

RIF Apresentação

Dossiê “Culturas populares no contexto das mídias digitais”

É difícil imaginar algo que não exista na Internet. Pense, digite as palavras de busca e estará lá. A Internet se torna cada vez mais o grande repositório cultural da Humanidade. Através de suas várias formas, incluindo as redes sociais e o conceito subjacente de mídia digital, podemos encontrar todas as culturas, revelando formas de agir, pensar, sentir, ser.

Mesmo diante deste fato, para muitos pode parecer um tanto surpreendente que as culturas populares possuam sua representação através das mais variadas mídias digitais. Tal pensamento, a nosso ver, possui alguns vieses ideológicos, o primeiro deles remontando à divisão entre "alta cultura" e "baixa cultura" e que situa a cultura popular nos estratos socioeconômicos mais baixos da população. E logo, o de uma concepção de tecnologia atrelada a dispositivos tecnológicos cada vez mais avançados. A uma imagem de futuro, de inovação, de *bits* e *bytes* reluzentes, frente aos recursos tradicionais, arcaicos das expressões populares como poderiam ser a narrativa oral, a literatura de cordel, a música de raiz, a dança, o artesanato.

Tais preconceitos rapidamente se esmorecem, tanto do ponto de vista teórico, como prático. Dessa forma o acesso às tecnologias digitais de informação e comunicação rapidamente se democratizou, como previsto pelos teóricos anunciadores da Sociedade da Informação e da cibercultura. Acesso aqui entendido não somente como aquisição da tecnologia enquanto artefato físico (computadores, *smartphones*, câmara digitais e a própria conectividade a Internet) mas também como acesso cognitivo, em outras palavras, de sua apreensão como ferramenta de comunicação. Neste sentido, o advento da Web 2.0, marcada pelas chamadas redes sociais e por recursos que têm por característica a não-necessidade de conhecimento técnico especializado para sua utilização, abriram as portas do "digital" para as culturas populares.

Finalmente, também cabe uma consideração entre os processos de produção e consumo cultural; se por um lado temos presenciado a convergência entre cultura popular e cultura digital em produtos culturais que se caracterizam por uma hibridização em seu momento de produção, também será possível encontrar o popular em sua forma mais

tradicional; aqui sua representação através das mídias digitais é que abre possibilidades de maior difusão ao romper as barreiras de tempo, espaço e de nichos de recepção, no que tange seu consumo.

O cenário que se vislumbra, contudo, apresenta desafios e oportunidades para os pesquisadores da área. Qual o respaldo conceitual-metodológico que podemos utilizar para compreender um fenômeno por si só inovador, e que portanto carece de sedimentação teórica? Como podemos relacionar e interligar as teorias existentes no campo da cultura popular, da produção cultural, da cibercultura? Como dar conta da complexidade destes fenômenos? É neste sentido que identificamos na Folkcomunicação uma ferramenta teórica-metodológica capaz de organizar e dar sentido às experiências que os vários autores deste dossiê especial apresentam. Em sua concepção inicial entendida como uma mediadora entre a comunicação dos grupos marginalizados e a comunicação de massa, é justamente nessa característica de se constituir como "alternativa" que identificamos seu potencial para a análise e estudo de fenômenos comunicativos que não podem ser considerados massivos, nem puramente tradicionais.

Os artigos que compõem este dossiê da RIF visam compreender, a partir de diversos vieses e experiências, o engendramento entre as mídias digitais e os processos folkcomunicacionais. Cada estudo trazido expõe diferentes formas de apropriação das tecnologias digitais por parte de grupos e indivíduos, de maneira organizada ou espontânea.

Em *redes sociais, ciberativismo e grupos marginalizados: reconhecimento do campo a partir da teoria folkcomunicacional*, Betania Maciel aborda a construção dos cenários de representação das minorias sociais e classes subalternas a partir da popularização/visibilidade de produtos culturais e manifestações. Estas possibilidades de auto expressão social têm no ciberativismo a base de sua realização. Também relacionado a uma dinâmica representacional, mas focado na utilização de dispositivos, *Mídias negras: um espaço de produção do ativismo da juventude negra Kalunga através do uso das novas tecnologias*, de Luizete Vicente da Silva e Márcia Vidal Nunes, investiga, por meio de metodologia etnográfica, as formas de apropriação que o grupo Juventude Negra Kalunga faz do aplicativo de mensagens WhatsApp, analisando os reflexos dos usos na dinâmica da comunidade virtual. E o uso da tecnologia para o registro da memória e da cultura em uma tribo indígena na cidade de Nonoai, região norte do estado do Rio Grande do Sul, é desenvolvido por Cristovao Domingos Almeida, Antonio

Iraildo Alves Brito e Joel Felipe Guindani em *Folkcomunicação e a experiência audiovisual na aldeia kaingang*.

Outra pesquisa que mobiliza o olhar etnográfico é a de Ariele Silverio Cardoso, que, ao examinar as manifestações da cultura tradicionalista gaúcha dentro e fora das redes virtuais, questiona se ainda faz sentido fazermos uma divisão entre realidades online e offline. Texto que também abrange o âmbito das relações humanas – e, neste sentido, em uma perspectiva particularizada – é *Relacionamentos virtuais e família: enlaces interculturais*, de Ieda Tinoco Boechat. Na investigação de um relacionamento entre duas pessoas, é apresentada a ideia de que, mesmo sendo erigidos por meio de interações reconfiguradas via novas tecnologias de comunicação, os laços emocionais seguem padrões similares aos dos contatos criados na vivência do dia a dia.

A dimensão da cidadania é tratada por artigos que expressam as relações entre espectro midiático e processos educacionais e políticos. Sebastião Silva Vieira e Marcelo Sabbatini realizam uma pesquisa de intervenção participante na qual abordam a produção de conteúdos audiovisuais por alunos da disciplina de Direitos Humanos e Cidadania de instituição de ensino fundamental localizada no interior de Pernambuco. Os autores explicam como o trabalho de criação de vídeos impactou no processo de construção do conhecimento didático. No texto *CiberCuiabania na folkcomunicação política: estudo da campanha eleitoral de 2016 para prefeito pelo Partido Socialismo e Liberdade em Cuiabá*, os autores Silvia Ramos Bezerra e Joelton Nascimento trazem o conceito de ciberCuiabania, referente às ações ciber culturais que expressam a apropriação da cultura popular da região de Cuiabá, capital do Mato Grosso, e que foram utilizadas no último pleito eleitoral para prefeito.

Os processos ciber culturais no entremeio de manifestações socioculturais são tratados em diferentes domínios de investigação. Marcelo Pires de Oliveira e Antônio Carlos da Mota Filho discutem a cultura *gamer* com base na análise do jogo *Never Alone*, cuja narrativa se utiliza de vários elementos da cultura e folclore Inuite, realizando uma confluência entre universos bastante distintos – os pesquisadores expõem a riqueza da investigação dos "Folk games" eletrônicos. Já visibilizar uma cultura que emerge nas últimas décadas e se relaciona à dimensão das mídias digitais é o objetivo de Janaína Antunes em *Comunicação e Cultura Nobrow: o Fluxo Cultural no Ciberespaço*.

Esperamos que este dossiê constitua um marco para os estudos da dimensão cibercultural em conjunto às manifestações e processos folkcomunicacionais, visto que, neste início de século XXI, as culturas e sociabilidades expõem, fortemente, a influência da digitalização. Contudo, é essencial perceber que a relação entre sociedade e tecnologia é dialética: o desenvolvimento tecnológico pode parecer ser revolucionário, mas a verdadeira mudança se dá pelos indivíduos. Estes, em suas apropriações cotidianas e inovadoras, implementam as transformações que, muitas vezes, facultamos aos sistemas tecnológicos.

*Ivan Bomfim*¹
*Marcelo Sabbatini*²

¹ Professor-colaborador do Programa de Pós-Graduação em Jornalismo da Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG/PR), onde realiza pesquisa de pós-doutorado sobre novos veículos jornalísticos no cenário da imprensa brasileira. Pós-doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos), com bolsa Capes Pesquisador Visitante Especial. Mestre e doutor em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, possui pós-graduação lato sensu em Relações Internacionais pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, graduação em História pela Universidade Federal de Minas Gerais e graduação em Jornalismo pelo Centro Universitário de Belo Horizonte. E-mail: ivanbp17@gmail.com

² Doutor em Teoria e História da Educação pela Universidad de Salamanca (Espanha), pós-doutor pelo Programa de Extensão Rural e Desenvolvimento Local – POSMEX da Universidade Federal Rural de Pernambuco, mestre em Comunicação Social pela Universidade Metodista de São Paulo, especialista em Comunicação e Cultura Científica pela Universidad de Salamanca, MBA em Administração de Empresas, foco em Gestão, pela Fundação Getúlio Vargas. Atualmente é professor adjunto IV do Departamento de Fundamento Sócio-Filosóficos da Educação do Centro de Educação da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) e professor pesquisador da Universidade Aberta do Brasil (UAB-Capes). Professor do Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica da UFPE. Pesquisador do Grupo de Estudos em Novas Tecnologias e Educação (CNPq). E-mail: marcelo.sabbatini@gmail.com