

Autora | Author

Marcos Ramon Gomes Ferreira\*  
[marcos.ferreira@ifb.edu.br]

DOSSIÊ

EUCAÇÃO ESTÉTICA

OS IMPACTOS DA CIBERCULTURA E DA TECNOLOGIA  
DIGITAL EM NOSSA PERCEPÇÃO ESTÉTICATHE IMPACTS OF CIBERCULTURE AND DIGITAL  
TECHNOLOGY IN OUR AESTHETIC PERCEPTION

**Resumo:** a proposta deste artigo é discutir a tecnologia digital e suas implicações em nossa percepção estética. A hipótese utilizada é que a cibercultura não representa uma revolução do conhecimento ou da cultura, observando que muitas discussões em defesa desse status revolucionário da tecnologia digital ocorrem no terreno da opinião e da constatação diante das experiências cotidianas, o que não validaria a tese de um paradigma efetivamente novo em relação ao modo de produção decorrente da Indústria Cultural e seus desdobramentos ainda no século XX. A conclusão principal é que a cibercultura é uma continuidade da cultura de massa e não uma ruptura ou revolução do conhecimento.

**Palavras-chave:** cibercultura; tecnologia digital; estética

*Abstract: the purpose of this article is to discuss digital technology and its implications in our aesthetic perception. The hypothesis used is that cyberculture is not a revolution of knowledge or culture, noting that many arguments in defense of the status of this revolutionary digital technology occur in the realm of opinion and observation on the everyday experiences, which does not validate the thesis of a effectively new paradigm in relation to the mode of production resulting from the Culture Industry and its consequences still in the twentieth century. The main conclusion is that cyberculture is a continuity of mass culture and not a break or knowledge revolution.*

**Keywords:** cyberculture; digital technology; aesthetic.

## INTRODUÇÃO

Desde a última década do século XX tem sido possível perceber a utilização cotidiana de termos como fragmentação, virtual, ciberespaço, comunicação e sociedade de rede. Esses termos, naturalmente, já existiam antes do período mencionado e eram provavelmente utilizados de maneira bem próxima ao sentido ainda hoje tomado. A diferença, contudo, é o fato de que eles têm se tornado lugares-comuns no linguajar dos usuários da internet, trazendo consigo um estranho paradoxo: apesar de falarmos constantemente sobre sociedade em rede, comunidades virtuais e ciberespaço, poucas pessoas conseguiriam efetivamente definir cada uma dessas palavras e expressões.

Até certo ponto, é natural que seja assim. Uma expressão nova no cotidiano de milhares de pessoas tende a demorar um pouco até que se torne claro o sentido que se quer abordar através de sua utilização. Por outro lado, tal fato

nos faz pensar que cada conceito é construído intuitivamente e coletivamente em um processo de criação cultural contínua, e esse esforço, por si só, exige um longo tempo de maturação. A questão problemática, no caso dos termos já apresentados, é que eles aparentemente estão se tornando datados, sem sequer terem sido esgotados ou mesmo compreendidos.

Hoje se discute já uma história das teorias da cibercultura<sup>1</sup>, mas o que é, efetivamente, a cibercultura? Uma breve apresentação de autores que discutem o tema nos mostrará como é difícil encontrar um caminho seguro para tratar a questão, dada a quantidade de perspectivas diferentes por meio das quais se procura problematizar o assunto. No mesmo sentido, o termo “virtual” ainda causa estranhamento<sup>2</sup>. A mera utilização da internet não nos possibilita uma compreensão efetiva da virtualidade, mesmo porque o virtual como representação e experiência humana não surge com a internet, mas já era possível mesmo em outra lógica de convívio e de disseminação da informação, pré-ciberespaço. Tudo isso está inserido em um contexto específico da cultura dos séculos XX e XXI.

Mas o que queremos dizer com essas questões iniciais e qual o propósito deste artigo? Em primeiro lugar, é preciso deixar claro que as perguntas e provocações lançadas até agora não representam um ato de puro ceticismo diante da possibilidade de estarmos realmente vivenciando e compreendendo a cibercultura como uma experiência importante de nossa era, antes o contrário. Depois, precisamos esclarecer que a motivação para este artigo é discutir a necessidade da não banalização do termo cibercultura. Essa motivação, por outro lado, surge de duas questões principais: 1) É necessário ainda polemizar os benefícios e malefícios da cibercultura?; e 2) As teorias da cibercultura representam uma mudança de paradigma comunicacional relevante em nosso contexto cultural?

Dessas duas perguntas, pretendemos tratar uma como hipótese e a outra como processo de investigação. A hipótese, referente à primeira pergunta, é que não é mais necessário polemizar a questão do bem e do mal do ciberespaço. O principal motivo para isso é que essa relação dicotômica tira do foco o que é mais importante, ou seja, a experiência humana e real com uso da internet e suas possibilidades, e destaca questões

que são tratadas sempre no nível da opinião, como por exemplo: estamos nos tornando antissociais com o uso excessivo das redes sociais virtuais? Ou: a internet está nos deixando mais ignorantes? Ou: a fragmentação da sociedade acelerada e conectada em rede está destruindo valores importantes construídos historicamente?

Não conseguimos responder essas questões a contento porque nos falta, acreditamos, um distanciamento necessário para pensarmos a cibercultura com mais cuidado e com uma análise mais refletida sobre os fatos com os quais estamos convivendo atualmente. Por tudo isso, o percurso que decidimos adotar neste artigo não busca o encontro com respostas definitivas ou conclusões inabaláveis para as questões que levantamos anteriormente. Dado a emergência da estética como uma condição necessária para pensarmos a nossa realidade e suas implicações, a ascensão da tecnologia digital (e seus reflexos na cultura) denota uma mudança também em nossa percepção estética. A princípio, esse fato pode parecer banal, mas não será que deveríamos ser mais cuidadosos ao olharmos para a forma como percebemos a realidade a nós mesmos?

## DO CONCEITO DE CULTURA À CIBERCULTURA

Raymond Williams, em *Cultura e Sociedade*, livro escrito e publicado na década de 1950, analisou como a ideia de cultura (e o uso da própria palavra *cultura* utilizado na época de sua publicação) surgiu a partir de um contexto social e político bem específico, o contexto da Revolução Industrial. A proposta dessa obra é analisar como uma série de palavras correlatas (indústria, democracia, classe, arte e cultura) tomaram forma a partir das obras de importantes escritores ingleses, no período compreendido entre o fim do século XVIII e início do século XX. Raymond Williams identificou que bem mais do que a valorização de novos termos e expressões que acabariam por cair no linguajar cotidiano, o que se tinha naquele momento era a constituição de uma nova experiência social. Como atesta o autor:

A importância dessas palavras [indústria, democracia, classe, arte e cultura], na nossa estrutura moderna de significados, é óbvia. As mudanças em seu uso, naquele período crítico, revelam uma mudança geral nas nossas maneiras características de pensar sobre nossa vida comum (WILLIAMS, 2011, p.15).

Assim, passamos a separar, a partir dessa nova experiência social, elementos que até então pareciam naturais, e esses elementos trouxeram uma maneira de encarar a realidade

1 Cf. Rüdiger (2011).

2 Existem obras importantíssimas que abordam o tema do virtual no contexto da cibercultura, sendo uma das mais icônicas a obra *O que é o virtual?*, de Pierre Lévy. Sendo assim, é preciso esclarecer que a nossa afirmação não é um desmerecimento em relação à produção acadêmica sobre o tema. O estranhamento que mencionamos está exatamente no fato de que a experiência com a virtualidade não elimina as confusões sobre o termo para as pessoas que utilizam a Internet.

bem diversa, transformando o próprio lugar de fala do cidadão comum. Um exemplo interessante de como isto se dá está na análise que Williams faz das características do artista romântico, mostrando que já no fim do século XIX passa a ser necessário que uma pessoa defina abertamente se a sua fala é a de um poeta ou de um sociólogo, sendo que para um poeta romântico “uma conclusão sobre um sentimento pessoal passava a ser uma conclusão sobre a sociedade e uma observação da beleza natural incluía uma necessária referência moral à vida total e unificada do homem” (WILLIAMS, 2011, p.54). Quer dizer, passa a existir uma diferença entre a compreensão do que determina o poeta e de qual a sua função. Se para o poeta romântico esta era uma questão irrelevante, pois ele não diferenciava sua reflexão artística de uma preocupação efetiva com a sociedade, a partir desse momento surge um deslocamento e uma redefinição do que caracteriza o artista, bem como o surgimento de um ramo científico apto a investigar o tema social.

Esse exemplo, que toca a questão da emergência da cientificidade do conhecimento, atesta que a experiência e modificação do sentido da cultura e da arte, passou a representar também uma nova possibilidade de reinterpretação das subjetividades, trazendo consequências evidentes no campo da estética. Tomando ainda o exemplo da arte e da cultura, o que Raymond Williams percebe, a partir da análise dos escritos produzidos no século XIX e início do século XX, é uma transformação política, social e econômica em torno da própria arte e em vários níveis, desde a mudança de relacionamento do artista (o escritor, no exemplo utilizado por ele) com seu público, passando pela produção em série das obras de arte e chegando na defesa do artista como *gênio autônomo* (WILLIAMS, 2011, p.56).

Tudo isso parece atestar que mudanças rápidas ocorriam naquele contexto de uma tal forma que era difícil acompanhar e analisar com cuidado seus desdobramentos. A produção de crítica cultural de autores como Adorno, por exemplo, hoje às vezes duramente criticada pelo seu extremo rigor em defender uma arte séria contra a arte leve produzida no contexto da Indústria Cultural, era fruto de um momento extremamente rico em possibilidades interpretativas, o que nos faz pensar que a condenação do jazz, dos admiradores de Bach ou de Kafka por parte de Adorno<sup>3</sup>, era menos a postura de um ran-

zina que detestava a disseminação da cultura para as massas e mais uma tentativa urgente de compreender a cultura em movimento. Mas, como o próprio Raymond Williams reconhece, é difícil compreender a cultura dentro de si própria:

(...) vivemos em uma cultura que se expande e, no entanto, gastamos grande parte de nossa energia lamentando esse fato em vez de procurar entender sua natureza e condições. Acredito que uma ampla revisão factual da história cultural que herdamos, em questões tais como o saber ler e escrever, os níveis educacionais e a imprensa, é necessária e urgente. (WILLIAMS, 2011, p.8).

Esse é o ponto chave que gostaríamos de propor a partir da análise de Raymond Williams como contribuição para as recentes discussões sobre a cibercultura e, conseqüentemente, sobre o estado da estética em nossa época: a questão da emergência da atualidade como elemento de análise. O propósito de *Cultura e Sociedade* era entender o tempo de hoje (no caso, os meados do século XX) a partir da compreensão de um vocabulário que foi criado e constituído culturalmente a partir de uma tradição literária inglesa nascida no berço da Revolução Industrial. Quer dizer, a proposta, em linhas gerais, era olhar para o passado recente para compreender o presente e procurar explicar a formação histórica da experiência moderna de cultura e dos valores estéticos, tanto no campo da observação e percepção direta de produtos artísticos, como no desenvolvimento da sensibilidade.

Tal modelo de investigação, apesar de ter demandado um imenso trabalho de análise, nos parece possível e coerente. No entanto, quando nos debruçamos sobre a experiência cultural do século XXI, o que temos presenciado, em seus mais diversos níveis, é a exigência de que se fale sobre o presente a partir do presente e nada mais. Com isso corremos o risco de uma produção prolixa e desnecessária (ou pelo menos dispensável) sobre a realidade imediata e sempre urgente. Em vez de sermos extemporâneos, tal como dizia Nietzsche referindo-se a si mesmo, temos uma grande chance de sermos contemporâneos ao extremo, no limite do esquecimento.

## UMA REVOLUÇÃO CULTURAL?

Uma reflexão vital sobre o que estamos falando foi feita por Muniz Sodré (2011) na obra *Antropológica do Espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede*. O autor inicia o debate sobre a transformação da mídia, questionando os autores

3 Referimo-nos aqui aos ensaios *Moda intemporal – sobre o jazz*, *Em defesa de Bach contra seus admiradores* e *Anotações sobre Kafka*, presentes no livro *PRISMAS: crítica cultural e sociedade* (2001).

que defendem a existência de revolução da informação. Para o autor

a palavra “revolução” pode revelar-se, aqui, enganosa. Ela sempre implicou o inesperado do acontecimento (portanto, o transe de uma ruptura) e o vigor ético de um novo valor. Revolução não é conceito que se reduza ao da mudança pura e simples, uma vez que seu horizonte teleológico acena eticopoliticamente com uma nova justiça. As transformações tecnológicas da informação mostram-se francamente conservadoras das velhas estruturas de poder, embora possam aqui e ali agilizar o que, dentro dos parâmetros liberais, se chamaria de “democratização” (SODRÉ, 2011, p.12-13)

Sem tomar partido em relação à perspectiva adotada por Muniz Sodré, nos parece importante destacar dois elementos presentes nesta citação: 1) A importância de discutir o que é revolução e caracterizá-la corretamente, para entendermos se passamos de fato por uma revolução do conhecimento e da informação e não apenas por uma transformação entre meios; e 2) A proposta de não se defender características adicionais à esta possível revolução sem discutir sua validade e importância, como é o caso da questão da *democratização* (em especial, a do conhecimento) tão alardeada por muitos autores entusiastas dos benefícios das tecnologias mais recentes de produção e divulgação de dados e produtos. Desses dois pontos o segundo parece ser um elemento mais crítico porque, diferentemente do que fez Raymond Williams em *Cultura e Sociedade*, as defesas em torno da democracia não pressupõem uma análise do que se entende por democracia e de quais as suas consequências.

Williams sustenta em sua obra que a palavra *democracia* era pouco utilizada até o período da Revolução Francesa e existia mais como uma formulação de um tipo de experiência antiga, mais especificamente grega, do que como uma vivência moderna. A concepção moderna de democracia surge com a revolução de 1789 e com o estabelecimento da constituição dos Estados Unidos da América, mas essa experiência, que era subversiva e perigosa no contexto dos séculos XVIII e XIX, nos soa hoje muito mais como uma ideologia liberal e capitalista e, em geral, desprovida de crítica.

Assim, é interessante observar que autores como André Lemos e Pierre Lévy (2010) apresentam a defesa de uma ciberdemocracia partindo do princípio de que a democracia é a melhor opção para as sociedades atuais. Reconhecemos que esta é a perspectiva mais comum entre as pessoas que já vivem em regimes democráticos, mas mesmo entre estas não é

possível garantir que exista um consenso sobre a questão. Não pretendemos com isso desmerecer a produção dos autores que defendem a questão da ciberdemocracia ou afirmar que eles desconhecem o assunto do qual estão tratando, longe disso. O problema que apontamos é que estamos vivendo em uma sociedade que parece considerar que a questão democrática já está definida, quando não temos justificativas suficientes para tanto. Talvez fosse necessário abordar essas questões de forma mais criteriosa, principalmente quando nos referimos a revoluções significativas que eventualmente tenham modificado o destino da humanidade.

Cabe lembrar, por exemplo, que José Ortega y Gasset já tratava dessas mudanças quando, na década de 1920, publicou a obra *A Rebelião das Massas*. Nessa obra Ortega y Gasset (1998) afirma, dentre outras coisas, que o século XIX foi revolucionário porque situou o homem médio, parte da grande massa social, em condições extremamente diversas do contexto em que vivia anteriormente, ou seja, naquele momento, com o desenvolvimento da industrialização e com o avanço da ciência e do projeto democrático liberal, as pessoas passaram a se situar, pouco a pouco, como protagonistas de sua própria época. Para o referido autor essa foi uma inovação radical, que de fato revolucionou a forma como as sociedades se desenvolveram desde então. Isso se torna notável quando Ortega y Gasset trata da questão da multidão. A multidão é algo visível, que é medido em termos quantitativo por sua quase onipresença nos ambientes urbanos e, dessas características da multidão, extraímos o conceito da massa, que, por outro lado, não se resume unicamente aos indivíduos aglomerados. Uma única pessoa já pode se mostrar como massa, mesmo não estando em meio a dezenas ou centenas de outras pessoas. A condição de ser um homem-massa é a condição de se sentir como todos os outros, parte de um todo maior e indefinível que é a multidão. Contudo, não precisamos estar, necessariamente, em meio a todos para pensarmos ou agirmos como massa. Isso é algo se torna parte de nós mesmos. É mais do que coincidência de corpos no mesmo ambiente, é uma coincidência de intenções e propostas, é a anulação do indivíduo. E aqui entra a nossa questão: em que sentido o nosso ambiente atual, com as transformações decorrentes das tecnologias que temos hoje poderia ser uma revolução comparável a essa anunciada por Ortega y Gasset? Vivemos realmente algo diferente ou apenas transferimos nossa condição de massa para os ambientes *online*? Essas são questões que procuraremos desenvolver ao longo deste artigo.

Voltando ao livro de Muniz Sodré, é importante destacar ainda que o autor não está fechado para perceber as efetivas

transformações que a tecnologia traz para o mundo de hoje. O problema, contudo, é saber se essas transformações, em sua velocidade exagerada, nos permitem: 1) compreender o próprio presente; e 2) vislumbrar minimamente o futuro. Com afirma o autor:

Está (...) em jogo um novo tipo de formalização da vida social, que implica uma outra dimensão da realidade, portanto formas novas de perceber, pensar e contabilizar o real. Impulsionadas pela microeletrônica e pela computação ou informática, as neotecnologias da informação introduzem os elementos do *tempo real* (comunicação instantânea, simultânea e global) e do *espaço virtual* (criação por computador de ambientes artificiais e interativos), tornando “compossíveis” noutros mundos, outros regimes de visibilidade pública. Mas também intensificando os cenários de antecipação dos acontecimentos, o que de algum modo neutraliza a abertura para o futuro. (SODRÉ, 2011, p.16)

Para o referido autor o que há de novo a partir da cibercultura é uma nova experiência de inteligibilidade, que envolve velocidade, fluidez e uma nova percepção do tempo. Mas a conectividade absoluta decorrente da vivência cotidiana no ciberespaço nos permite redimensionar a nossa concepção de sociedade? Ou estamos inseridos em um ciclo de renovações e transformações contínuas?

No que se refere à técnica e às suas intervenções na vida cotidiana, é possível dizer que ocorreram muito mais mudanças do que em praticamente quase toda a história humana. Mas não estamos falando aqui da criação e das aplicações do computador, por exemplo. Mas sim de uma mudança efetiva na cognição humana e em nossa percepção de senso de comunidade que nos possibilitasse pensar, de fato, em um novo paradigma cultural. Antes de avançarmos ainda na questão dos paradigmas consideramos importante deixar claro o que entendemos aqui como um paradigma.

O termo paradigma possui sua conotação muito vinculada à obra do epistemólogo Thomas Kuhn (1998). Seu uso em nosso trabalho se aproxima, em parte, da forma como Kuhn o trata na obra *A estrutura das revoluções científicas*. Em linhas gerais um paradigma é um conjunto de atividades da ciência, envolvendo suas propostas metodológicas e operacionais, mas pode ser entendido também como um modelo de teorias. Como o uso do termo paradigma, em epistemologia, pode gerar muitos debates sobre o próprio sentido do que se entende por ciência, nos propomos a utilizar aqui esse termo em um sentido mais pontual, como um modelo, um padrão

consensual sobre determinado tema. Em nosso caso, portanto, quando questionamos se estamos diante de um novo paradigma de produção cultural a partir da cibercultura, estamos questionando justamente a possibilidade de nos encontrarmos diante de um novo modelo de produção cultural, que se difere drasticamente do que tínhamos antes, ou seja, no âmbito da comunicação de massa. É importante esse esclarecimento para não parecer que vamos discutir a questão epistemológica que decorre do uso do termo paradigma. O que nos interessa, por outro lado, é a constatação da tecnologia digital como uma realidade inteiramente diferente de tudo o que se viveu antes. Para Muniz Sodré, por exemplo, existe ainda uma questão anterior para ser analisada antes que se possa pensar em qualquer forma de construção de um novo paradigma:

A revisão do paradigma dominante, como consequência das novas tecnologias do conhecimento, implica a revisão do próprio conceito de paradigma, na medida em que relativiza a estabilidade da estrutura epistemológica como fonte de valores sociais de estabilidade e verdade universais a partir da ciência positiva, portanto, a estabilidade da *epistème* tecnocientífica como ideal da educação e cultura modernas. (SODRÉ, 2011, p.94)

Talvez seja esse o problema. Não temos um novo paradigma porque nos falta, à maneira de Raymond Williams, compreender e reformular o próprio conceito de paradigma, bem como o que seria de fato um novo modo de pensar. Vivenciamos a mais rápida aceleração tecnológica da sociedade e vivemos um deslumbramento constante com a tecnologia e com todas as possibilidades que surgem ao nosso redor. Mas ao contrário do otimismo exagerado com a tecnologia e sua capacidade de democratizar o conhecimento e a informação, e, para além das críticas extremistas daqueles que insistem na cristalização da cultura, demonizando a tecnologia, é provável que nos falte um antigo e simples antídoto: o desencantamento. Procuraremos agora analisar como a cultura de massa foi determinante na constituição do que hoje entendemos por cibercultura. Entendemos que essa reflexão é importante por defendermos a cibercultura não como uma completa oposição à cultura de massa do século XX, mas sim como uma consequência direta desta, ou seja, como uma decorrência da influência crescente dos meios de comunicação e da mídia, ainda que em consonância com outros fatores. Isso implica também em outras formas de se pensar o desenvolvimento da cultura me-

diática, para além da relação mais imediatista no campo ideológico e político, algo que julgamos importante investigar.

## A CULTURA DE MASSA, CULTURA DAS MÍDIAS E CIBERCULTURA

De acordo com Lúcia Santaella (2003) existem pelo menos duas concepções de cultura que podemos observar quando tratamos da cultura mediática: a concepção humanista, que trabalha com a ideia de que nem tudo é cultura, ou seja, de que existe uma seleção sobre quais elementos deveriam ser considerados culturais ou não; e a concepção antropológica, que discute a cultura a partir da proposta de que tudo que envolve a vida humana está, necessariamente, inserido no âmbito cultural. A autora aponta estas duas concepções, recorrentes nos debates sobre cultura do início do século XX, justamente para mostrar que as transformações que se seguiram durante todo o avanço do desenvolvimento da comunicação de massa foram pouco a pouco superando essa possível dicotomia. Uma das superações dessa dualidade ocorreu justamente sobre os conceitos, antes quase que estabelecidos, de cultura popular e cultura erudita:

O advento da cultura de massas a partir da explosão dos meios de reprodução técnico-industriais – jornal, foto, cinema –, seguida da onipresença dos meios eletrônicos de difusão – rádio e televisão –, produziu um impacto até hoje atordoante naquela tradicional divisão da cultura em erudita, culta, de um lado, e cultura popular, de outro (SANTAELLA, 2003, p.52)

Para Santaella essa superação é importante porque abalou a estrutura hierárquica que estabelecia a superioridade de uma cultura sobre a outra, além de ter constituído uma relação de simbiose e retroalimentação entre as duas formas de cultura – se ainda quisermos utilizar essa divisão entre popular e erudita. Mas a cultura de massa, processada pelos meios de comunicação de massa e vinculada à estrutura do capitalismo, envolvendo tanto o consumo como a produção em série de produtos, não é uma forma de cultura concebida e produzida pelo povo, mas idealizada e processada industrialmente para o povo, para a massa. Essas divisões (cultura erudita, cultura de massa e cultura popular), contudo, não se mantêm sempre e necessariamente estabelecidas na cultura ocidental do século XX, ainda que em muitos casos seja possível identificá-las. Edgar Morin (1997) explica esse fato ao considerar que “as sociedades modernas são *policulturais*” (MORIN, 1997, p.16), o

que nos leva a vivenciar interferências constantes entre esses tipos de cultura, principalmente sob o prisma da, ainda hoje alardeada, democratização da cultura e do conhecimento:

Há, portanto, uma zona onde a distinção entre a cultura e a cultura de massa se torna puramente formal: *A Condição Humana, A Náusea ou A Peste* entram na cultura de massa sem deixar, contudo, a cultura cultivada. Essa democratização (...) é uma das correntes da cultura de massa, mas (...) não é a corrente principal nem a corrente específica (MORIN, 1997, p.53)

Para Morin a cultura erudita tenta resistir aos avanços da cultura de massa procurando marcar o seu território usando os artifícios que possui, como o ato de se atestar a autenticidade da assinatura do artista em um quadro original. Mas a cópia industrializada, produzida em série através da estrutura da Indústria Cultural, insiste em se multiplicar a todo custo. Por isso, a afirmação de Sêga de que a genuína cultura erudita é “aquela que não foi processada pela Indústria Cultural” (SÊGA, 2008, p.34) é válida, ainda que existam esses espaços de contato. Essa classificação de cultura erudita, cultura de massa e popular foi muito bem discutida por MacDonald (1962), que percebe a influência da cultura de massa sobre a alta cultura e vice-versa. Além disso, é importante notar que esse exemplo utilizado por Morin (do quadro original que passa a ser reproduzido em série<sup>4</sup>) representa muito bem o *kitsch*, através de algumas de suas principais características, bem evidentes no exemplo citado: a imitação e a perda da função original. O quadro reproduzido, imitado, talvez até com alguma qualidade, pode passar a ocupar outros espaços: de um objeto de arte, exibido em um museu, pode se tornar um calendário na cozinha, uma caneca ou uma capa de caderno escolar. Além dessas duas características outra particularidade do *kitsch* é o exagero, algo muito comum nos ambientes cotidianos montados em função da influência da cultura de massa.

Abraham Moles (1975) foi o primeiro autor a escrever uma obra sobre o *kitsch* no início da década de 1970, sendo esta uma obra essencial sobre o tema. Apesar de não nos aprofundarmos aqui na discussão sobre o *kitsch* é importante ressaltar sua importância para a compreensão do âmbito da cultura de massa. Sêga afirma que o termo *kitsch* “se origina do alemão *kitschen/verkitschen*, significando *trapacear, vender alguma*

4 Reproduções dos quadros Van Gogh, por exemplo, podem ser encontrados sem muita dificuldade.

*coisa em lugar de outra.*” (SÊGA, 2008, p.15). Por vezes confundido com o brega, o kitsch se apresenta na verdade em uma relação direta com arte, mas especificamente em um processo de apropriação e negação de elementos da arte, envolvendo questões como reprodução, finalidade e autenticidade. Neste sentido, o *kitsch* está em conexão direta com a cultura de massa e foi, de certa forma, difundido justamente por conta das possibilidades decorrentes da industrialização e do consumo exacerbado característicos da Indústria Cultural. Como afirma Sêga, o kitsch persiste ainda no ambiente da cultura do século XXI, o que se pode atestar pela onda de aplicativos e modas de estilo retrô, que vão de filtros de fotos que simulam antigas câmeras analógicas (polaroid, por exemplo) à revitalização dos aparelhos reprodutores de discos de vinil. Mesmo em um ambiente repleto de tecnologia digital onde possuímos recursos cada vez mais avançados a retomada dessas tecnologias e a constante reapropriação de modas das décadas de 1960, 1970 e 1980, por exemplo, representam um ambiente em que o kitsch se mostra mais presente do que nunca. Muitos exemplos, fatos e situações que apresentaremos aqui neste capítulo são, efetivamente, exemplos do kitsch, ainda que não sejam aqui pontuados caso a caso. De qualquer forma, sentimos a necessidade de pontuar a questão aqui dada a sua relevância e atualidade. Tudo isso nos leva a compreender que vivemos em um ambiente de culturas, mais do que em uma sociedade em que uma cultura supera e elimina a outra. Como afirma Sêga:

Quando um sistema social é estratificado em diferentes classes sócio-econômicas há, dessa forma, diferentes culturas dentro desse mesmo sistema social. No caso de algumas sociedades, como é o caso da sociedade brasileira, além da estratificação econômica há a diversidade étnica com seus credos e costumes responsáveis pela constituição do povo brasileiro. Isso faz com que exista pluralidade cultural no Brasil. (SÊGA, 2008, p.34)

Esses elementos, acompanhados de outros fatores sociais e econômicos, nos possibilitam identificar uma certa dinâmica da cultura como um todo e da cultura mediática em particular. De acordo com Lúcia Santaella (2003), essa dinâmica se divide em, pelo menos, quatro níveis bem definidos: a) produção; conservação; circulação e difusão; recepção. Estes níveis nunca estiveram exatamente definidos ou regulados, mas durante quase todo o século XX estes aspectos sempre foram, em maior ou menor grau, compreendidos a partir da conexão entre uma Indústria Cultural (responsável pelos três primeiros níveis) e público consumidor (responsável pelos dois últimos

níveis). O fato do terceiro nível, circulação e difusão, ter responsabilidade compartilhada se justifica pela importância do público na disseminação dos produtos culturais no âmbito da comunicação de massa. Além da propaganda e de outras estratégias utilizadas pela Indústria Cultural, uma outra, sempre efetiva, foi a propaganda “boca-a-boca” feita pelos consumidores que deliberadamente se envolviam com aquele determinado bem cultural (filmes, disco, programa de televisão etc.) e investiam seu tempo na divulgação dos mesmos produtos. Foi o que aconteceu, por exemplo, com o fenômeno de fãs da banda inglesa The Beatles e do filme de ficção científica Star Wars, só para citar dois exemplos mais sintomáticos. Nenhuma campanha de marketing seria capaz de realizar o que os próprios fãs realizaram nesses casos, divulgando os produtos oficiais e criando outros correlatos, mas que agregavam valor à experiência com as obras originais.

Um dado importante é que esses quatro níveis já sofreram transformações significativas, primeiro no âmbito da própria cultura de massa tradicional e mais recentemente no contexto da cibercultura, onde ocorre já hoje uma mistura dos pólos de emissão e recepção dos bens culturais. Importante destacar também que quando falamos em uma cultura de massa tradicional estamos nos referindo à cultura de massa nos moldes estabelecidos até meados do século XX, ou seja, com grandes corporações financiadoras e mantenedoras dos bens culturais difundidos e com controle da maior parte daquilo que era divulgado. A partir da década de 1980 este processo começa a mudar com a inserção de tecnologias que dão um pouco mais de autonomia aos indivíduos (barateamento de produtos como videocassete, walkman, discman, cd, dvd, videogame e computador caseiro). Posteriormente, com a popularização da internet na década de 1990, esse ambiente se modifica ainda mais. Entendemos que a cibercultura não deixa de se tratar de uma expansão da cultura de massa, mas não segue, certamente, os moldes daquela cultura de massa “tradicional”.

Correlatos àqueles quatro níveis já apresentados existem, ainda de acordo com Santaella, também questões que acompanham a nossa forma de perceber a dinâmica da produção cultural. As perguntas são: “Onde e quando a cultura é produzida? Por quem ela é produzida? Como é produzida? Para quem ela se destina?” (SANTAELLA, 2003, p.55). Se essas perguntas poderiam ser mais facilmente respondidas no contexto da cultura de massa tradicional o mesmo não ocorre com a tecnologia digital. Até a década de 1960, por exemplo, empresas produtoras de filmes e discos estimavam seus lucros e riscos em parâmetros muito próximos da realidade, baseados em criação de demandas, público-alvo estimado, capacidade

de consumo do público a quem o produto era destinado etc. Hoje os mesmos processos ainda são utilizados, mas não é mais possível prever, com tanta segurança, que tipo de risco e margem de lucro será possível alcançar. O sucesso de um artista como Michael Jackson, na década de 1980, por exemplo, evidenciava um grande número de discos vendidos e, conseqüentemente, uma grande quantia arrecadada pela gravadora. Hoje, o sucesso de um artista pode evidenciar, além de um grande número de vendas, um grande número de downloads ilegais, em que o dinheiro não foi repassado para a gravadora e, muito menos, para o artista. O mesmo se dá com os filmes e a disponibilização quase simultânea ao lançamento no cinema dos arquivos pirateados via protocolos de compartilhamento do tipo torrent. Quem é fã de cinema continuará indo ao cinema, sem contar que o cinema também envolve uma experiência social para além do filme, o que garante seu lugar em nosso ambiente cultural. Mas as estimativas de ganho não são, certamente, tão seguras quanto seriam antes. Assim, nesse contexto, não podemos mais ter tanta certeza de pra quem é produzido determinado bem cultural. A internet permite que os dados disponibilizados e compartilhados por usuários ganhem espaço de uma maneira imprevisível. Da mesma forma que um empreendimento de uma grande corporação da área do entretenimento pode se transformar em um fracasso comercial, não por conta da rejeição do público, mas por conta do acesso não pago ao conteúdo, uma produção independente pode ganhar o mundo e alavancar a carreira de algum artista. São possibilidades novas a que todos, tanto as empresas estabelecidas, como os artistas independentes e os consumidores, precisam compreender para buscar algum nível de adaptação.

## CONSIDERAÇÕES

Milton Santos (2001) aponta a globalização como uma fábula, um verdadeiro mito moderno, que se sustenta na repetição de seus elementos (assim como os mitos de Perséfone e Prometeu). Entre estes elementos podemos encontrar os conceitos de “aldeia global”, de “mercado aberto e competitivo” e de uma possível “morte do Estado”. Esses conceitos, no entanto, são de difícil demonstração na realidade cotidiana. Se a distância entre as pessoas diminuiu no que se refere à comunicação (nós, do Brasil, podemos em segundos saber notícias que acontecem na Inglaterra em tempo quase real, com o simples acesso à internet) a distância social não diminuiu, pois no mesmo bairro em que encontramos prédios e carros luxuosos, podemos ver palafitas e moradores de rua. Já o mercado aberto e competitivo é mais do que ilusório. Se todos podem com-

petir, poucos têm dinheiro para investir, o que torna a própria ideia de competitividade injusta. O Estado, por outro lado, pode não ser tão prontamente opressor nas sociedades democráticas como já o foi em outros contextos, mas isso não é o suficiente para retirar do Estado o seu papel preponderante nas decisões que interferem no bem-estar de todos os cidadãos.

Nesse contexto contraditório, mas necessário para o capitalismo, se desenvolve uma forma de comunicação irradiada para grandes públicos, produzindo não apenas novos aparatos técnicos, mas também produzindo novos sentidos e compreensões sobre temas determinantes para os diversos estudos sobre o ser humano, seja na filosofia ou na sociologia como, por exemplo, identidade, memória, subjetividade etc. Esse fenômeno, com a emergência de suportes e práticas para a produção em larga escala foi, naquele momento (início do século XX), algo realmente novo, tanto que influencia nossa exigência por demandas por informações atualizadas e imediatas até os dias atuais. Se isso hoje soa natural ou até mesmo banal num mundo em que temos a internet e a atualização de informações minuto a minuto, até o século XIX esse tipo de superação da dimensão espaço-temporal era algo desejável, mas de difícil execução.

Considerando-se então essa operacionalização de práticas comunicacionais e instauração de técnicas em larga escala é possível entender como a indústria cultural conseguiu se desenvolver justamente por possuir um ambiente favorável para tanto. Como afirma Sêga:

A indústria cultural, por sua vez, apropria-se da globalização e elabora uma cultura de massa vinda dos países ricos, distribuída em escala planetária por meio de uma mundialização cultural baseada na troca de mercadorias e produtos culturais como cinema, CDs, telenovelas, moda, culinária, etc. (SÊGA, 2008, p.124)

Essa determinação de uma cultura que é estabelecida de acordo com parâmetros de imposição de padrões de comportamento, gostos e mesmo expressões linguísticas, tem levado muitos autores a criticarem efusivamente as conseqüências da globalização quando de sua conjunção com os meios de comunicação de massa. Autores como Milton Santos já utilizaram o termo globalitarismo para designar a atual configuração mundial que temos chamado até aqui de globalização. Globalitarismo é um neologismo que surge dos termos “globalização” e “totalitarismo”, sendo geralmente caracterizado como o totalitarismo em toda a sua potência, sem limites, ou um

totalitarismo global, ainda que simulado.

O jornalista uruguaio Eduardo Galeano (1999) escreveu que não fica muito bem se dizer certas coisas em público. Por isso chamamos o capitalismo de “economia de mercado” e o imperialismo de “globalização”. Mas existem formas mais descaradas de simulação. No Brasil o golpe militar era o Movimento Cívico Democrático e o Nazismo (Nacional-socialismo) era um movimento moral que pretendia “santificar o mundo”. Na ditadura militar chilena havia um campo de concentração que se chamava “Dignidade”. “Liberdade” era o nome do maior presídio da ditadura uruguaia. Esse tipo de simulação nos faz aceitar a realidade de uma forma mais amena, de forma que passamos a acreditar que as ideias que são repassadas por meio da massificação são, na verdade, nossas. O cantor e compositor cearense Ednardo (1977) expressa essa situação muito bem, mas referindo-se especificamente à juventude: “Como é difícil não ter dezoito anos, e acreditar que eu escolho a minha roupa, e acreditar que eu escolho os meus ídolos...”. A música de Ednardo, mais de 30 anos depois, continua tão atual como antes. Nem mesmo a tecnologia digital ou o maior acesso aos bens culturais modificaram significativamente o fato de que ainda estamos em um ambiente onde a cultura de massa é forte e decisiva na construção da experiência que possuímos com a cultura. Estética, buscando a etimologia do termo, se refere antes de tudo à sensibilidade em geral e não a uma experiência com o belo ou com a artes. Assim, a experiência estética é um fator determinante para entendermos não só a produção cultural de nossa época, mas a nós mesmos. Em um mundo em que se consome tanto e de maneira tão rápida é difícil darmos o valor necessário ao desenvolvimento da sensibilidade. Mas se não fizermos isso, estaremos perdendo muito; estaremos perdendo a nós mesmos.

## REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor W. **Prismas**: crítica cultural e sociedade. São Paulo: Ática, 2001.
- EDNARDO. Como é difícil não ter dezoito anos. In: EDNARDO. **O Azul e o Encarnado**. BMG Brasil, 1977 (Lp).
- GALEANO, Eduardo. **De pernas pro ar** - a escola do mundo ao avesso. Porto Alegre: L&PM, 1999.
- KUHN, Thomas. **A estrutura das revoluções científicas**. São Paulo: Perspectiva, 1998.
- LEMOS, André; LÉVY, Pierre. **O futuro da internet**: em direção a uma ciberdemocracia. São Paulo: Paulus, 2010.
- LÉVY, PIERRE. **O que é o virtual?** São Paulo: ED. 34, 1996.
- MACDONALD, Dwight. **Masscult and Midcult**: Essays Against the American Grain. New York: London House, 1962.
- MOLES, Abraham. **O kitsch**. São Paulo: Perspectiva, 1975.
- MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX**: neurose (O espírito do tempo 1). Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.
- ORTEGA Y GASSET, Jose. **A Rebelião das Massas**. Lisboa: Relógio D'Água, 1998.
- RÜDIGER, Francisco. **As teorias da cibercultura**: perspectivas, questões e autores. Porto Alegre: Sulina, 2011.
- SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.
- SANTOS, Milton. **Por uma outra globalização**: do pensamento único à consciência universal. Rio de Janeiro: Record, 2001.
- SÊGA, Christina. **O Kitsch e suas dimensões**. Brasília: Casa das Musas, 2008.
- SODRÉ, Muniz. **Antropológica do Espelho**: uma teoria da comunicação linear e em rede. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

WILLIAMS, Raymond. **Cultura e Sociedade**: de Coleridge a Orwell.  
Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

## CURRÍCULO

\* <http://lattes.cnpq.br/9538072103558772>