

DISPUTA SIMBÓLICA, CULTURA DIGITAL E ANTROPOFAGIA: O USO DESVIANTE DA TECNOLOGIA COMO GUERRILHA CULTURAL

Mauricio Jose de Jesus¹

Resumo: O presente artigo se propõe a discutir o uso político do aparato tecnológico da cultura digital, alicerçado na telefonia móvel como tática de guerrilha cultural. Dialogando com a noção de cultura compreendida como universo de produção simbólica, o qual se encontra inserido no contexto do capitalismo mundial como mercadoria, busca-se tratar a noção de Antropofagia da obra de Oswald de Andrade como procedimento de uso desviante de aparelhos celulares na produção de narrativas independentes tensionando o espaço midiático compreendido como mercado mundial de poder. Assim, toma-se como exemplo a prática do coletivo jornalístico Mídia N.I.N.J.A ao transmitir ao vivo as jornadas de junho em 2013.

Palavras-chave: Cultura. Cultura Digital. Antropofagia. Guerrilha cultural.

SYMBOLIC DISPUTE, DIGITAL CULTURE AND ANTHROPOPHAGY: THE USE DEVIANT OF TECHNOLOGY

Abstract: This article aims at discussing the political use of the technological apparatus of digital culture, founded on the mobile phone as a cultural guerrilla tactic. Dialoguing with the notion of culture, understood as a symbolic universe of production, which is set in the context of world capitalism as a commodity, we seek to address the notion of anthropophagy found in the literary work by Oswald de Andrade, as a deviant use procedure for mobile devices in the pro-

1 Graduado em História na Universidade do Estado da Bahia. Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Crítica Cultural na Universidade do Estado da Bahia, Campus II. Alagoinhas. E-mail: semrostosorrindo@hotmail.com.

duction of independent narratives, tensioning the media space understood as a global power market. Thus, we are taking, as an example, the practice of the NINJA Media journalistic collective, when they broadcasted live programs on the days of June, 2013. Keywords: Culture. Digital Culture. Anthropophagy. Cultural Guerrilla.

“Quem tem consciência para ter coragem.
Quem tem a força de saber que existe.
E no centro da própria engrenagem,
Inventa a contra-mola que resiste”
(João Ricardo e João Apolinário, 1972)

Introdução

O presente texto se propõe a discutir o uso político do aparato tecnológico, que dá suporte à cultura digital, dialogando com a noção de “antropofagia”. Ao propor tal diálogo, o que o inspira é a recente emergência de mídias alternativas que se apropriam dos recursos tecnológicos, como *smartphones*, *notebooks* e a rede *web*, para questionar o modo como a informação é transmitida por mídias tradicionais corporativas. Parece que tal procedimento propõe uma politização da forma, como a informação é tratada, nos meios de comunicação de massa mais tradicionais e coloca em xeque o seu monopólio de produção e difusão da informação.

Esta é uma disputa no campo simbólico. O advento da cultura digital, que encontra na internet o seu meio de propagação e envolve a produção de máquinas que servem de suporte para esta, tem como princípio a possibilidade de transformar os consumidores em produtores, ou seja, todo consumidor se torna produtor de conteúdo exatamente pela massificação de um aparato tecnológico, pelo acesso à rede *Web*, e pelo conjunto de ferramentas virtuais que permitem a produção de conteúdo, além de sua disseminação proliferan-

te. A emergência da informática e sua acelerada propagação possui implicações diretas nas formas de relação com os meios de produção, as formas de circulação e distribuição, bem como com as relações de poder e suas formas discursivas.

Portanto, de início, esta discussão buscará tratar a noção de cultura como universo simbólico, dialogando com as teorias de antropólogos como Geertz (1989) e Thompson (1995), tentando perceber como tais teorias abordam as relações entre cultura, sociedade e seus conflitos através das formas simbólicas.

A emergência de uma noção de cultura, onde esta é tratada como produção de formas simbólicas, ajuda a traçar o sentido de cultura utilizado no presente texto. Assim, a politização dos modos — como estas formas simbólicas são produzidas — é o eixo central da atual discussão, para se compreender que diversos fatores sociais repercutem na produção de conteúdos simbólicos.

É neste campo de percepção do *simbólico*, como zona de disputas, que se tentara perceber a transformação da cultura em mercadoria e como o capitalismo e suas mutações passaram a colonizar todos os universos simbólicos da vida cotidiana. A mundialização do capital intensifica as zonas de tensão no mundo, onde as disputas por formas alternativas de vida emergem com força, questionando este modo de produção que desumaniza as relações sociais e desterritorializa populações inteiras, criando um desequilíbrio. A transformação da cultura em mercadoria, ou seja, a desterritorialização do universo simbólico que, muitas vezes, estavam ligados a práticas de vida e cotidiano, parece se constituir como o principal meio de produção da subjetividade, sendo que esta produção é que garante a reprodução do sistema, através de um “mercado geral de poder”.

São os meios de comunicação de massa, como aparato técnico de produção simbólica, que incide diretamente no inconsciente, fazendo circular formas subjetivas normatizadas e modelizadas, que se submetem às sugestões comportamentais do capital e marginalizam as formas alternativas de vida. Os meios de produção dessa Mídia de massa (ou mídia tradicional), de uso “exclusivo” das corporações de mídia, é que separam o consumidor do produtor. A indústria cultural reproduz a divisão do trabalho, separando a função de produtor e de consumidor e é, através dessa divisão, que os conteúdos simbólicos produzidos pela mídia de massa tradicional reproduzem o “mercado do poder”.

Contudo, o próprio avanço tecnológico criou as condições de desestruturar a indústria cultural quando dispositivos de mídia, com a era digital, se tornam acessíveis a um grande número de pessoas, dotando-as da capacidade de produzir seu próprio conteúdo simbólico, suas próprias maneiras de circulação e distribuição, desestabilizando o monopólio de produção da indústria cultural, colocando em xeque o poder das corporações de mídia. Esta situação abriu espaço para a disputa simbólica a que estamos assistindo há algum tempo no globo terrestre. Dentro desta disputa é que emergem formas alternativas que se apropriam de um aparato tecnológico e desviam seu uso ordinário (neste caso, puro entretenimento) para questionar a “linha editorial” na produção da informação das mídias corporativas, por exemplo.

Para tratar das questões referentes à mercantilização do simbólico-cultural, busca-se dialogar com a noção de colonização do inconsciente pelo capital, proposta por Frederic Jameson (1985), bem como a crítica à noção de cultura capitalística como produção de subjetividade desenvolvida por Felix Guattari e Suely Rolnik (2008). E para tratar das questões que se referem à emergência da cultura digital, busca-se dialogar com a noção de cibercultura proposta por Pièrre Levy (1999).

Assim é que se propõe a utilização da noção de antropofagia como tecnologia de apropriação desviante do signo e, portanto, como prática política de uso diferencial da tecnologia maquínica, disseminada pelo mercado. O uso antropofágico da tecnologia na disputa simbólica atual é que parece constituir as possibilidades de singularização frente à ininterrupta tentativa de captura do desejo pela produção subjetiva do Capitalismo Mundial.

E é no campo dessa disputa que coletivos jornalísticos, como a mídia NINJA (Narrativas Independentes Jornalismo e Ação), ao emergirem na superfície da realidade brasileira, nos agitados dias de manifestações do mês de Junho de 2013 nas principais capitais do país, preenchendo a brecha, que a “linha editorial” das mídias corporativas do país deixa aberta, produzindo e disseminando informações sem cortes, nem textos prontos, deixando o “consumidor” produzir seu próprio sentido diante das manifestações, fazendo aparecer os termos pragmáticos dessa disputa simbólica na produção e circulação de informação. Uma apropriação desviante do aparato tecnológico para produção diferencial de conteúdo simbólico informativo, estratégia antropofágica e politização da cultura midiática: eis os princípios possíveis para uma guerrilha cultural.

Este movimento em torno da noção de cultura (o simbólico, a mercantilização do simbólico e as disputas simbólicas com suas guerrilhas) busca situar em que medida a cultura digital pode ser entendida como um campo aberto, com suas zonas de tensões, invenções e possibilidades políticas de uso da tecnologia, suplementando a percepção da cultura como um conjunto de práticas que envolvem o simbólico e seu jogo de produção e reprodução, de inventividade e politização.

A cultura como produção simbólica

O termo “cultura” possui inúmeras direções semânticas, sentidos múltiplos que são utilizados de diferentes maneiras por campos diversos de saber. Contudo, a noção de cultura, sobre a qual se busca dialogar aqui, é a que sugere a “cultura” como conjunto de práticas significativas, que mobilizam signos, que tomam um pequeno gesto como ação significativa, que produzem símbolos. Assim, privilegia-se a noção de cultura como produção simbólica. Para tratar desta discussão, faz-se necessário dialogar, usando o debate proposto por antropólogos, em relação à noção de cultura numa concepção simbólica.

O antropólogo Clifford Geertz (1989) propõe a antropologia como ciência interpretativa, onde a noção de cultura é compreendida na sua dimensão semiótica. Segundo este autor, a noção de “cultura”, no desenvolvimento da antropologia como ciência, ganhou uma abordagem que multiplicou o seu sentido teórico, ampliando o conceito de maneira que este possuía diferentes abordagens, numa espécie de “inflação de sentido” na busca por delimitá-lo. Assim, Geertz se propõe a delimitar a noção de cultura, para não cair numa espécie de difusão teórica e ecletismo do conceito, assumindo a seguinte posição:

O conceito de cultura que eu defendo [...], é essencialmente semiótico. Acreditando, como Max Weber, que o homem é um animal amarrado a teias de significados que ele mesmo teceu, assumo a cultura como sendo essas teias e a sua análise; portanto, não como uma ciência experimental à procura de leis, mas como uma ciência interpretativa, à procura do significado (GEERTZ, 1986, p. 15).

Pode-se supor que esta posição do autor procura combater as formas de dogmatismo da antropologia (e seus respectivos reducionismos), deixando o campo aberto para a definição do fazer do antropólogo, que segundo Geertz, prá-

tica a etnografia. Esta prática é a de uma “descrição densa”, já que a atividade etnográfica compreende um conjunto de procedimentos descritivos e interpretativos, através de textos, na busca da compreensão de fatos, rituais e fenômenos simbólicos diversos. Por isso, este autor supõe que a análise antropológica seja interpretativa, pois a mesma busca traçar rotas de compreensão do fenômeno cultural, observando as “teias de significado”, assemelhando-se ao trabalho do crítico literário. Assim nos sugere Geertz:

Fazer etnografia é como tentar ler (no sentido de ‘construir uma leitura de’) um manuscrito estranho, desbotado, cheio de elipses, incoerências, emendas suspeitas e comentários tendenciosos, escrito não com os sinais convencionais do som, mas com exemplos transitórios de comportamento modelado (GEERTZ, 1986, p. 20).

O combate de Geertz é por uma antropologia interpretativa que busca muito mais problematizar a prática etnográfica como pura descrição de padrões comportamentais, regras de conduta sem buscar compreender o jogo transitório dos símbolos, suas nuances mais sutis, onde o comportamento é significado e adentra o universo cultural. A “descrição densa” de que trata o autor, sugere um modo de análise onde os signos e ações significativas são interpretados, observando as situações de sua efetivação no jogo da prática cultural, buscando estabelecer as múltiplas coordenadas de sentido que um mesmo gesto significativo pode apresentar. Assim, a tarefa do antropólogo, enquanto praticante da etnográfica (? OBS.: Ou etnografia ?) , é situar-se diante da cultura como qual ele busca dialogar. Portanto, o conceito semiótico de cultura, sugerido pelo autor, busca tratar a cultura como:

[...] sistemas entrelaçados de signos interpretáveis (o que chamaria de símbolos, ignorando as utilizações provinciais), a cultura não é um poder [...]; ela é um contexto, algo dentro do qual eles podem ser descri-

tos de forma inteligível — isto é, descritos com densidade (GEERTZ, 1986, p. 24).

Deste modo, tal noção de cultura põe em jogo o universo das práticas significativas que caracterizam a cultura como fenômeno social. Embora a teoria de Geertz apresente uma noção de cultura que abre as possibilidades para interpretação, sua sugestão de “situar-se” diante de uma cultura diferente, para estabelecer um diálogo capaz de tornar inteligível o conjunto das ações significativas de determinada sociedade, não politiza as formas *como* tais ações significativas se constituíram. Ele propõe uma “descrição densa” de forma interpretativa, mas ainda, assim, uma descrição, uma forma descritiva da cultura com fins de inteligibilidade, alicerçado numa concepção de interpretação como tradutibilidade dos signos. Daí a proposição de uma ciência interpretativa, mas ainda uma “ciência da tradução” não uma ciência da compreensão do jogo semiótico e de sua politização.

Numa perspectiva diferente, John B. Thompson (1995) busca tratar a noção de cultura como formas simbólicas, só que atentando para as tensões do jogo semiótico presentes na sociedade. Para tanto, Thompson se propõe a historicizar a noção de cultura no âmbito da antropologia, mostrando a evolução do termo. Thompson então descreve a noção “clássica” de cultura e outra antropológica. A noção “clássica” se refere à cultura como refinamento dos costumes, e estaria ligado à noção de civilização, e a cultura como obra do espírito, que remonta à arte e a intelectualidade. Na noção antropológica, Thompson distingue a noção descritiva de cultura, que remonta aos primeiros estudos antropológicos, cujo objetivo era descrever a cultura de sociedades “primitivas”, mas que reproduziam um certo etnocentrismo ao descrever sociedades tradicionais e tribais como primitivas, trazendo marcadamente as concepções evolucionista na análise descritiva da antropologia. Sobre noção simbólica da cultura, o autor refere-a ao estudo dos aspectos significativos e simbólicos

das sociedades estudadas, tomando como exemplo o estudo de L.A.White onde este defende que o uso de símbolos é o que configura o traço distintivo do ser humano.

Thompson, dando seguimento a sua abordagem da concepção simbólica da cultura, traz o estudo de Clifford Geertz como marco referencial para a consolidação de uma concepção simbólica da cultura. Assim, a concepção semiótica da cultura defendida por Geertz possibilita explorar a análise das formas simbólicas, contudo ele traz algumas objeções à teoria de Geertz, na tentativa de suplementar esta concepção. São três as objeções na análise de Geertz apontadas por Thompson. A primeira se refere ao uso da concepção de cultura que, às vezes a aborda como um padrão de significados historicamente transmitidos, incorporados aos símbolos, e ao mesmo tempo, como um mecanismo de controle para governar o comportamento e deste modo ela seria compreendida como um conjunto de regras, planos e programas que governam o comportamento.

Para Thompson, essa oscilação na concepção de cultura em Geertz, não deixa claro de que maneira a análise das regras, padrões e programas se relacionam com a concepção simbólica da cultura, enquanto padrões de significados incorporados às formas simbólicas. Outra objeção que Thompson faz à teoria de Geertz é sobre o uso da noção de texto. Geertz propõe a análise cultural como trabalho etnográfico que trata da elaboração de textos que visam “fixar” o “dito” do discurso social, mas Geertz não busca verificar se o significado atribuído pelo trabalho etnográfico corresponde ao significado atribuído pela cultura analisada.

A terceira objeção feita por Thompson sobre a teoria de Geertz se refere à tensão insuficiente dado aos problemas de conflito social e de poder na sua análise cultural. Assim diz Thompson:

Os fenômenos culturais são vistos, acima de tudo, como constructos significativos, como formas simbólicas, e a análise da cultura é entendida como a interpretação dos padrões de significado incorporados a essas formas. Mas os fenômenos culturais também estão implicados em relações de poder e conflito. As ações e manifestações verbais do dia-a-dia, assim como fenômenos mais elaborados, tais como rituais, festivais e obras de arte, são sempre produzidos ou realizados em circunstâncias sócio-históricas particulares, por indivíduos específicos providos de certos recursos e possuidores de diferentes graus de poder e autoridade; e estes fenômenos significativos, uma vez produzidos ou realizados, circulam, são recebidos, percebidos e interpretados por outros indivíduos situados em circunstâncias sócio-históricas particulares, utilizando determinados recursos para captar o sentido dos fenômenos em questão. Entendidos dessa maneira, os fenômenos culturais podem ser vistos como expressão das relações de poder, servindo, em circunstâncias específicas, para manter ou romper relações de poder e estando sujeitos a múltiplas, talvez divergentes e conflitivas, interpretações pelos indivíduos que os recebem e os percebem no curso de suas vidas cotidianas (THOMPSON, 1995, p. 179-180).

A objeção de Thompson aponta para a questão crucial das disputas interpretativas em torno dos fenômenos culturais e seus múltiplos trajetos de significação, observando as posições assumidas no jogo das relações de poder dentro do campo social. Thompson acrescenta um ponto fundamental para uma concepção simbólica da cultura, pois atenta para o modo como os sentidos e significados são disputados dentro das estruturas sociais por múltiplos sujeitos. É neste sentido que o mesmo propõe uma concepção estrutural da cultura. Tal concepção busca analisar a complexa relação entre os contextos sociohistóricos de produção e as formas simbólicas situadas nestes contextos. Segundo Thompson, a concepção

estrutural da cultura é "uma concepção que dá ênfase tanto ao caráter simbólico dos fenômenos culturais com ao fato de tais fenômenos estarem sempre inseridos em contextos sociais estruturados" (THOMPSON, 1995, p. 181).

Para o desenvolvimento desta concepção, o autor busca de um lado fazer a distinção entre os traços estruturais internos das formas simbólicas, e, os contextos e processos socialmente estruturados dentro dos quais as formas simbólicas estão inseridas, de outro. Deste modo, Thompson traça cinco características constitutivas das formas simbólicas que são respectivamente: 1.o aspecto intencional, que remete à relação entre os sujeitos, onde a produção das formas simbólicas são produzidas de um sujeito para outro, apontando alguma intencionalidade; 2.o aspecto convencional, que remete ao conjunto de regras e convenções, seus códigos e decodificações das formas simbólicas; 3. o aspecto estrutural, que remete a concepção de que as formas simbólicas são construções que exibem uma estrutura articulada que inter-relacionam os elementos que compõe tais formas; 4. o aspecto referencial que remete a noção de que "as formas simbólicas são construções que tipicamente representam algo, referem-se a algo, dizem algo sobre alguma coisa" (THOMPSON, 1995, p. 190); 5. o aspecto contextual que remete à ideia de que as formas simbólicas são produzidas, transmitidas e recebidas em contextos sócio-históricos específicos.

A partir deste último aspecto, Thompson desenvolve a noção da contextualização social das formas simbólicas. Para tanto, ele propõe o uso da noção de campos de interação de Bourdieu, bem como a noção de instituições sociais inseridos nestes campos de interação. Para tratar da noção de campo de interação nos diz o autor: "segundo Bourdieu, um campo de interação pode ser conceituado, sincronicamente, como um espaço de posições e, diacronicamente, como um conjunto de trajetórias" (THOMPSON, 1995, p. 195). Dentro destes campos de interações, os sujeitos assumem posições e traje-

tórias que são determinadas pelo volume de recursos ou “capital”. Para atender a seus propósitos teóricos, Thompson distingue três tipos de “capital”, o “capital econômico” que inclui a propriedade, os bens materiais e financeiros; o “capital cultural” que remete ao conhecimento e as habilidades nos diferentes tipos de qualificação educacional; e o “capital simbólico” que inclui os méritos acumulados, prestígio e reconhecimento.

Dando continuidade à sua abordagem, Thompson propõe agora a definição da noção de instituições sociais dentro de sua abordagem. Na sua concepção, as instituições sociais são entendidas como um conjunto de regras e recursos, juntamente com as relações sociais que são estabelecidos por elas e dentro delas. Assim, o autor distingue dois tipos de instituições: as específicas, que remetem a empresas e corporações; e as genéricas ou sedimentadas que remetem “à forma configuracional de instituições específicas, uma forma que pode ser abstraída das instituições específicas e que persiste no fluxo e refluxo de organizações particulares” (THOMPSON, 1995, p. 197). Diante desta caracterização, Thompson propõe agora distinguir os campos de interação e as instituições sociais do que ele chama de “estruturas sociais”. A noção de estruturas sociais se refere às assimetrias e diferenças relativamente estáveis que caracterizam os campos de interação e as instituições sociais. Assim,

Dizer que um campo de interação ou uma instituição social são ‘estruturados’, nesse sentido, é dizer que são caracterizados por assimetrias e diferenças [...] em termos de distribuição de, e acesso a, recursos de vários tipos, poder, oportunidades e chances na vida (THOMPSON, 1995, p. 198).

A noção de Thompson acerca das estruturas sociais supõe a atenção dada ao exercício do poder. Ele introduz um elemento importante de análise cultural numa concepção simbólica da cultura. Ao propor tratar as formas simbólicas,

relacionadas com os contextos de sua produção, e as várias maneiras de disputas que estão implicadas em tais contextos, Thompson abre a possibilidade de pensar a cultura como, também, um campo de batalha, onde a distribuição social de lugares, oportunidades e exercício de poder são disputados, e onde as formas simbólicas de certa maneira expressam tais disputas.

É bastante significativo que a análise cultural — proposta por Thompson — se refere muito ao contexto da cultura nas sociedades modernas. Fica claro quando o mesmo assume sua preocupação com os meios de comunicação de massa, sendo que este apanhado teórico acerca da noção de cultura, numa concepção simbólica, busca criar as condições de análise para este autor tratar da cultura de massa, através dos meios de comunicação. Para os propósitos deste texto, e já buscando traçar uma relação, a abordagem de Thompson, ao atentar para o caráter conflitivo de produção das formas simbólicas, pode ajudar a pensar a cultura como um campo de batalha, e como tal, a tentar perceber as táticas de guerrilha cultural. Mas, para isso, propõe-se aqui que se introduza uma discussão sobre o impacto do capitalismo na mercantilização do universo simbólico, ou seja, uma discussão que possa tratar da guerrilha cultural no contexto da mundialização do capital e da mercantilização das formas simbólicas.

Como os campos de interação e as instituições sociais, bem como os seus múltiplos exercícios de poder se configuram nas estruturas sociais no contexto da cultura capitalista? A hipótese é que em tal contexto, a disputa simbólica aponta para relações de poder assimétricas, o que Thompson chama de relações de dominação, mas que, por sua característica conflitiva e de disputa, permitem zonas de autonomia onde pode-se emergir táticas de guerrilha cultural nos contextos de disputas simbólicas.

A cultura capitalística ou o simbólico mercantilizado

A mercantilização das formas simbólicas, operada pela indústria cultural, marca uma forte mudança na percepção da cultura, na sua produção e reprodução, assim como complexifica o campo social de sua disseminação. A industrialização da cultura pode ser compreendida de múltiplas formas. Na concepção de Adorno e Horkheimer (1947), a indústria cultural se configura como ideologia que condiciona o comportamento humano para uma conformação do mundo, mistificando as massas. Deste modo, a cultura de massa, na concepção adorniana, não possui nenhum potencial emancipatório do ser humano, ao contrário, ela o joga num universo de alienação tal, que o separa de sua capacidade crítica e que, portanto, torna obscura a sua consciência.

Numa outra perspectiva, Walter Benjamin (1939) propõe pensar a mutação na percepção humana a partir do momento em que a obra de arte pode ser reproduzível tecnicamente. O advento da fotografia, do cinema e do fonograma marcam profundamente a obra de arte, retirando a sua forma aurática, ou seja, sua autenticidade e seu *aqui e agora*, pela reprodutibilidade técnica, abrindo caminho para novas formas de percepção. Assim, a cultura de massas, do ponto de vista benjaminiano, ao destituir a arte de sua "aura", abre precedente para acessibilidade e para a politização da arte. Em ambos os casos, a questão da técnica e sua relação com a cultura inaugura um novo olhar diante das formas simbólicas. Isso porque, a industrialização da cultura está alicerçada num aparato técnico e em um desenvolvimento tecnológico crucial para sua realização.

Das câmeras, aos aparelhos de rádio e televisão, a profusão de conteúdo simbólico, estandardizado como produtos, não encontrariam as massas sem passar por tais meios. Meios de comunicação de massa, *mass media*, seja qual for o termo para descrever o circuito de produção característico da industrialização da cultura, provocou um *boom* de prolifera-

ção de formas simbólicas que invadiu o cotidiano de uma grande quantidade de populações. Assim, vê-se o desenvolvimento da publicidade e suas formas de propaganda: cartazes coloridos, historietas animadas, vinhetas jocosas, narrações e entonações performáticas despontam como novo universo de criatividade e se inserem no âmago da cultura.

Se a indústria cultural emerge no contexto da modernização, o seu pleno desenvolvimento e as múltiplas novas formas de cultura, colocaram em xeque muito dos valores do modernismo. Edições de bolso da obra de William Shakespeare, sinfonias de Beethoven gravadas e distribuídas em revistas nas bancas de jornal, câmeras portáteis e fotografias do cotidiano, agora pululam na realidade, acrescentando sempre um dado novo, um novo símbolo: a vida como espetáculo. A explosão dos *mass media* reconfigurou amplamente a “paisagem cultural” do mundo, formas simbólicas tradicionais se misturam a novas formas simbólicas midiáticas, sinfonias tocadas com guitarras elétricas em performances de músicos andrógenos. Tudo isso disponível em prateleiras de lojas de departamento, nos *shopping centers* fortemente articulado com o mercado.

A concepção de Frederic Jameson (1985) do pós-modernismo busca tratar da relação entre a estética e o sistema mundial do capital, tomando a expressão estética do chamado pós-modernismo como a dominante cultural do capitalismo tardio. Jameson, utilizando a teoria tripartite de Mandel, economista marxista, toma a noção de capitalismo tardio, que se refere ao terceiro estágio da máquina — daí, a íntima relação da cultura com a técnica — para tratar o pós-modernismo como a expressão estética desse período, a saber, do capitalismo multinacional.

Jameson propõe, então, tratar do pós-modernismo não apenas como estilo, mas como a lógica cultural do sistema de mercado. Para tanto, o autor estabelece algumas características dessa dominante cultural, comparando com as

produções estéticas do alto-modernismo ocidental. Assim, ele elenca e discute algumas características constituintes do pós-modernismo:

Uma falta de profundidade, que se vê prolongada tanto na 'teoria' contemporânea quanto em toda essa cultura da imagem e do simulacro; um conseqüente enfraquecimento da historicidade tanto em nossas relações com a historia publica quanto em nossas novas formas de temporalidade privada; cuja a estrutura 'esquizofrênica' [...] vai determinar novos tipos de sintaxe de relação sintagmática nas formas mais temporais de arte; um novo tipo de matiz emocional básico — a que denominarei de 'intensidades' —, que pode ser mais bem entendidos se voltarmos para a teoria mais antiga do sublime; a profunda relação constitutiva de tudo isso com a nova tecnologia, que é uma das figuras de um novo sistema econômico mundial; e, após um breve relato das mutações pós-modernas na experiência vivenciada no espaço das construções, algumas reflexões sobre a missão da arte política no novo e desconcertante espaço mundial do capitalismo tardio" (JAMESON, 1985, p. 32).

Todas estas características, descritas por Jameson, parecem querer responder à sua inquietação diante da crise do sujeito, de sua fragmentação e sua dispersão, e os perigos políticos que uma tal fragmentação pode acarretar. Como sua preocupação é "dar nome a um sistema" que sofreu uma mutação e criou um cenário diferente daquele onde o alto-modernismo se desenvolveu, para que se possa politizar as sutilezas do pós-moderno, e a dispersão característica desta situação, Jameson busca analisar as múltiplas expressões estéticas do pós-modernismo para tentar traçar uma espécie de totalidade plural, alicerçada na noção de capitalismo tardio ou multinacional. Neste sentido, o autor propõe entender a relação entre a cultura e o mercado, sugerindo que a lógica de mercado penetrou profundamente a cultura, tornando-a

parte constituinte, ou seja, a lógica cultural do capitalismo. Deste modo, qualquer forma simbólica pode ser, por assim dizer, capturada e assimilada pelo capitalismo.

Mas, para atender às necessidades do presente texto, pretende-se se deter na proposição de Jameson que aborda o que ele chama de “colonização do Inconsciente” pela ascensão das mídias e a indústria da propaganda, como elemento novo e historicamente original. Tal imagem sugere que o impacto, provocado pela mídia e sua proliferação de imagens e simulacros, provocou uma mutação nas formas de subjetividade do pós-moderno. Por isso, uma preocupação com a fragmentação do sujeito, com suas crises de narrativas — ou narrativas esquizofrênicas —, suas zonas de emoção e intensidades, suas tentativas de reorientação e centramento, investindo na experimentação de um presente puro e deslocado do passado — ou o passado como simulacro. Toda uma crise da representação pela inflação de imagens e simulacros, colonizando o inconsciente, acarretando o enfraquecimento da historicidade e a sensação de desrealização e suas intensidades. Assim, Jameson diz:

Sugiro que nossas representações imperfeitas de uma imensa rede computadorizada de comunicações são, em si mesmas, apenas uma figuração distorcida de algo ainda mais profundo, a saber, todo sistema mundial do capitalismo multinacional de nossos dias. A tecnologia da sociedade contemporânea é, portanto, hipnótica e fascinante, não tanto em si mesma, mas porque nos oferece uma forma de representar nosso entendimento de uma rede de poder e de controle que é ainda mais difícil de ser compreendida por nossas mentes e por nossa imaginação, a saber, toda rede global descentrada do terceiro estágio do capital (JAMESON, 1985, p. 64).

Dentro desta concepção de Jameson, cujas marcas do marxismo se encontram com a noção de que a base material determina, em certa medida, as representações simbólicas,

atenta para a complexa relação entre o desenvolvimento tecnológico e a produção de formas simbólicas. Contudo, pode-se perceber certo tom de alerta e cuidado, para o caráter “hipnótico e fascinante” da tecnologia. Dado que tais preocupações respondem às inquietações de Jameson diante dessa “novidade histórica” que, na temporalidade mesma da elaboração de sua concepção, ainda não se pudesse perceber as formas de uso desviante dessa tecnologia. Talvez pelo fato de Jameson, ainda marcadamente influenciado por algumas teses do marxismo e tributário da dialética, buscar uma compreensão da totalidade num momento de dispersão e fragmentação, como se pudesse recuperar algo do sujeito centrado, ou algum procedimento que orientasse tal sujeito em seu centramento no bojo da geleia geral pós-moderna. Mas sua análise parece acertar no investimento para uma colonização do inconsciente através do poder da mídia.

Assim, é preciso notar como, ainda hoje, as corporações de mídia ainda disputam o monopólio da produção cultural. Parece que atualmente se ampliou o campo de disputas simbólicas em função da emergência de uma espécie de “midiativismo” cujo princípio fundamental é questionar a produção, em série, de modelos comportamentais, distribuídos pelos circuitos de mídia corporativas. Atente-se para a forte dependência da indústria da propaganda com os meios de comunicação de massa.

Para dar continuidade à discussão aqui proposta, pretende-se abordar agora, a perspectiva de cultura elaborada por Felix Guattari. Este propõe discutir a noção de cultura como conceito reacionário. Vejamos o que nos diz o autor:

O conceito de cultura é profundamente reacionário. É uma maneira de separar atividades semióticas (atividades de orientação no mundo social e cósmico) em esferas, às quais os homens são remetidos. Isoladas, tais atividades são padronizadas, instituídas potencial ou realmente e capitalizadas para o modo de semio-

tização dominante — ou seja, elas são cortadas de suas realidades políticas (GUATTARI, 1992, p. 21).

Para Guattari, a cultura — como esfera autônoma — só existe nos níveis do mercado econômico e de poder, e não em nível da produção, da criação e do consumo real (GUATTARI, 1992, p. 21). Diferentemente de Jameson, onde ainda persiste uma certa separação entre a base material e as representações simbólicas, uma determinando a outra, nesta abordagem, tal distinção serve aos propósitos do próprio sistema dominante, pois, mistifica as relações de complementaridade entre ambas esferas. A tecnologia e a cultura, no âmbito de sua “produção, criação e consumo real”, estabelece mais relações de complementaridade que de determinação.

Portanto, para Guattari, o capital funciona de forma complementar à cultura, como conceito de equivalência, onde o capital se ocupa da sujeição econômica, e a cultura se ocupa da sujeição subjetiva. Assim, Guattari propõe analisar a cultura de massa como produtora de indivíduos normalizados, articulados uns aos outros, segundo sistemas hierárquicos, de valores e de submissão, este último como possuindo formas mais dissimuladas de atuação. Ao invés de pensar tal situação, sugerindo que os sujeitos internalizam estes conteúdos, Guattari propõe a noção de produção de subjetividade: “não somente uma produção de subjetividade individualizada [...] mas uma produção de subjetividade *social* que se pode encontrar em todos os níveis da produção e do consumo” (GUATTARI, 1992, p. 22).

Contudo, o autor aponta para aquilo que ele chama de “processos de singularização” que remetem à recusa das padronizações que a cultura de equivalência do capitalismo dissemina na produção de subjetividade, escapando das semiotizações dominantes, construindo seus próprios conteúdos e modos de vida, de produção, de relação com o outro, alheios aos ditames da subjetivação capitalística.

Continuando sua abordagem sobre a noção de cultura, Guattari fala de três campos de sentido, historicamente marcados, que seriam: 1. a cultura-valor, que corresponde um julgamento de valor de quem tem ou não tem cultura; 2. a cultura-alma coletiva, que é sinônimo da noção de civilização, que estaria ligada às questões, por exemplo, sobre identidade cultural; 3. a cultura-mercadoria, que corresponde à cultura de massa e que, em sua produção, não se preocupa com os outros dois sentidos de cultura.

Para Guattari, estes três núcleos de sentido coexistem simultaneamente ainda e continuam a funcionar. E apesar do investimento e esforço de instituições — como ministérios da cultura — sugerirem uma certa “democratização da cultura”, as formas de segregação ainda existem, e estão articuladas com estes três sentidos de cultura. Guattari, então, nos fala: “a cultura não é apenas uma transmissão de informação cultural, uma transmissão de sistemas de modelização, mas é também uma maneira de as elites capitalísticas exporem o que eu chamaria de mercado geral de poder” (GUATTARI, 1992, p. 27). E ainda: “um poder não apenas sobre os objetos culturais, ou sobre as possibilidades de manipulá-los e criar algo, mas também um poder de atribuir a si os objetos culturais como signo distintivo na relação social com os outros” (GUATTARI, 1992, p. 27).

A proposição de Guattari — onde a cultura é tratada como noção “reacionária” — é prestarem função da sua articulação com o capitalismo mundial integrado, e funcionando como cultura geral de equivalência, constituindo-se, assim, como dispositivo de *poder edominação*. A cultura de massa, ou seja, a industrialização da cultura, que ainda mobiliza e captura os sentidos de cultura exposto por Guattari, funciona como sistema de modelização. Contudo, permite zonas de autonomia e margens onde pode operar processos de singularização. Esta cultura de massa é disseminada no campo social, só que este não se apresenta de forma homogênea.

Assim, a forma como é recebida a cultura-mercadoria, também, não o é. As zonas e margens, as rotas de fuga da modelização subjetiva do capital, funcionam exatamente nos modos de uso dos produtos consumidos.

A industrialização da cultura e seu mercado geral de poder não operaram ainda a liquidação total das possibilidades de questionamento do sistema, seus deslocamentos ativos, seus usos desviantes e singulares. Seja na perspectiva de Jameson de colonização do inconsciente, ou na perspectiva de Guattari a produção de subjetividade e processos de singularização, a questão é que a cultura de massa, a indústria cultural provocou uma explosão de universos simbólicos e, com a mundialização do mercado, e com o investimento numa cultura de equivalência (que busca transformar artefatos artesanais de tribos africanas, em obras de arte para o consumo das sociedades industrializadas, por exemplo) criou um ambiente de indeterminação. Assim, disputas simbólicas se configuram como campos de batalha. E se, num determinado momento, no auge da indústria cultural, com seu monopólio dos meios de produção controlado pelas corporações de mídia, uma atitude cultural que visasse à autonomia, frente a esta cultura de equivalência, fosse reduzida a pequenos núcleos e grupos sociais guetificados, a emergência de uma mídia — como a internet — alteraria todo o cenário.

Com a internet, aquele que consome também pode produzir, ressignificar, compartilhar. Sem intermediários, as formas simbólicas transitam e proliferam, de um lado para outro, numa zona de indeterminação de controle, que a indústria cultural não consegue frear. Deste modo, o surgimento de tal mídia e todo aparato tecnológico que esta exige, embora totalmente inserido no sistema de mercado mundial, não possui as mesmas estruturas segregativas e hierárquicas das mídias tradicionais. Isto sugere que a batalha no campo das formas simbólicas, as disputas simbólicas, agora, se intensificam, criando as possibilidades de questionamento do

investimento dos dispositivos da cultura de equivalência, da cultura geral como mistificação capitalística para fins de exercício do poder.

O advento da cultura digital coloca um ingrediente a mais nesta batalha cultural, nesta disputa simbólica, onde o “mercado geral de poder” articulado pela produção de subjetividade capitalística através de uma cultura de equivalência tenta sobreviver às múltiplas investidas de guerrilha cultural dos processos de singularização que rejeitam a modelização subjetiva do capitalismo.

A cultura digital e a tática antropofágica: o uso desviante da tecnologia

Parece que o surgimento e desenvolvimento acelerado da informática ampliaram as possibilidades de comunicação. A produção, difusão e consumo de informação, em relação às outras mídias, tais como: jornal, rádio, televisão, disco, etc., possuem um caráter de maior interatividade e rapidez que liquida os intermediários. A internet enquanto mídia, sua natureza de interatividade instantânea, possibilita uma alteração no modo como a informação é produzida, difundida e consumida. Esta exige dos sujeitos a abertura para um tipo de produção colaborativa e processual, onde as formas de hierarquia, presentes nos modos de produção de outras mídias — principalmente, as mídias que caracterizam a modernidade — são desarticuladas pela própria processualidade na produção da informação.

Este novo tipo de mídia, cujo impacto só se pode medir na proporção em que esta vai penetrando, processualmente, o cotidiano e modificando nossa percepção e nossos modos de agir, consumir, produzir, acrescenta dados novos no universo cultural, ou seja, acrescenta uma nova forma de lidar com a cultura e as formas simbólicas. A internet se encontra no centro da disputa simbólica, pois se configura como cam-

po de forças aberto, onde cada um pode tomar posição, produzir, difundir e consumir a cultura, numa velocidade bem mais acelerada que em outras mídias. A cultura digital se apresenta como novo contexto de relação com as formas simbólicas. Ela não exclui os outros universos simbólicos, as outras formas culturais, mas assimila-os, absorve-os, graças ao aparato tecnológico e sua disseminação no mercado, que torna tangíveis as informações digitalizadas.

Pierre Levy (1999), ao tratar daquilo que ele chama de cibercultura, propõe abordar a noção de *digital*. Para ele, o digital lida com o processo de virtualização. O autor, então, tenta estabelecer a noção de virtual escapando da dicotomização com a noção de real, pois, o sentido usual de virtual é aquele em que o termo é tratado como irrealidade. Para Levy, utilizando o sentido filosófico do termo, a virtualidade diz da possibilidade de realização, ou melhor, de atualização de um dado. Ele usa o exemplo de que a árvore está presente virtualmente na semente. Assim ele diz: “é virtual aquilo que existe apenas em potência e não em ato, o campo de forças e de problemas que tende a resolver-se em uma atualização” (LEVY, 1999, p. 47).

A virtualidade então seria uma espécie de existência sem presença, cuja presença estaria relacionada com a atualização, com o tornar atual uma virtualidade como potência de realização, como presença. No sentido dado por Levy, a virtualidade e atualidade são apenas dois modos da realidade: virtualidade como potencial, e a atualidade como presença.

A questão da cultura digital (ou cibercultura, nos termos de Pierre Levy) está ligada diretamente à questão da virtualização.

A informação digital também pode ser qualificada de virtual na medida em que é inacessível enquanto tal ao ser humano. Só podemos tomar conhecimento di-

reto de sua atualização por meio de alguma forma de exibição. Os códigos de computador, ilegíveis para nós, atualizam-se em alguns lugares, agora ou mais tarde, em textos legíveis, imagens visíveis sobre tela ou papel, sons audíveis na atmosfera (LEVY, 1999, p. 48).

Nota-se aqui a profunda relação entre aparato tecnológico e o acesso à informação digital. Se o digital para se atualizar, ou seja, para se presentificar, necessita de um meio tangível, como um computador, há então uma necessidade de certas máquinas onde esta informação possa se atualizar. Assim, a cultura digital é tributária de uma maquinaria tecnológica que serve de suporte para visualização (e relação) das informações digitalizadas. Isso ocorre também com outras formas de informação, por exemplo: um romance para tornar atual uma história precisa ser impresso em papel, se tornar um suporte como o livro, para ser distribuído no mercado editorial e assim chegar até o leitor. O que diferencia ambos é a velocidade em que cada um se torna disponível. A cultura digital possui uma velocidade de disseminação bem maior que o livro, pois seu suporte (seu aparato técnico) não depende de elementos como o do livro, que precisa ser “manufaturado” e depende de um conjunto material que envolve a fabricação de papel, a tipografia para impressão das palavras no papel e toda uma cadeia produtiva que leva muito mais tempo para se realizar.

O suporte técnico na cultura digital, por estar relacionado à virtualidade da informação, é muito mais veloz, pois seu acesso só depende de um meio eletrônico, como um computador, onde a informação está disposta no ciberespaço da internet, bastando encontrá-la nos “nós” da rede e acessá-la (LEVY, 1999).

A cultura digital, que é a combinação entre a tecnologia e a informação, que torna ainda mais complexa a relação entre a técnica e a cultura, possibilita uma proliferação viral

do universo simbólico. Ela absorve todo conteúdo cultural disponível pela digitalização, e dispõe virtualmente na rede Web, para ser atualizada por algum suporte técnico e processada por qualquer um que a acesse. Este caráter da cultura digital permite ao sujeito que ele possa se apropriar de qualquer conteúdo, ele pode agir diretamente na informação, produzir uma mensagem e disseminá-la na rede, para que qualquer outro sujeito a acesse e a manipule, recrie, resignifique. Visto que seja possível ter acesso a qualquer bem simbólico que esteja na rede, e nada lhe impeça de manipulá-lo a seu bel prazer, a cultura digital abala a estrutura de poder da indústria cultural, pois se apropria dessa cultura-mercadoria e a dissemina sem nenhum controle das corporações, desestabilizando o monopólio que as corporações de mídia possuíam sobre seus produtos.

E ainda, altera o modo de produção industrial da cultura, por tornar acessível também, meios de produção surgidos na digitalização que são bem mais baratos e que exige um aparato tecnológico bastante reduzido, como o caso do computador — que a cada dia vai se tornando mais compacto e passível de ser transportado para qualquer lugar.

Contudo, a cultura digital e todo seu aparatoque estão inseridos no mercado, na verdade, criaram outro setor a ser explorado pelo capital. De redes lógicas de fibra ótica, cabos de rede, aparelhos como computadores e suas extensões mais compactadas, configuram hoje toda materialidade que torna possível o ciberespaço e a cibercultura. Ainda assim, a potencialidade da cultura digital está na sua natureza de interação e acessibilidade. Mesmo que tal acessibilidade esteja relacionada com o mercado, o crescente desenvolvimento deste setor, possibilita a oferta cada vez maior de aparelhos eletrônicos, passíveis também de serem apropriados por diferentes sujeitos e resignificados em suas formas de uso. A internet — com sua configuração democrática de produção e

disseminação de conteúdo — torna possível a reversibilidade das semiotizações dominantes.

Tomemos um exemplo: Uma empresa desenvolve um novo aparelho eletrônico portátil como um smartphone. Tal aparelho possui multifuncionalidades, permite acesso à rede web, possui câmera de gravação de vídeo e registro fotográfico, reprodução de vídeo e áudio e etc. Tal empresa investe na propaganda de tal produto, e através desta, tenta estabelecer de que maneira pode ser utilizado tal produto. O foco dessa sugestão é a interação e o entretenimento, registro da família numa festa, foto com os amigos, vídeos com as travessuras do animal de estimação, estas são as coordenadas semióticas do produto ao ser lançado no mercado.

Mas nada garante que esta semiotização do produto seja levada a cabo pelos consumidores. Há sempre um modo desviante de uso, um modo que escape a semiotização dominante (CERTEAU, 1998). É neste modo desviante de uso que a antropofagia como procedimento pode potencializar táticas de guerrilha cultural nas disputas simbólicas. Para tanto, vejamos de que modo podemos pensar a antropofagia como operador para tratar das questões de uso singular (e desviante) do aparato tecnológico.

A noção de Antropofagia esboçada por Oswald de Andrade (1928) se baseia na prática dos índios de comer carne humana, baseado na mitologia de que, ao se devorar a carne do guerreiro mais forte de determinada tribo, se absorvia toda sua força, tornando os devoradores, com isso, mais fortes, devorar a carne era ao mesmo tempo devorar o espírito do guerreiro. Oswald de Andrade, então, na sua proposta de situar a cultura brasileira como singularidade, utilizará tal mitologia indígena para propor a antropofagia como conceito que expressa à atitude brasileira diante de culturas diferentes e estrangeiras, para situar sua própria condição cultural.

Segundo, Osmar Moreira:

A atividade antropofágica seria a devoração dos emblemas ou a transformação do tabu em totem, desafogando os recalques históricos e liberando a consciência coletiva para seguir 'os roteiros dos instintos caraíbas gravados nos arquétipos do pensamento selvagem': o pleno ócio, a festa, a livre comunhão amorosa, incorporados à visão poética pau-brasil e às sugestões da vida paradisíaca 'sem complexos, sem loucura, sem prostituições e sem penitenciárias do Matriarcado de Pindorama (MOREIRA, 2002, p. 28).

Assim, a antropofagia aparece como princípio político que fornece a potência de afirmação de uma vida libertária. Ela propõe a apropriação como gesto de transmutação do reativo em ativo através da potência de criar e inventar, de reelaborar, reconfigurar.

O procedimento aqui é se apropriar da noção de antropofagia, como gesto afirmativo de produção da diferença, expandido o conceito a um ponto em que o mesmo se configure como tática de guerrilha cultural diante do contexto de disputas simbólicas abertas pela emergência da cultura digital e todo seu aparato. Assim, a proposta é pensar a radicalidade de tal noção na relação direta com a tecnologia. Para tanto, é preciso pensar a técnica e a cultura como uma relação, ou seja, cultura e técnica estão implicados um no outro, ambos não existem em esferas separadas, e quando são tratadas deste modo, lembremos-nos de Guattari aqui, é em função de um mercado de poder.

Numa outra abordagem, onde Osmar Moreira propõe pensar a antropofagia como tecnologia da memória cultural, podemos perceber como Oswald de Andrade buscou se apropriar da tecnologia para propor a noção de bárbaro tecnizado, como síntese do homem natural + o homem técnico. Para Osmar Moreira, Oswald de Andrade talvez seja o artista do modernismo brasileiro que melhor soube afirmar a poten-

cia da tecnologia, tanto para mudar a nosso conceito de arte, quanto para discutir e disseminar a importância da tecnologia numa sociedade como a brasileira, devido ao caráter singularmente paradoxal que faz coexistir múltiplas temporalidades (MOREIRA, 2010). E ainda mais, segundo Osmar Moreira:

A tecnologia é, paradoxalmente, nossa condição de possibilidade de uma cartografia permanente dos desmando e violências que, reativamente, a própria tecnologia pode assumir em sociedades contraditórias e periféricas, do mesmo modo que pode funcionar como um aparato ou antenas sofisticadas de recepção e disseminação das sutilezas e da sensibilidade que fazem cruzar todos os tipos de sociedades humanas. Afirma a tecnologia a partir de Oswald de Andrade é amo mesmo tempo: não negá-la, o que seria uma ingenuidade, nem elogiá-la *in totum*, o que seria uma obscenidade (MOREIRA, 2010, p. 84).

Assim, podemos perceber a atualidade da noção oswaldiana da antropofagia e do bárbaro tecnizado para pensar a relação com a tecnologia nas disputas simbólicas abertas pela emergência da cultura digital.

A proposta de pensar a antropofagia nos termos de uma tática de guerrilha cultural remete para o gesto de apropriação crítica e uso desviante de um aparato tecnológico, por sujeitos posicionados no campo de disputa simbólica, para politizar a formas de semiotização da cultura de equivalência do capital. O capital está em todos os cantos do planeta. A tecnologia não escapa de suas garras, mas o uso dela pode ser recuperado, ressignificado, reelaborado, devorado e transformado em arma para uma crítica radical da própria sociedade tecnocrática e de mercado. O uso desviante da tecnologia sugere a antropofagia como estratégia de guerrilha cultural em contexto de disputas simbólicas.

Conclusão: o caso Mídia NINJA

Nos agitados dias do mês de junho de 2013, uma boa parte da juventude brasileira irrompeu em manifestações por todo o país. O dia 17 de Junho de 2013 marca o momento em que a insatisfação de parte da população do Brasil ganhou as ruas para exigir melhorias em diversos serviços do setor público, expondo uma demanda histórica tão grande, que ficou difícil estabelecer qual era realmente a pauta de reivindicações das manifestações.

A truculência da ação policial numa manifestação por passe livre nos transportes urbanos na cidade de São Paulo, propagado via internet através de vídeos, fotos e mensagens dentro das redes sociais, criou um clima de solidariedade tão forte que mais de 11 capitais do país foram às ruas para se posicionar diante da truculência do estado. As corporações midiáticas, num primeiro momento, repudiou as manifestações, em seguida tentou direcioná-la para atos mais cívicos, estimulando o amor ao Brasil, a pátria, até que, diante de sua total falta de controle sobre os manifestantes, passou a criminalizar os atos de violência, que geralmente eram respostas à truculência policial.

No meio destes acontecimentos, eis que surge um coletivo de jovens jornalistas, que dispoem apenas de smartphones e seus aplicativos, notebooks, cabos USB, passaram a transmitir, sem cortes e edições, as manifestações que ainda pipocavam no país. A posição deste coletivo, conhecido como Mídia NINJA (Narrativas Independentes Jornalismo e Ação) é claramente preencher a brecha informacional da tendenciosa mídia corporativa nacional e questionar a maneira como a informação é manipulada por esta mídia, na tentativa de desarticular a opinião pública diante daqueles fatos. Assim, a mídia NINJA e seus agentes, transmitiam diretamente das manifestações ao vivo e sem cortes, mostrando

todo o processo, os pequenos gestos de solidariedade diante da violência policial, que com sua ação mostra como o estado de exceção como técnica de governo se apresenta de forma tão atual.

A atitude deste coletivo mostra o nível de inventividade, de apropriação e de uso desviante da tecnologia. Seu impacto foi tão grande, que seus idealizadores foram convidados a participar do programa da TV Cultura Roda Viva, que possui grande repercussão nacional. Lá se discutiu se a prática dos NINJAS era jornalismo ou não, mostrando como aqueles jovens jornalistas abalaram as formas de comunicação tradicional.

A mídia NINJA acabou por atualizar e propor uma maneira completamente inovadora de prática jornalística utilizando-se exatamente de todo aparato tecnológico da cultura digital e da rede web. As transmissões são feitas através de um aplicativo utilizado em smartphones, bastante ter uma conta na rede social *Twitter*, onde se divulga o link para assistir a transmissão.

A proposta do presente texto é discutir estas novas configurações que questionam radicalmente o modo como as corporações de mídia atuam, buscando propor, através de algumas noções, a análise das potencialidades para singularização no gesto de apropriação e uso desviante do aparato tecnológico. A mídia NINJA parece se configurar, dentro dos termos que propomos aqui, como tática antropofágica de guerrilha cultural, ao inventar um uso desviante da tecnologia para combater e politizar a maneira como a mídia corporativa produz e circula a informação. Os impactos disso só aos poucos vão sendo digeridos e analisados. O mais importante é perceber a inventividade e criatividade como processos de singularização, que entre as mercadorias da alta tecnologia, por dentro dos meandros do capitalismo, encontra uma zona de reterritorialização capaz de despertar o senso crítico dos usuários de serviços de comunicação.

Para finalizar, peço que se preste atenção nos inúmeros atos de manifestação contra a Rede Globo que surgiram a partir das jornadas de junho, é possível acompanhar através das redes sociais como esta mesma emissora é questionada. Algo aconteceu no país do carnaval e do samba, uma juventude *high tech* tomou a palavra, ou melhor, ligou o celular. A guerrilha cultural esta aí, cada qual que encontre suas armas, encontre seus aliados, para celebrarmos quem sabe, a vitória do bárbaro tecnizado.

Referências:

ADORNO, Theodor. Indústria cultural. In: *Theodor W. Adorno, sociologia*. Cohn, G. (Org.). São Paulo, 1994.

AGAMBEN, Giorgio. *O que é o contemporâneo e outros ensaios*. Trad. Vinicius N. Honesko. Chapecó: Argos, 2009.

BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas vol. I. Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1996.

CERTEAU, Michel de. Fazer com: usos e táticas. In: CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano*. Petrópolis: Vozes, 1998.

GUATTARI, Felix; ROLNIK, Suely. *Micropolítica: Cartografias do desejo*. Petrópolis: Vozes, 2008.

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

JAMESON, Frederic. *Pós-modernismo ou a lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Ática, 1996.

LEVY, Pierre. *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

MOREIRA, Osmar. *Folhas venenosas do discurso*. Salvador: UNEB, Quarteto, 2002.

MOREIRA, Osmar. Antropofagia como tecnologia da memória cultural. In: MOREIRA, Osmar. *Um Oswald de bolso: crítica cultural ao alcance de todos*. Salvador: Quarteto/Unep, 2010.

SEIDEL, Roberto H. Apresentação. In: MOREIRA, Osmar. *Um Oswald de bolso: crítica cultural ao alcance de todos*. Salvador: Quarteto/Uneb, 2010.

THOMPSON, John B. *Ideologia e cultura moderna. Teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa*. Petrópolis: Vozes, 1995.