, Maria Luísa X. de A. Borges; revisão técnica, Paulo Vaz. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

¹⁰ Consultar o arquivo em anexo com uma lista contendo endereços e links brasileiros relacionados ao trabalho. Ver, também, a sistematização feita por Berry (1995) já em 1995 num contexto internacional.

LEMOS, André. *As estruturas antropológicas do ciberespaço*. In: TEXTOS, n. 35, Facom/UFBA, 1996.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência - o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

_____. *A emergência do cyberspace e as mutações culturais*. 1997. Disponível em <www.hotnet.net/PierreLevy/index2.html> (08.03.98). Palestra realizada no Festival Usina de Arte e Cultura, promovido pela Prefeitura Municipal de Porto Alegre, em Outubro, 1994. Tradução Suely Rolnik. Revisão da tradução transcrita João Batista Francisco e Carmem Oliveira.

_____. *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

MADDOX, Tom. *After the Deluge: Cyberpunk in the 80's and 90's*. 1995. Disponível em gopher://gopher.well.sf.ca.us/11s/publications/authors/maddox (14.04.96).

MAFFESOLI, Michel. *O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa*. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1987.

MARTIN, Peter. *Sounds and society: themes in the sociology of music*. Manchester: Manchester University Press, 1996.

NEGROPONTE, Nicholas. *A vida digital*. São Paulo: Cia das Letras, 1995.

RHEINGOLD, Howard. *The virtual community: homesteading on the electronic frontier*. San Francisco: William Patrick Book, 1993.

_____. *Armadilhas de um novo meio de comunicação*. In: Folha de S. Paulo, São Paulo, 19 fev. 1998, suplemento especial *World Media*.

ROSZAK, Theodore. *O culto da informação*. São Paulo: Brasiliense, 1988.

RUSHKOFF, Douglas. *Media virus: hidden agendas in popular culture*. New York: Ballantine Books, 1996.

SERRES, Michel. Internet elimina as barreiras que separavam as pessoas do saber. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 19 fev. 1998, suplemento especial *World Media*.

STALLABRASS, Julian. Empowering technology: the exploration of cyberspace. In: *New Left Review*, 211. London, May-June, 1995.