

A estética cibergótica na internet: música e sociabilidade na comunicação do MySpace¹

Adriana Amaral²

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo analisar a estética das “cenas” contemporâneas de música eletrônica soturna com base em usos e estratégias comunicacionais de seus participantes na rede social MySpace (<http://www.myspace.com>). Partimos da influência do romantismo gótico no imaginário da cibercultura (Amaral 2006), propondo um neologismo provocador: o *cibergoticismo*, aqui compreendido como um elemento herdeiro da discursividade do romantismo gótico, mas transmutado na sociabilidade e nas trocas informacionais no âmbito das cibersubculturas (Bell 2000; Caspary & Manzenreiter 2003) e suas cenas musicais correspondentes (rivetheads, cibergóticos, neovitorianos).

Palavras-chave: Comunicação; cibercultura; cibersubculturas; sociabilidade.

ABSTRACT

This paper has the aim to analyse the aesthetics of contemporary dark-electronic music scene, departing from the uses and communicational strategies of their participants inside the social network MySpace (<http://www.myspace.com>). Our starting point is the influence of gothic romanticism inside the cyberculture imaginary (Amaral 2006), proposing a teas-

1 Uma versão mais enxuta deste trabalho foi apresentada no FILE Symposium (Festival Internacional de Linguagens Eletrônicas), que aconteceu no Rio de Janeiro, no Centro Cultural Telemar, entre os dias 20 e 22 de março de 2007.

2 Doutora em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUC-RS). Professora e pesquisadora do mestrado em Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná (UTP-PR).

ing neologism: cybergothicism. We understand this concept as an heir of gothic romanticism discursivity, but it has turned into the sociability and informational exchanges inside cybersubcultures (Bell 2000; Caspary & Manzenreiter 2003) as well as its derivative musical scenes (rivetheads, cybergothics and neovictorians).

Keywords: *Communication; cyberculture; cybersubculture; sociability.*

Goth, one might say, is the art of haunting, the art of possession.
(Edmundson, p. XI, 1997)

Em estudos anteriores constatamos a presença de elementos do romantismo gótico no imaginário da cibercultura, seja por intermédio da influência na literatura de ficção científica, desde o seu período inicial até o subgênero ciberpunk (Amaral 2006a), seja nas visões soturnas em relação às tecnologias de comunicação e os efeitos destas em práticas sociais, apresentadas tanto pelos chamados *digerati*³ como pelos críticos da cibercultura em suas discursividades sobre os fenômenos tecnológicos (Amaral 2006b).

Neste artigo, apresentaremos a disseminação do que denominamos *cibergoticismo*, neologismo aqui compreendido como elemento herdeiro da discursividade do romantismo gótico, mas transmutado em subculturas (rivetheads, cibergóticos, neovitorianos) que se apropriam da visualidade estética das tecnologias de comunicação, presentes em diferentes mídias e linguagens da cibercultura.

Analisaremos a estética das *cibersubculturas*⁴ da música eletrônica soturna por meio dos subgêneros industrial/rivethhead/cibergóticos/neovitorianos, entre outros, utilizando os vetores da música e da moda como pontos fundamentais para a construção de uma subjetividade “cibergótica” com base em suas práticas comunicacionais e em sociabilidades nas redes sociais⁵ na internet, mais especificamente no MySpace⁶.

Para nossa compreensão das categorias subculturais dentro de sua lógica própria e contexto, utilizaremos o recorte metodológico dos estudos pós-subculturalistas dos anos 1990 representados por Thornton (1996), Gelder & Thornton (1997), Muggleton (2000), McCall (2001), Hodgkinson (2002), Muggleton & Weinzierl (2004), entre outros.

3 De acordo com a Wikipedia: “The digerati are the elite of the computer industry and online communities. The word is a portmanteau, derived from ‘digital’ and ‘literati’, and reminiscent of the earlier coinage glitterati (*glitter* + *literati*). Famous computer scientists, tech magazine writers and well-known bloggers are included among the *digerati*”. Mais sobre os *digerati* em *Who are the digerati?*, disponível em: <<http://www.edge.org/digerati>> (acesso em: 15/4/2006) e em Brockman (1996).

4 *Cibersubculturas* são subculturas cujo principal eixo temático são as tecnologias, sendo aquelas dependentes destas não apenas para a sua existência como para sua disseminação. Dois exemplos: os hackers e os rivetheads. Para maior aprofundamento do conceito de cibersubcultura, ver Bell (2000); Casparly & Manzenreiter (2003) e Amaral (2007).

5 Sobre redes sociais ver os trabalhos de Recuero (2006), entre outros.

6 Disponível em: <<http://www.myspace.com>>. Acesso em: 31/1/2007.

Cibergoticismo – a arte da assombrção/ possessão tecnológica

*Humans, eliminated.
Thousands of species and finally themselves.
Only machines survived*
(Frozen Plasma, *Artificial*, 2006)

*A atração das máquinas virtuais origina-se, sem dúvida,
menos na sede de informação e de conhecimento, ou mesmo
de encontro, do que no desejo de desaparecimento
e na possibilidade de dissolução numa convivialidade fantasma⁷*
(Baudrillard 1997: 149).

*We are the Borg. Existence as you know it is over.
We will add your biological and technological distinctiveness to our own.
Resistance is futile*
(Borg Hail, *Star Trek*)

O imaginário gótico parece estar longe de ser excluído da sociedade de transcendência, na qual mente e corpo estão potencialmente perto de serem separados, e continua como uma assombrção em sua ronda eterna, enviando mensagens *post mortem* tecnológicas. Muitas são as discussões e os debates a respeito do gótico, seja como gênero literário – que, apesar de ser uma primeira influência, não é o nosso ponto de análise –, seja como subcultura que também suscita controvérsias mesmo entre seus próprios adeptos.

Um exemplo jornalístico recente: depois de alguns anos completamente desaparecida da mídia em geral, a subcultura gótica ressurgiu no *mainstream*, pela revista *Bizz*⁸, que, em sua edição de março (nº 211), traz uma matéria intitulada “Dossiê gótico”, na qual aponta justamente as distinções do termo entre os próprios participantes da “cena”⁹. O debate, no entanto, não é novo e teve início já ao final do movimento punk, quando a subcultura gótica começou a emergir – da qual a cultura industrial é um desdobramento natural.

7 Grifo da autora.

8 Disponível em: <<http://www.revistabizz.com.br>>. Acesso em: 5/3/2006.

9 “A musical scene is a cultural space in which a range of musical practices coexist, interacting with each other within a variety of processes of differentiation, and according to widely varying trajectories of change and cross-fertilization” (Straw 1997: 494).

Nesse ensaio, pensamos no gótico como subcultura influenciada por um gênero literário de caráter contracultural, o romantismo, cuja presença se encontra em diversos aspectos da cultura contemporânea, seja em fenômenos do campo das sociabilidades – como uma subcultura –, seja no lado esteticamente grotesco e desviante da sociedade em rede.

Gótico. Essa palavra significa mais do que uma subcultura juvenil, uma estética lúgubre ou um gênero literário. O gótico é uma perspectiva filosófica – uma visão de mundo, nas palavras do romancista irlandês Sheridan Le Fanu, refletida “Em um vidro obscurecido” (Baddeley 2005: 7).

Se o gótico por si só já é um conceito controverso, o que o termo *cibergoticismo* traria para a análise da cultura contemporânea e da comunicação mediada por computador? De que forma podemos relacionar um neologismo com os usos e as práticas sociocomunicacionais dos participantes dessa subcultura por meio de redes sociais como o Orkut, o MySpace, o LastFM, entre outros?

Entendemos o *cibergoticismo* não como uma categoria fechada, mas como uma visão de mundo, uma perspectiva de análise coletada com base na inserção no empírico, além de uma provocação irônica que nos lembra da essência não técnica da técnica, trazendo para o contexto tecnológico contemporâneo um elemento do campo dos gêneros literários e filosóficos de séculos atrás. Concedemos a esse neologismo a função de abraçar uma miríade de relações entre os aspectos soturnos e sombrios do romantismo gótico e os temores cotidianamente listados em relação às tecnologias. Denominamos *cibergoticismo* a visualidade estética distópica da ficção científica, especialmente em seu subgênero ciberpunk em suas nuances fadadas ao *technoir*¹⁰.

Tal visualidade salta das páginas da literatura de ficção científica para o cinema, e daí para outros produtos midiáticos como quadrinhos, games, moda, música etc. Nesse ponto, como um dos elementos centrais

10 O *technoir* é a mistura entre a tecnologia e o estilo literário/cinematográfico surgido nos anos 1940, chamado *noir*. É uma representação visual distópica da relação homem-máquina.

na construção da cultura pop relacionada à cibercultura, essa estética homem-máquina obscura e fadada ao negativismo em relação à posseção tecnológica por parte da humanidade dissemina-se como uma discursividade comum no âmbito das subculturas juvenis relacionadas ao gótico, sobre as quais descreveremos algumas características.

Não obstante, o *cibergoticismo* também pode ser relacionado com as próprias reflexões sobre a cibercultura, nas quais tanto os discursos “fáusticos” como os “prometéicos” (Rüdiger 2003) apresentam aspectos sombrios; os primeiros, bastante centrados nos efeitos das tecnologias nas práticas sociais, relacionando-as com um possível desaparecimento do sujeito; os segundos, oferecendo as tecnologias de comunicação como um substituto às monstruosidades do dia-a-dia off-line¹¹.

A sociabilidade cibergótica por intermédio das subculturas soturnas na internet

Para efeito deste artigo, interessa-nos a existência de tais conexões e a constante apropriação dessas relações elaboradas por algumas subculturas juvenis a ela relacionadas – um processo de transvalorização do literário à sociabilidade tendo a internet e outras tecnologias (como celulares, iPods etc.) como mediadoras e potencializadoras desses processos. Muito tem se discutido acerca da produção de conteúdo e distribuição de informações por conta dos usuários, em fenômenos que vão do jornalismo participativo às escritas colaborativas etc. No domínio cibersubcultural, *fanfics*, listas de discussões, comunidades virtuais, MUDs, blogs, entre outros, fazem parte dessa constante atualização tecnológica que expande as formas de sociabilidade e de troca de informações da vida off-line para a on-line, e vice-versa.

Para analisar o processo de apropriação das tecnologias pelos indivíduos/grupos participantes das subculturas é preciso delimitá-las. Nosso recorte é feito com base na cibersubcultura que adota uma dis-

11 Algumas conexões entre o imaginário da cultura gótica e o imaginário da cibercultura foram descritas em Amaral (2006a).

cursividade que remete a um possível *cibergoticismo* em seus aspectos sonoro-visuais, e em torno da qual existe uma cena off-line: a chamada *electro-industrial* ou *electro-goth*. Optamos pelo uso desses dois termos como forma de nomear uma subcultura que, nos Estados Unidos e na Europa, é normalmente chamada pelo nome de *industrial*, o que nos remeteria a apenas um dos estilos musicais escutados por seus participantes. O termo veio do seu uso empírico e da junção de estilos musicais (*electro-industrial*) e estéticos (*gótico*). O *electro*, além de ser um gênero musical dentro da eletrônica, pode ainda se referir ao uso de elementos eletrônicos na criação da estética dessa subcultura. A escolha desses termos, embora possa criar algumas confusões semânticas, também foi feita com o intuito de explicitar os usos correntes de termos dentro da gramática subcultural, tendo como parâmetros os usuários da cena em nível mundial. Além disso,

com a segmentação das cenas dentro da categoria maior chamada música eletrônica (no início dos anos 90 surgiram muitos estilos e subestilos), não é mais possível falar das cibersubculturas da música eletrônica de forma generalizada, pois perdem-se nuances, muitas vezes sutis, das diferentes noções de alteridade e subjetividades, dos hábitos, comportamentos e práticas de cada segmento (Amaral 2007: 10).

Essa cibersubcultura engloba basicamente três cenas menores que em alguns momentos encontram-se separadas e em outros estão juntas (seja nas festas, seja nas comunidades criadas para a discussão, entre outros). São elas: rivetheads, cibergóticos e neovitorianos.

Estilo de vida		Gêneros musicais apreciados
Rivetheads	“Cabeças de rebite”, em tradução literal. São os adeptos da subcultura industrial, normalmente possuem uma visão mais negativa em relação à tecnologia.	Em geral preferem sons mais pesados com batidas mais retas. Industrial, EBM old school, noise, crossover.

	Estilo de vida	Gêneros musicais apreciados
Cibergóticos	Hodkinson (2002: 68) nos apresenta sua definição de cibergótico como um cruzamento entre os clubbers/ravers e os góticos, tanto na mistura visual como na adoção de estilos musicais mais sombrios. Os cibergóticos, geralmente, são mais positivos em sua relação com a tecnologia.	Usualmente preferem sons mais melódicos com timbres mais melancólicos como darkelectro, futurepop, hellectro, dark synth, dark trance, TBM.
Neovitorianos	Neovitorianismo é um movimento estético que mistura as sensibilidades estéticas vitorianas e eduardianas com princípios modernos e tecnologias, e tem crescido entre os fãs do subgênero de ficção científica <i>steampunk</i> ¹² . O movimento se originou no Japão. Pode ser tanto um estilo visual quanto um modo de vida – que inclui até afetações daquela época. Alguns exemplos: telefones sem fio com design de telefones antigos, tocadores de CD que lembram os primeiros rádios, estilo de vestir vitoriano (utilizando tecidos sintéticos e inteligentes ¹³) mas com ênfase no gótico e no rivet (industrial), como a moda gothic lolita, aristocratic. ¹⁴ Suas atitudes em relação às tecnologias são da ordem da curiosidade.	Não há distinções bem claras em relação aos estilos musicais, mas inclui ainda estilos de rock como darkwave, deathrock, gothic rock, e estilos mais lentos como ethereal, cold wave, entre outros.

Fonte: Amaral (2007).

12 “Variante do ciberpunk em que a ação se passa basicamente em uma estética vitoriana. Mantém os princípios ciberpunks da relação homem–máquina e distopias combinando-os com elementos como máquinas a vapor” (Amaral 2006b: 227).

13 Tecidos inteligentes são desenvolvidos tecnologicamente para que haja maior interação entre humanos e roupas, e para que estas executem funções como esquentar no frio e refrescar no calor.

14 A Wikipedia possui um verbete sobre o assunto, embora seja preciso lê-lo com cuidado, uma vez que ainda não foi revisado e não cita as fontes; foi provavelmente escrito por algum adepto ou simpatizante do neovitorianismo, mas é válido como fala dos participantes. Disponível em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Neovictorian>>. Acesso em: 2/3/2007.

Algumas estratégias de uso/apropriação das redes sociais pelas subculturas

Uma vez feita essa breve discussão acerca dos três estilos dominantes no contexto do *cibergoticismo*, analisaremos algumas práticas de comunicação dessas subculturas no contexto da rede social MySpace. Tendo como ponto de partida algumas inserções ao campo¹⁵, para esta pesquisa definimos como nosso *corpus* de análise a rede social MySpace basicamente por dois motivos:

a) pela sua popularidade no contexto das mídias tradicionais, sendo utilizada não apenas como pauta mas como fonte para o jornalismo musical. Um exemplo que não diz respeito especificamente à cena electro-industrial, mas que nesse caso funciona de forma análoga: no site Rraurl (<http://www.rraurl.com.br>) foi veiculada uma matéria sobre os artistas confirmados para o Festival Skol Beats, que acontecerá em maio de 2007. Além de divulgar os artistas que a assessoria de imprensa do festival passou como contratados, o site investigou no MySpace alguns possíveis nomes cotados e descobriu datas para São Paulo;

b) pela facilidade e pela usabilidade que os participantes das ciber-subculturas têm para apresentação e divulgação dos seus trabalhos.

A auto-apresentação e autopromoção da cena electro-industrial no MySpace

Hine (2000) aponta duas características/estratégias importantes nas formas de comunicação mediada por computador: auto-apresentação e autopromoção. De que maneira acontecem a auto-apresentação e a autopromoção nas redes sociais? Como os adeptos do electro-industrial lidam com essas duas categorias? Partimos então de uma análise micro (o universo electro-industrial) para talvez propor um modelo que se aplique ao macro (as outras cibersubculturas).

15 Observação on-line do MySpace durante o mês de janeiro de 2007.

O MySpace é uma rede social que tem crescido muito nos últimos anos. Ele foi fundado em julho de 2003 por Tom Anderson (ex-aluno da Universidade de Berkeley e da UCLA). Em 2005, o MySpace foi parcialmente comprado pela Intermedia Media, por 580 milhões de dólares, por Rupert Murdoch's News Corporation.

O site permite a criação de perfis, incluindo fotos, vídeos, músicas e postagens em um blog, acesso a comunidades, além do acesso aos perfis de outros participantes da rede, que podem ser adicionados como amigos. Ele também indica quando o perfil está on-line por meio de um comunicador instantâneo próprio (Instant Messenger). Pela facilidade de postagem de músicas e vídeos (do site YouTube¹⁶), ele acabou chamando a atenção de vários produtores de música/bandas/DJs dos mais variados gêneros e tornou-se uma importante fonte de informações sobre turnês, datas e lançamentos de álbuns para as revistas/sites/jornais especializados em música.

Os chamados artistas independentes rapidamente têm feito uso dessa rede para divulgação dos seus trabalhos.¹⁷ O sucesso da área musical do MySpace fez com que fosse criada uma área de diretório de buscas específica, além de atualizar a lista dos artistas mais acessados. A partir de 2005 houve a criação do MySpace Records, um selo para que os artistas que aparecem na rede social possam lançar seus trabalhos por uma gravadora. A distribuição é feita pela Universal Music Group's Fontana Distribution, e a manufatura e o marketing externo são feitos pela Universal's Interscope Records.

Em relação às diferentes cibersubculturas que se agrupam em torno de determinados estilos musicais, a subcultura electro-goth ou electro-industrial se auto-apresenta no MySpace provavelmente de forma similar ao que acontece em relação a outras cenas por meio da *folksonomia*.

A *folksonomia* é uma maneira de indexar informações. Foi criada pelo arquiteto da informação Thomas Vander Wal como um neologismo entre os termos *folk* (pessoas) e *taxonomia*.

16 Disponível em: <<http://www.youtube.com>>. Acesso em: 3/11/2006.

17 No Brasil, um caso exemplar é o do grupo de funk Bonde do Rolê, que chamou a atenção do DJ e produtor norte-americano Diplo, que lançou a banda pelo seu selo e os levou para uma turnê pelos Estados Unidos e pela Europa.

Segundo a Wikipedia:

O ponto forte da folksonomia é sua construção a partir do linguajar natural da comunidade que a utiliza. Enquanto na taxonomia clássica, primeiro são definidas as categorias do índice para depois encaixar as informações em uma delas (e em apenas uma), a folksonomia permite a cada usuário da informação classificar com uma ou mais palavras-chaves, conhecidas como *tags*. Por meio das *tags*, o usuário pode então recuperar as informações e compartilhá-las. Pode visualizar as *tags* de outros usuários, assim como identificar o grau de popularidade de cada tag no sistema, e acessar as informações relacionadas. O primeiro site a usar folksonomia foi o del.icio.us e, em seguida, o flickr e o YouTube.¹⁸

As *tags* (etiquetas, marcadores) funcionam como palavras-chave e são criadas como instrumentos de catalogação e indexação pelos próprios indivíduos que ficam livres para registrá-las e disponibilizá-las como quiserem, ampliando assim as possibilidades de busca desses termos. No entanto, no caso específico do MySpace, as *tags* já estão em uma lista predeterminada pela própria rede social, contrariando a noção de *social tagging*, que é mais explícita em softwares sociais como o Last.FM¹⁹, no qual o usuário nomeia suas próprias músicas sem *tags* prévias.

As “etiquetas” do MySpace estabelecem categorias como rock, alternative, metal, e facilitam as buscas. Algumas *tags* utilizadas pelos artistas dessa cena específica dizem respeito aos gêneros musicais como industrial, eletrônica, electro, entre outras. Além das *tags*, das descrições, das músicas e das imagens e avatares (fotos e vídeos) que auto-apresentam o conteúdo, a maioria das bandas/projetos insere informações como agenda de shows, fotos dos integrantes, mensagens aos fãs e jornalistas.

Acrescentando-se aos perfis de bandas ou músicos, encontramos perfis de casas noturnas, revistas/webzines, rádios on-line, lojas de roupas e dos participantes. Isso nos indica que o circuito comunicacional e de distribuição de informação e de práticas culturais que acontece nos lugares off-line encontra no on-line um local para amplificação de tais práticas.

18 Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Folksonomia>>. Acesso em: 1/3/2007.

19 Disponível em: <www.last.fm>. Acesso em: 5/1/2007.

Segundo Mackay (2005: 140):

Users of the internet bring to their internet use a set of dispositions and competencies that underlie and generate particular cultural practices. Locating internet use in this context enables us to avoid rhetoric and analyses that refer to the internet as something “out there”, something separate from everyday social life.²⁰

As trocas entre produtores e participantes alcançam níveis participativos distintos, construindo um jogo de identidades (Donath 1999) no qual adicionar produtores/bandas como amigos e poder efetivamente colaborar com a “cena” em uma rede social como o MySpace, entrando em contato com estes, caracteriza um acúmulo de capital social relacional e de conhecimento (Recuero 2006: 8).

A auto-apresentação inclui cuidados com a escolha das fotos do perfil (preferencialmente com uso de um visual relacionado à subcultura do qual participam). No caso, encontramos fotos de participantes que usam máscaras de gás, óculos de solda, implantes de cabelos artificiais (de preferência coloridos), visual militarizado (coturnos, calças camufladas, jaquetas etc.) ou neovitoriano. Ou seja, as fotos apresentam a intencionalidade visual de fazer parte da cena e de sua moda própria, que possui variações como fetichista (vinil, couro, BDS&M), neovitoriano, otaku, glam, robotizado, militar (rivethead), gótico tradicional (preto e cores escuras), vampirístico, lolita, entre outros. Além das fotos há um certo cuidado tanto no conteúdo escrito, deixando claro suas preferências musicais/literárias/cinematográficas e até sexuais, bem como na opção pelas cores e estilo das fontes e do layout da página de perfil como um todo (normalmente cores escuras).

Uma outra observação empírica pertinente é a de que em muitos momentos torna-se difícil diferenciar quem é quem dentro desses perfis, uma vez que o nível de produção das fotos e mesmo das músicas torna-se mais acessível e com preços menores devido à popularização, ao barateia-

20 Usuários da internet trazem para o seu uso um conjunto de disposições e competências que subjazem e geram práticas culturais particulares. Localizar o uso da internet nesse contexto nos permite evitar retóricas e análises que se referem à internet como algo “lá fora”, algo separado da vida social cotidiana. (Tradução da autora.)

mento dos preços e à facilidade de acesso a tecnologias como câmeras digitais, softwares de produção musical (como Fruitloops, Sound Forge, ProTools, Cubase, entre outros) e mesmo de tratamento de imagem (Photoshop, FreeHand etc.).

Nesse momento, entra em questão o que Thornton (1996) chama de *legitimidade dentro da cena*, o que significa que quem detém conhecimentos prévios e/ou está inserido dentro da subcultura há mais tempo terá mais “legitimidade” para compreender esses processos e separar profissionais de *newbies*.

Fato importante é a observação de que muitos desses “atores sociais” não são meramente freqüentadores de festas/shows, mas muitos deles também fazem parte de outras bandas – mais ou menos conhecidas dentro do cenário – e transcendem a mera categoria de fãs. Com base nesses processos participativos/colaborativos que caracterizam a Web 2.0 (e o MySpace já faz parte desse contexto), percebemos que *potencialmente* – em níveis micro, em subculturas altamente específicas e segmentadas, como é o caso descrito aqui – a divisão entre fãs e artistas torna-se obsoleta, uma vez que, como usuários, todos podem não apenas acessar o conteúdo, mas produzi-lo e distribuí-lo.²¹ Talvez a principal diferença esteja na forma como a autopromoção é feita nessas redes.

A autopromoção é visível, seja na divulgação de datas de turnês e shows, no caso dos artistas de porte maior, ou mesmo na simples adição de determinado artista como “amigo”, que pode simbolizar certo nível de status dentro da rede social e na própria cibersubcultura, ou servir como ponte para promoção de um trabalho próprio de uma banda/ produtor/DJ não tão conhecido na cena, vinculando-o automaticamente a um artista mais “cotado”/conhecido dentro do meio. Esse exemplo ilustra o que Caspary & Manzenreiter (2003) analisam em seus estudos sobre a cena *noise* japonesa: apesar do ambiente e do discurso libertário de produção e disseminação de conteúdo das redes e da própria constituição

21 Há um conjunto espantosamente diverso de usuários que diferem em seus níveis de uso e aprendizado (Shneiderman 2006: 69).

de uma cibersubcultura, as hierarquias de ordem social ainda aparecem, mesmo que sutilmente, até nos momentos de escolher as maneiras de divulgação.

Outra forma de autopromoção bastante comum é, além da adição de um perfil mais “famoso” dentro da cena, a escrita de recados para os artistas, seja opinando sobre alguma coisa (por exemplo, “ótimo show”), seja cumprindo a função meramente factual de comunicar (por exemplo, “olá, te adicionei”) e, num outro passo, incluindo um release e um *flyer*²² no recado, divulgando assim o show/festa/álbum etc. Conserva-se, assim, o caráter boca a boca²³ da comunicação off-line e, ao mesmo tempo, espalha-se a informação promovendo determinados tipos de ação em relação à cena.

O MySpace, assim como o Orkut, também possibilita a inserção em comunidades de afinidades. No entanto, observamos que no MySpace as comunidades são um item menos importante no acúmulo de capital subcultural (Thornton 1996) e que as visitas aos perfis e as trocas de recado permitem níveis de sociabilidade mais intensos. Também não é usual a inserção dos usuários em muitas comunidades – como é o caso do Orkut –, e elas não ficam disponíveis na página de perfil, mas constituem uma outra página.

Uma vez feito esse primeiro levantamento de algumas formas possíveis de auto-apresentação e autopromoção da cibersubcultura electrogoth no MySpace, observamos que a estética das diferentes cenas da música eletrônica soturna encontra nas redes sociais um vetor de disseminação não apenas visual, mas principalmente social, com base em constante aumento de seu capital subcultural (Thornton 1996) de trocas em circunstâncias on-line, não como um local distinto ou à parte do off-line, mas como um território exploratório de práticas comunicacionais entre seus membros.

22 Elemento de divulgação impressa, também conhecido como filipeta ou panfleto, e que agora passa a ser divulgado via web.

23 Para Thornton (1996), o boca a boca é uma importante micromídia de difusão das informações sobre uma subcultura, tanto interna como externamente.

A construção da estética subcultural cibergótica nas redes sociais – considerações finais

In this fashion, subcultures associated with the internet are involved in the revolutionary circulation and democratization of information and culture. In as much as this material is also part of the media-process by which people come to identify and define themselves, the emergent mediated post-subcultures are also involved in the attempt to allow people the freedom to re-define and construct themselves around the kind of alternative cultural forms, experiences and practices
(Kahn & Kellner 2005: 2).

Procuramos vislumbrar neste artigo a emergência de subculturas constituídas em torno das tecnologias e da internet, com atenção especial às cibersubculturas soturnas que se disseminaram baseadas em uma estética identitária que propomos denominar *cibergótica*, influenciada pela discursividade do romantismo gótico, muitas vezes antitecnológica em seus escapismos, mas no atual contexto da internet reapropriada de forma a utilizar as próprias tecnologias de comunicação para sua auto-apresentação e autopromoção como tal.

Nosso eixo de análise, que parte de uma aproximação teórica entre os estudos culturais britânicos e as teorias da cibercultura, circunscreve a cibersubcultura *electro-goth* ou *electro-industrial* como um desdobramento estético desse *cibergoticismo*, que pode nos levar a refletir sobre questões mais amplas, de cunho não tecnológico, contudo uma presença constante e espectral na cultura contemporânea com seus medos e temores em relação à alteridade e às tecnologias. Essa é uma das possibilidades deixadas em aberto neste artigo.

Salientamos que nossa proposição de estética é da ordem da sociabilidade, ou seja, uma estética calcada na experiência empírica e na eferescência da cena musical²⁴ (Straw 2006) construída nas redes sociais, como o MySpace, aqui usado como objeto de análise. Assim, observamos que as práticas e estratégias de comunicação utilizadas por essa ci-

24 Noção influenciada pelo pensamento de Michel Maffesoli sobre a construção dos laços sociais na contemporaneidade.

bersubcultura específica foram vistas em um contexto micro, passível de discussão, que, contudo, talvez possa ser transposto para um nível macro em relação a outros contextos, para os quais se faz necessária uma análise comparativa dos usos e das apropriações de outras cibersubculturas nas mesmas redes sociais.

Por fim, ainda restam vários pontos a serem analisados nesta análise, principalmente em relação ao papel das práticas colaborativas na constituição de um possível capital subcultural (Thornton 1996) e seus efeitos nos processos de subjetividade e identidade (Turkle 1995; Donath 1999) dos participantes das cibersubculturas, assim como no âmbito das mudanças em relação às noções de hierarquia (Caspary & Manzenreiter 2003) e conflito entre os indivíduos por intermédio da comunicação mediada por computador.

Referências bibliográficas

- AMARAL, Adriana. “O imaginário gótico da cibercultura: notas randômicas e iniciais sobre o lado obscuro das tecnologias de comunicação”, in *Sessões do Imaginário*, nº 15, Porto Alegre, jul. 2006a.
- . *Visões perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk. Comunicação e cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2006b.
- . “Cybersubculturas e cybercenas. Explorações iniciais das práticas comunicacionais electro-goth na internet”. Artigo apresentado no GT Comunicação e Sociabilidade do XVI Encontro Anual da Compós, 2007.
- BADDELEY, Gavin. *Goth Chic. Um guia para a cultura dark*. Rio de Janeiro: Rocco, 2005.
- BAUDRILLARD, Jean. *Tela Total. Mito-ironias da era do Virtual e da Imagem*. Porto Alegre: Sulina, 1997.
- BELL, David & KENNEDY, Bárbara, M. (eds.). *The Cybercultures Reader*. New York: Routledge, 2000.
- BROCKMAN, John. *Encounters With the Cyber Elite*. São Francisco: Hardwired, 1996.
- CASPARY, Costa & MANZENREITER, Wolfram. “From Subculture to Cybersubculture? The Japanese Noise Alliance and the Internet”, in GOTTLIEB, Nanette & McLELLAND, Mark (eds.). *Japanese Cybercultures*. New York: Routledge, 2003, p. 60-74.
- DERY, Mark. *The Pyrotechnic Insanitarium. American Culture on the Brink*. New York: Grove Press, 1999.

- DONATH, Judith S. *Identity and Deception in the Virtual Community*, 1999. Disponível em: <<http://smg.media.mit.edu/people/Judith/Identity/IdentityDeception.html>>. Acesso em: 20/2/2006.
- EDMUNDSON, Mark. *Nightmare on Main Street. Angels, Sadosochism and the Culture of Gothic*. Cambridge: Harvard University Press, 1997.
- GELDER, Ken & THORNTON, Sarah (eds.). *The Subcultures Reader*. London: Routledge, 1997.
- HINE, Christine. *Virtual Ethnography*. London: Sage, 2000.
- HODKINSON, Paul. *Goth: Identity, Style, and Subculture*. New York: Berg, 2002.
- KAHN, Richard & KELLNER, Douglas. *Internet Subcultures and Oppositional Politics*, 2005. Disponível em: <<http://www.gseis.ucla.edu/faculty/kellner/essays/internetsubculturesoppositionalpolitics.pdf>>. Acesso em: 3/1/2007.
- MACKAY, Hugh. "New Connections, Familiar Settings: Issues in the Ethnographic Study of New Media Use at Home", in HINE, Christine. *Virtual Methods. Issues in Social Research on the Internet*. New York: Berg, 2005.
- MCCALL, Tara. *This is not a Rave. In the Shadow of a Subculture*. New York: Thunder's Mouth Press, 2001.
- MUGGLETON, David. *Inside Subculture: the Postmodern Meaning of Style*. New York: Berg, 2000.
- MUGGLETON, David & WEINZIERL, Rupert (eds.). *The Post-subcultures Reader*. New York: Berg, 2004.
- RECUERO, Raquel. *Dinâmicas de redes sociais no Orkut e capital social*. Artigo apresentado no GT Internet, Comunicação e Sociabilidade da ALAIC, Unisinos, São Leopoldo, jul. 2006. Disponível em: <<http://www.pontomidia.com.br/raquel/alaic2006.pdf>>. Acesso em: 1/3/2007.
- RÜDIGER, Francisco. *Introdução às teorias da cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- SHNEIDERMAN, Ben. *O laptop de Leonardo*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.
- STRAW, Will. "Scenes and Sensibilities", in *E-Compós*, Brasília, nº 6, ago. 2006. Disponível em: <<http://www.compos.org.br/e-compos>>. Acesso em: 5/12/2006.
- _____. "Communities and Scenes in Popular Music", in GELDER, Ken & THORNTON, Sarah (eds.). *The Subcultures Reader*. New York: Routledge, 1997, p. 494-505.
- THORNTON, Sarah. *Club Cultures. Music, Media and Subcultural Capital*. Connecticut: Wesleyan University Press, 1996.
- TURKLE, Sherry. *Life on the Screen: Identity in the Age of Internet*. New York: Simon & Schuster, 1995.

Sites consultados

- MySpace. Disponível em: <www.myspace.com>. Acesso em: 5/1/2007.
- RRAURL. Disponível em: <www.rraurl.com.br>. Acesso em: 7/3/2007.
- Revista Bizz. Disponível em: <www.revistabizz.com.br>. Acesso em: 2/3/2007.
- WIKIPEDIA. Disponível em: <www.wikipedia.org>. Acesso em: 1/3/2007.