



Redes de jovens grafiteiros em Maceió: transformações e possibilidades

Networks of young graffiti artists in Maceió: the Transformations and Possibilities

Moisés Maciel de Carvalho⁽¹⁾; João Batista de Menezes Bittencourt⁽²⁾

⁽¹⁾ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4004-3836>; Universidade Federal de Alagoas, Licenciado em Ciências Sociais pelo Instituto de Ciências Sociais – ICS, BRAZIL, E-mail: macielmoises13@gmail.com;

⁽²⁾ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8635-3998>, Universidade Federal de Alagoas, Prof. Adjunto IV pelo Instituto de Ciências Sociais - ISC, BRAZIL, E-mail: joao.bittencourt@ics.ufal.br.

Recebido em: 04 de maio de 2020; Aceito em: 17 de junho de 2020; publicado em 10 de 07 de 2020. Copyright© Autor, 2020.

RESUMO: Com este trabalho objetivou-se identificar como as redes digitais impactaram nas redes de jovens grafiteiros da cidade de Maceió. Para isso, demonstrou-se como a sociedade informacional nas sociedades contemporâneas possibilitou novos arranjos nas redes *off-line* e *on-line*, constituindo uma cultura da virtualidade, onde o ciberespaço e o mundo concreto se embaralham e se misturam, fazendo oposição à antiga dualidade entre essas duas esferas. Dessa forma, além de proporcionar novas formas de pesquisar nesses novos cenários, as redes digitais tanto possibilitaram reinvenções das identidades, quanto permitiram novos ambientes de disputas desses atores.

PALAVRAS-CHAVE: Redes. Juventude. Identidades.

ABSTRACT: the objective of this work was to identify how digital networks impacted the networks of young graffiti artists in the city of Maceió. Demonstrating how the information society in contemporary societies has made possible new arrangements in offline and online networks, constituting a culture of virtuality, where cyberspace and the concrete world mix and mingle, opposing the old duality between these two spheres. In this way, digital networks allowed reinvention of identities, as well as new environments for disputes of these actors and new ways of researching in these new scenarios.

KEYWORDS: Hammocks. Youths. Identities.

SOCIEDADE NA REDE E EM REDE

Nas últimas duas décadas, a internet vem transformando as formas de interação e comunicação na sociedade. Possibilitada pelos avanços tecnológicos nas áreas de comunicação e informação e nas redes de computadores interconectadas, a internet deslocou-se do seu sentido regional – como a ARPA e a Minitel¹ – para uma escala global, conectando redes em uma escala nunca vista antes. Essa popularização da internet, em parte, deve-se ao advento da *web 2.0*, visto que, antes dela, as redes de internet eram conectadas a partir de um capitalismo informacional, ou seja, um capitalismo que utiliza as redes como princípio organizacional. Castells (1999) aponta, como hipótese, o desenvolvimento organizacional como base para construção das redes de internet a nível global.

Por meio das ferramentas tecnológicas, os indivíduos vêm (re)elaborando novas formas de sociabilidades, mediadas agora pela o uso das tecnologias de comunicação e informação. Essas transformações estão deslocando as formas clássicas de presença no espaço público, abrindo uma esfera de compreensão mais abrangente sobre os sentidos e as formas de sociabilidade e interação. O caráter dessa transformação se deve às possibilidades que as redes de internet imprimiram nas sociedades contemporâneas, configurando novas formas de interagir e de se pensar o que seria esse espaço público.

A internet não é só uma possibilidade mais abrangente das interações, mas da quantidade de fluxos de informação que circulam nas redes. Eventualmente, esses fluxos se transformaram em poder dentro da nossa sociedade, juntamente com a informação e a comunicação. Uma vez que um ator social tenha a capacidade de manter um fluxo constante de informação e comunicação dentro das redes, nessa sociedade da informação e comunicação conectada em redes, certamente há uma lógica de poder envolvida. Portanto, a partir dessas novas configurações de poder, interação, comunicação, sociabilidades e redes, as sociedades contemporâneas, emergidas a partir dos avanços sociotécnicos, merecem um olhar sociológico sobre esses novos processos.

A internet é um meio de comunicação que permite, pela primeira vez, a comunicação de muitos com muitos, num momento escolhido, em escala global. Assim como a difusão da máquina impressora no ocidente criou o que McLuhan chamou de a 'galáxia de Gutenberg', ingressamos agora num novo mundo de comunicação: a 'galáxia da internet'. O uso da internet como

¹ Ver: CASTELLS, M. A Sociedade em Rede. A era da informação: economia, sociedade e cultura volume I, São Paulo, Editora Paz e Terra, 1999^a

sistema de comunicação e forma de organização explodiu nos últimos anos do segundo milênio. (CASTELLS, 2003, p.8).

É imprescindível compreender como uma cultura libertária, em conjunto com a pesquisa militar e a *big science* (CASTELLS, 2003) possibilitaram a criação de uma das maiores redes de comunicação e informação no mundo. As redes, nesse cenário, são novas experiências, nas quais os indivíduos estão elaborando e se reformulando a cada dia. Tudo isso, a uma velocidade nunca vista antes, possibilitada em grande parte aos avanços da computação e da cultura organizacional.

NOVOS CENÁRIOS E NOVOS ATORES? POR UMA ETNOGRAFIA DAS REDES EM REDE

O objetivo deste trabalho é observar como as sociedades conectadas em redes de internet têm transformado as sociabilidades de jovens grafiteiros em Maceió. Para tanto, foram analisadas as redes de grafiteiros da cidade e as afetações que as redes digitais têm proporcionado para esse grupo, a fim de compreender como se constroem as redes de interdependência desses jovens. Eventualmente, é necessário dizer que, ao propor uma análise de redes, deve-se compreender suas possibilidades e seus limites. Portanto, não vou analisar como é estruturada a rede de grafiteiros em sua integridade (creio ser impossível em qualquer dimensão), mas sim a partir de três nós (Joe, Sevi e Sagaz) e como se configuram as interações a partir desses nós. Convém lembrar, contudo, que a análise de redes desvia o foco da noção de indivíduo e sociedade, focalizando, assim, a dimensão da interação entre os atores.

Ao fazer uma análise de redes, na cidade de Maceió, busquei compreender como essas redes globais impactam o cenário local. Como esses elementos se estruturam nas redes de jovens em Maceió? Quais os impactos que essas novas configurações, do capitalismo conectado em rede, têm produzido na contemporaneidade. Em virtude disso, a pesquisa sobre, as redes de jovens grafiteiros em Maceió, indica novas formas de compreender os novos espaços públicos, as sociabilidades de jovens em rede e possibilidades de ganhos econômicos e sociais. Ou seja, abrem-se portas para compreender, esse cenário contemporâneo que coloca no centro da questão a utilização das redes de internet.

Interessante notar, que esse trabalho, se insere nas discussões do campo da sociologia das redes (e em rede) e da juventude. Tentando responder, uma pergunta frequente – e porque não contemporânea – sobre a utilização da internet pelos indivíduos. Assim, esse artigo, faz um recorte sobre a importância das redes e os impactos dela, nas redes de jovens grafiteiros. Observando, como os jovens na contemporaneidade se organizam em e na rede.

Dessa forma, observa-se, nesse cenário, como uma série de disputas entre os atores – os quais utilizam de estratégias para suas legitimações – vêm se (re)configurando nessas redes com o advento das tecnologias digitais; o que desmistifica algumas concepções que entendem a rede como nós igualitários. Dado o exposto, a hipótese sustentada é de que; (i) Existe uma disputa, nas redes de jovens grafiteiros, pelos fluxos (poder, legitimidade, visibilidade) que está implícita nas tentativas de legitimação dentro da rede e; (ii) Ao disputar esses fluxos, reforçam as lógicas dos laços fracos e laços fortes, configurando alianças para legitimação dos mesmos dentro das redes, reforçando a lógica do conflito; (iii) A internet impactou em uma nova forma de organização social e econômica nas redes de jovens grafiteiros.

Muito tem se discutido sobre como as redes digitais têm proporcionado novas experiências para os indivíduos. Uma delas são as novas formas de se relacionar com a arte ou com a experiência de arte. Antes, a noção de experiência com as obras se dava por meio da mediação dos museus e das galerias de arte, isto é, lugares com endereços fixos ou exposições com tempo determinado. Porém, com as novas conexões possibilitadas pela sociedade informacional, a sensação e experimentação das artes passaram a se dar também pela mediação com as redes de computadores conectados à internet. O indivíduo não precisa mais sair de casa para ter um contato com uma obra de arte; para ter alguma experiência com as produções artísticas, basta dar um “Google”² e um conjunto de *sites* e imagens aproximam indivíduos e obras.

Está, portanto, acontecendo, na sociedade conectada, uma transformação, no sentido de tempo e espaço, mas também uma reconfiguração nas noções de espaço público, experiência e presença. Essas novas configurações possibilitaram o desenvolvimento de uma cultura tecnológica (CASTELLS, 2003) que ampliou as estratégias para uma experiência artística. Diversos museus e exposições, que antes

² Categoria utilizada pela linguagem de internet que refere a “buscar” o conteúdo no site de busca *Google*.

estavam sempre em lugares fixos, por uma temporada fixa, hoje podem ser acessados a partir de um “clique”³.

A partir dessas proposições e novas configurações do espaço público, fica evidente que novas ferramentas devem ser utilizadas na tentativa de compreender esse fenômeno. Para isso, vou utilizar uma etnografia para analisar as redes dos jovens grafiteiros, pensando ser esse o melhor caminho para compreender como eles se estruturam e disputam na rede. É indiscutível que o método etnográfico seja uma das ferramentas mais populares da antropologia. Sua forma de análise já passou dos limites dessa disciplina e é utilizada por diferentes campos do saber. Isso porque a etnografia é compreendida como um processo de interação entre atores sociais (pesquisador e pesquisado). Aqui a etnografia é o processo de interação que se estabelece entre um ou mais atores sociais, uma descrição densa (GEERTZ, 1978), estabelecimento de informantes, levantamento e coleta de dados, e principalmente, a interação. E o resultado desse processo é a etnografia. Compreendendo que, cabe no efeito desses elementos, mostrar as teias e os significados que resultaram desse processo de interação, particularmente um processo de interpretação por quem descreve. Portanto, a etnografia é a coleta de dados desse processo de interação que surge entre esses atores envolvidos nesse cenário. Contudo, deve-se observar que a interação possuiu elementos significativos que devem ser pontuados, como aponta Magnani;

O pesquisador não apenas se depara com o significado do arranjo do nativo, mas, ao perceber esse significado e se conseguir descrevê-lo nos seus próprios termos, é capaz de apreender essa lógica e incorporá-la de acordo com os padrões de seu próprio aparato intelectual e até mesmo de seu sistema de valores e percepção[...] é possível postular, de uma maneira sintética, que a etnografia é uma forma especial de operar em que o pesquisador entra em contato com o universo dos pesquisados e compartilha seu horizonte, não para permanecer lá ou mesmo para atestar a lógica de sua visão de mundo, mas para, seguindo-os até onde seja possível, numa verdadeira relação de troca, comparar suas próprias teorias com as deles e assim tentar sair com um modelo novo de entendimento ou, ao menos, com uma pista nova, não prevista anteriormente (MAGNANI, 2009, p.134)

Na análise de dados da pesquisa, sempre foi observado como o processo de interação entre os atores constitui uma das partes fundamentais, justamente, porque são nesses processos que se observam as possibilidades, os jogos, as manipulações, as teias

³Acessar em: <https://www.museucasadeportinari.org.br/visite-o-museu/visita-virtual-2> e <http://eravirtual.org/visitas-virtuais/>

de significados, as redes. Portanto, construir esse dado a partir da etnografia está para além de uma simples entrevista como se supõe.

Os ambientes virtuais, ou as redes digitais, imprimiram uma dinâmica diferente daquelas tradicionais feitas pela etnografia clássica (MALINOWSKI, 1978). Isso porque os ambientes de interação clássicos eram feitos *face to face*, mas, com as novas tecnologias de informação e comunicação digital, bem como com os avanços dos *softwares* de comunicação, essas possibilidades de interação agora podem ser alargadas para contatos ou sociabilidade mediadas pelo computador. Essa interação via rede e na rede abriu diversas possibilidades, porém, diversas intersecções sobre os modos e as formas de utilização dessas ferramentas para compreender os processos de interação que foram postos. Permanece, portanto, a questão: como fazer uma etnografia nas redes digitais (MESQUITA, 2018 e POLIVANO, 2013), uma vez que o processo de análise da etnografia é, como foi mencionado, o de interação *face to face*?

Para responder a essa indagação é necessário compreender que: primeiro, a etnografia só existe enquanto processo de interação com os atores ou grupo; segundo, os ambientes virtuais são lugares de interações entre os atores, ou seja, os ambientes virtuais são espaços de interações, logo, podem ser etnografados.

Castells (1999) já apontava que o processo de organização da economia informacional foi um dos pilares para que se construísse uma rede de interação entre empresas, fornecedores, clientes e consumidores, o que ele chamou de “empresa em rede” (CASTELLS, 2003). Esses processos possibilitaram que houvesse uma maior integração entre sujeitos e entre sujeitos e objetos, ambos a partir dessa integração que o capitalismo informacional proporcionou. Nesse sentido, a rede não existe enquanto categoria analítica fora da sociedade, mas ela é fruto do processo de interação entre os atores (cientistas, engenheiros, técnicos, *hackers*, governos, Estados, etc.). Em outras palavras, a rede enquanto tal, só existe porque é fruto das trocas que os atores fazem cotidianamente e ao trocarem fazem um processo simbólico de interação. Ou seja, inexiste uma separação entre virtual e real, toda interação é mediada por meio de significados que os atores constroem. O espaço virtual nada mais é que um novo espaço de interação, agora mediado pelas telas digitais. Outros autores fazem apontamento nesse sentido, demonstrando como a interação não acontece somente entre sujeitos, mas sim entre humanos e não-humanos⁴ ou agenciamentos sociotécnicos. Por todos esses

⁴ Ver: Latour, B. (1994). *Jamais fomos modernos: Ensaio de antropologia simétrica*. Rio de Janeiro, RJ: Editora 34 e, Latour, B. (2012). *Reagregando o Social*. Bauru, SP: EDUSC/ Salvador, BA: EDUFBA

aspectos, fica evidente que o ambiente virtual é um espaço de interação social que se constitui por, e através das, diversas formas de interagir nesse espaço. Portanto, reitero, como a etnografia se funda na interação entre os indivíduos, o espaço virtual é mais um local onde os atores sociais interagem, a diferença é que, agora, mediada por uma tela digital.

Se a humanidade construiu outros tempos, mais rápidos, mais violentos que os das plantas e animais, é porque dispõe deste extraordinário instrumento de memória e de propagação das representações que é a linguagem. É também porque cristalizou uma infinidade de informações nas coisas e em suas relações, de forma que pedras, madeira, terra, construídos de fibras ou ossos, metais, retêm informações em nome dos humanos. Ao conservar e reproduzir os artefatos materiais com os quais vivemos, conservamos ao mesmo tempo os agenciamentos sociais e as representações ligados as suas formas e seus usos. A partir do momento em que uma relação é inscrita na matéria resistente de uma ferramenta, de uma arma, de um edifício ou de uma estrada, torna-se permanente. Linguagem e técnica contribuem para produzir e modular o tempo. (LÉVY, 2004, p.46)

O ciberespaço, categoria referente à análise dos elementos da construção do espaço público *on-line*, é um termo-chave para compreender como se constituem os processos de interação *on-line*. Na base da sua compreensão, seria um espaço onde a cultura é construída e reconstruída a partir dos processos de interação. Porém, o ciberespaço, enquanto espaço público de interação, seria um lugar diferente ou construído de maneira distinta das interações reais face a face. Contudo, essa interpretação que diferencia os dois espaços, real e virtual – ou *on-line* e *off-line* – não leva em conta que os ambientes virtuais nada mais são do que um dos elementos (e criação) dos processos interativos que as sociedades humanas estabelecem. As tecnologias, enquanto tais, não existem se não por meio das sociedades humanas. Aliás, elas só existem a partir das sociedades humanas; são produtos dela, e não meras abstrações feitas no espaço-tempo. Portanto, as tecnologias que possibilitaram as criações desses espaços de interação virtual são frutos dos processos culturais das sociedades.

Como uso diversas vezes os termos ‘ciberespaço’ e ‘cibercultura’, parece-me adequado defini-los brevemente aqui. O ciberespaço (que também chamarei de ‘rede’) é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo ‘cibercultura’, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e

de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LÉVY, 1999, p. 16-17).

O ambiente virtual, ao se constituir como fruto dos processos de interações entre os atores, é utilizado por eles como meio para sociabilidades, mediadas pelo computador. Logo, esse ambiente está sujeito aos processos de etnografia e o clássico conceito de “compreender as interações das sociedades humanas” (ENNE, 2004). O desafio está, justamente, na compreensão dessas interações mediadas pelo computador, deslocando a noção clássica do *face to face*.

Outro ponto de inflexão desse método se deve ao fato das peculiaridades que se observam nos ambientes virtuais, como as linguagens específicas desse meio, a exemplo de “memes” e figurinhas, que funcionam como formas de expressão que são características dos usuários das redes; carregadas de símbolos que expressam afetos, sentidos e valores. Portanto, como captar essas interações que se diferenciam das interações face a face? Os deslocamentos das interpretações se dariam enquanto “campo” de análise? Enquanto as interações face a face seriam captadas pelos pesquisadores via interação sem mediação (apenas simbólica), nos ambientes virtuais, a diferença se daria pela mediação das máquinas de tecnologia digital. O que não mudaria em nada na construção do “dado”, visto que, como já se observou pela etnografia, o “dado” sempre é construído pelo pesquisador na interação, e descrito a partir de uma mediação simbólica, entre o pesquisador e o pesquisado.

A COMPREENSÃO SOBRE A SOCIEDADE EM REDE

Talvez seja difícil compreender a “origem” de uma teoria ou de um conjunto de métodos e técnicas, porque as teorias ou técnicas são sínteses de outras teorias, a lógica das ciências. Contudo, a ideia inicial de redes vai se modulando de acordo com o contexto histórico, variando entre metodologia e proposta teórica, hoje mais próxima de uma concepção teórica-metodologia. Outro ponto bastante importante é compreender que a proposta das redes pode ser analisada tanto qualitativamente, com utilização da etnografia⁵, quanto quantitativamente⁶, com as propostas de modelos matemáticos.

⁵ Ver: MAGNANI, José Guilherme Cantor. Os circuitos dos jovens urbanos.

⁶ Ver: Watts, D. & Strogatz, S. H. (1998). Collective dynamics of ‘small-world’ networks. *Nature*

Apesar das divergências sobre a “origem” do conceito de rede, sabe-se que a teoria advém de variados campos, seja da matemática, seja das ciências naturais, com a teoria dos grafos e modelos sociais.

Um grafo é, assim, a representação de uma rede, constituído de nós ou pontos e arestas que os conectam. A teoria dos grafos é uma parte da matemática aplicada que se dedica a estudar as propriedades dos diferentes tipos de grafos. Essa representação de rede pode ser utilizada como metáfora para diversos sistemas. (RECUERO, 2006, p. 26).

Analisar a sociedade da informação e comunicação passa necessariamente pela compreensão do que seria essa sociedade em rede que Castells (1999) aborda. O autor pontua que a noção de uma sociedade conectada não é nova; que outros autores já trataram sobre o tema e; que essa ideia de “rede” não está diretamente relacionada à sociedade da informação e comunicação, isto é, à sociedade informacional. Isso se deve ao fato de outros autores já terem abordado essa categoria de “rede”, porém, sem essa noção contemporânea de informação e comunicação. Castells explica ainda que as redes as quais os indivíduos estabelecem sempre foram objeto de estudo das ciências sociais, tais como: a interação entre indivíduos e os laços sociais; as formações de grupos.

As novas bases de compreensão sobre a sociedade em rede assentam-se em uma sociedade conectada em rede, ou seja, o elemento da conexão via internet, alinhado à comunicação e à informação são fulcrais para compreender esses fenômenos. Assim, a base de apreensão do fenômeno se estabelece a partir de uma nova forma de organização social, relacionada com as tecnologias de informação e comunicação. Há, nesse contexto, uma confluência de fenômenos que vão da economia – e as novas formas organizacionais – ao social – uma conexão que reelabora a noção de comunicação, poder, espaço (público e privado), identidades e sociabilidades.

A noção de rede surge a partir de incômodos das ciências em compreender como esse todo se complementaria, isso porque a fragmentação das ciências, para compreender os fenômenos, deu-se em determinado contexto histórico, fruto de uma revolução científica (KUHN, 1987) a partir da lógica da divisão social do trabalho. Em consequência disso, esse modelo científico – de decompor o todo – estabeleceu-se como paradigma, a partir de um conjunto de ideias entendia que somente decompondo o todo se entenderia melhor as suas partes. Vencida essa etapa, a ideia era que essas particularidades se integrassem com o todo, dando uma visão geral de como se estabeleceriam essas conexões decompostas do todo.

Rede, em última instância, pode ser entendida como sendo o contexto, isto é, toda a estrutura social que reúne os atores e as instituições que contribuem, competem ou convergem de certo modo para os eventos que estão a ser observados [...] desde uma perspectiva de rede, toda a sociedade pode ser expressa como um conjunto de padrões e regularidades observadas no comportamento dos seus indivíduos. O termo rede abre, portanto, espaço para um grande número de representações distintas da realidade. Como fica patente na descrição de Serrat: as redes sociais são nós de indivíduos, grupos, organizações e sistemas relacionados que se entrelaçam através de um ou mais tipos de interdependência: essas incluem valores partilhados, visões e ideias; contactos sociais; parentesco; conflito; transações comerciais; trocas; associação conjunta em organizações; além de participações de grupo em eventos, entre inúmeros outros aspetos das relações humanas (FILHO e SANTOS, 2018, p.185).

De fato, o paradigma das redes, que vai das ciências naturais às sociais, só se estabelece pela liturgia (FOUCAULT, 2004) que a envolve, ou seja, todo um conjunto de construções sociais sobre o conceito que o legitima enquanto tal. Além das apropriações feitas pelo senso prático para nomear diversos objetos como “rede”, sempre ligado à ideia de estabelecimento de dois pontos ou mais. Nesse sentido, o conceito de redes seria a síntese dos macros modelos científicos e das suas interdependências. Na sua morfologia, a ideia era compreender as estruturas que estavam interligadas na natureza. Somente a partir do século XX, o conceito de redes é devidamente sistematizado pelas ciências sociais, inicialmente pela antropologia (ENNE, 2004) e, posteriormente, pela sociologia, para fins de compreensão dessa categoria (ou como alguns chamam a ciência das redes). Com isso, a teoria das redes busca compreender a estruturação dos agrupamentos humanos relacionados em redes e, também, os comportamentos dos indivíduos e suas interações. Além disso, é uma ferramenta importante para compreender como se estruturam as relações sociais *off-line* e *on-line*.

AS JUVENTUDES E AS REDES DE GRAFITEIROS EM MACEIÓ

As redes de grafiteiros na cidade de Maceió são bastante amplas, por isso, vou focar em três nós para compreender como elas se estruturam e como utilizam as redes digitais (ou média digital). Os três nós escolhidos não são aleatórios, esses atores são apontados pela rede que compartilha desse estilo (o *hip-hop*) como os principais

indivíduos na cena (MAGNANI, 2009) ⁷. Portanto, a análise se baseia em como se estrutura essa rede a partir desses atores específicos (Joe, Sevi e Sagaz).

Ao escolher esses três nós (Joe, Sevi e Sagaz) para a pesquisa, utilizamos a demarcação de suas identidades como “grafiteiros”. O que em geral marca uma identidade reflexiva, pois ao passo que reflete nos seus trabalhos, reflete nos estilos de vida (GIDDENS, 2002) também. Além das formas como se utilizam as redes de internet, em geral, como meio de comercialização do seu produto, o graffiti. Em consequência disso, nota-se que a o contato com esses atores se deu inteiramente pelas redes, foi por meio delas que os dados foram coletados, desde informações sobre gostos, estilos e identidades, entre outras.

Primeiro, é necessário entender por que classifico esses atores como “jovens”, apesar de todos eles serem maiores de 30 anos. Diversas organizações internacionais (Organização das Nações Unidas, Organização Mundial da Saúde, Unesco) e nacionais (Estatuto da juventude⁸) apontam a juventude com um recorte biológico. Para padrões internacionais, esse recorte se estabelece entre 15 e 24 anos (OMS e UNESCO); nacionalmente, esse recorte se estabelece entre 15 e 29 anos. A ONU seria um dos poucos organismos internacionais que discute a juventude como um período fluido entre a infância e a vida adulta, ainda assim, incorre em um erro que será debatido mais à frente.

Esses padrões etários, que definem a juventude a partir de uma idade biológica, consideram que a juventude seria uma “passagem” (como em ritos de passagem) para a vida adulta, logo, a juventude seria compreendida como “transição”. Contudo, a sociologia da juventude vem discutindo até que ponto a demarcação de atores sociais por uma “idade” seria o mais adequado. Isso porque a noção de juventude só se estabelece a partir da revolução industrial, pois, até então, não existia essa categoria “juventude”, a divisão basicamente era: infante ou adulto. Com as políticas de educação e de proibição do trabalho infantil, essa condição de experimentar esse “tempo” deu novos significados à experiência desses atores. O “tempo” livre foi extremamente significativo para essa população reelaborar as formas de se viver na sociedade. Com isso, a condição de jovens e de “tempo livre” foram importantes para a construção da juventude.

Porém, alguns autores questionaram essa afirmação, compreendendo que a juventude seria na verdade marcada por “gerações” (ABRAMO, 1994). Essa, por sua vez,

⁷ Categoria nativa que delimita o “contexto, momento, ato” de estar visível.

⁸ Ver: (Lei n. 12.852, de 05.08.2013)

marcaria um conjunto de atores que compartilhariam valores e significados de um determinado tempo. Bourdieu (1983) questiona essa afirmação de que a juventude é demarcada pelo “tempo livre” ou pela “geração”. Para ele, a juventude é apenas uma palavra e o que a caracterizaria seria, na verdade, a possibilidade relacional, ou seja, uma oposição ao mundo adulto: “Somos sempre o jovem ou o velho e alguém”. Bourdieu (1983) imprime na sociologia da juventude a questão de que a juventude nada mais seria do que uma construção social, relacionada ao seu contexto sociocultural, objeto da disputa entre adultos e jovens.

Contudo, Margulis e Uresti (1996) questionam a afirmação de Bourdieu (1983), pois, para eles, vivenciar e experienciar a juventude dependeriam de diversos fatores, como raça, classe, gênero. Esses autores explicam que a juventude não é um fenômeno homogêneo e que os jovens experimentam essa condição de maneiras distintas a partir de seus marcadores. Nesse sentido, os autores concordam que a juventude seria uma construção social, porém, seria também um fenômeno fluido; fruto das disputas que envolvem a juventude e seus diversos recortes sociais.

Desse modo, vou precisamente compreender a juventude como aquela que é demarcada: por uma geração, que compartilha determinados valores e sentidos; por um estilo, que define uma identidade de se experimentar a juventude através dela e; por uma classe, uma raça e um gênero. Esse entroncamento de elementos que envolvem essa questão se deve à tentativa de compreender a multiplicidade que esses atores carregam nos seus corpos, nas suas experiências e formas de estar presente no mundo. Assim, fica evidente que a juventude aqui não será compreendida a partir de seu corte etário, mas sim, a partir de sua forma de experienciar essa identidade juvenil diante do *graffiti* – um jeito próprio de se vestir, falar, agir, gosto, consumo, estilos –, ou seja, a cultura juvenil.

Portanto, essa intersecção entre as identidades de jovens grafiteiros e o advento das redes digitais traz elementos novos para o debate, que devem ser melhor compreendidos. Isso porque a juventude é a mais conectada em rede; a que mais tempo fica na internet⁹, possibilitando refazer seus sentidos e usos, em uma combinação de trabalho e lazer que até então era inconciliável.

O espaço da internet “referido” anteriormente somente como espaço do lazer para a juventude (*chat*, bate-papo, ICQ, MSN, etc.), constitui, hoje, na prática, um espaço híbrido, onde lazer e trabalho se misturam. Por meios das páginas do Instagram, o

⁹ Ver: <http://g1.globo.com/bom-dia-brasil/noticia/2016/07/jovem-brasileiro-e-mais-conectado-internet-do-que-media-global.html>. Acesso em: 22/01/2019

“lazer” cotidiano aparece nos *stories*, nessas mesmas páginas, porém, é possível veicular uma foto pública referente a um “trampo¹⁰” ou à divulgação de uma arte exposta no espaço público. Assim, o perfil desses atores sociais concilia, sem contradição, os momentos de suas vidas que envolvem lazer e trabalho, isto é, atividades cotidianas: tudo transmitido ao vivo para suas redes. Seus *posts* seguem a lógica do seu estilo de vida: divulgação dos trabalhos, mas também de outras atividades que fazem no dia a dia.

Nesse cenário, a juventude se destaca – os chamados “nativos digitais” – pelo uso das redes e das diversas formas de experienciar a internet, desde a reelaboração das linguagens juvenis na rede (memes, figurinhas, correntes, signos, etc.) até uma transformação dessas formas simbólicas das redes de internet para a vida concreta. A linguagem nas redes digitais se espalha através do cotidiano dos jovens, o meme e as figurinhas do *WhatsApp* são parte da linguagem que se utiliza no cotidiano desses atores. A *Web 2.0* possibilitou que esse conteúdo, que é criado de forma descentralizada, tivesse uma relação horizontal, diferente das relações hierárquicas que via esses atores como consumidores. Essa linguagem transborda dos ambientes virtuais e da cibercultura para formas de sociabilidade que acontecem nas interações *face to face*, mais uma vez, deixando claro como esse virtual e real, até então antagônicos, desaparecem.

Nesse âmbito, é importante vislumbrar como na rede, que parece um espaço de tudo e todos, existe certo circuito (MAGNANI, 2005) por onde se sistematizam formas de linguagens e expressões das culturas juvenis. Esse espaço é demarcado com a chancela da “juventude”, ou as chamadas culturas juvenis; é o local onde estas se expressam por diversas formas relacionadas às identidades da juventude. Além disso, é notório que as redes de internet possibilitaram que o conteúdo que circula na rede de jovens grafiteiros se expanda a níveis globais, dilatando as redes e possibilitando novos nós.

Os nós e as conexões de uma rede hipertextual são heterogêneos. Na memória serão encontradas imagens, sons, palavras, diversas sensações, modelos, etc., e as conexões serão lógicas, afetivas, etc. Na comunicação, as mensagens serão multimídias, multimodais; analógicas, digitais, etc. O processo sociotécnico colocará em jogo pessoas, grupos, artefatos, forças naturais de todos os tamanhos, com todos os tipos de associações que pudermos imaginar entre estes elementos”. (LÉVY, 2004, p. 6).

¹⁰ Categoria nativa: relacionada a trabalho ou “arrumar um trabalho”

As culturas juvenis no ciberespaço são denotadas de diversas formas e estilos; conectadas a uma identidade que organiza as formas de expressão juvenil. Os estilos são significados que organizam as práticas juvenis em torno de uma identidade (plural), e que possuem todo um conjunto de símbolos e valores que se expressam nas suas identidades e nos seus modos de vida.

O *graffiti*, nesse sentido, é uma dessas multiplicidades de formas de intervir no ciberespaço. Conectada a outros estilos (como o *hip-hop*), o *graffiti* é utilizado nas redes de internet para burlar os efeitos da efemeridade que se encontram nos *graffitis* de “rua”. A substituição dos espaços fixos pelos fluxos e a modificação do tempo-espaço talvez sejam as principais bases das reformulações que as redes de internet propuseram para as sociedades. Nesse sentido, o *graffiti* se apropria dessas reformulações para “eternizar” suas “artes” dentro do ciberespaço. Se na rua o *graffiti* se caracteriza pela efemeridade – o *graffiti* que é pintado na rua não tem a característica de “permanecer” pela eternidade nela, isto é, ele é feito em um dia, e pode ser apagado no dia seguinte –; no ciberespaço, essa relação se altera, os lugares são fluxos e o tempo é eternizado por uma foto postada de uma parede grafitada, burlando as leis da efemeridade e caracterizando sua arte como “imortal”, um valor simbólico intrínseco compartilhado por esses grafiteiros.

Compreende-se, portanto, que ao analisar uma rede, nos seus processos de interdependência, voltamos aos conceitos básicos das ciências sociais – interação/relação –, demonstrando como a concepção teórico-metodológica das redes pode dar substância para compreender outros fenômenos, objetos de análise das ciências sociais, como o conceito de identidade (que se funda nos processos de interação, conhecimento e reconhecimento). Esse diálogo é necessário para compreender como as redes de grafiteiros não se estabelecem somente pelos laços fracos (curadores, arquitetos e urbanistas, artistas plásticos, jornalistas etc.), mas, também, pelos laços fortes, pelos processos de reconhecimento em uma identidade forjada na interação de seus membros, uma identidade grafiteira.

As redes desses atores crescem ao ganharem mais possibilidades de contatos, assim como a partir dos laços fracos que esses atores estabelecem com outras redes que não as dos grafiteiros. É o caso de Joe, que ganhou legitimidade nas “ruas” a partir dos seus *graffitis* e dos laços fracos que estabeleceu com outros atores, como arquitetos, artistas plásticos, desenhistas e expositores de artes. Ao passo que essa rede vai se expandindo, o poder simbólico e sua legitimidade vão se construindo, gerando capital social. Outro importante grafiteiro na cena de Maceió é Sevi que, nos mesmos passos de

Joe, constrói sua legitimidade a partir de outras redes que vai acessando, desde aulas nas universidades e trabalhos como *web designer*, até exposições de suas criações em lojas *online*. Em todos os casos analisados, quando a rede de laços fracos vai se expandindo, a legitimidade e a visibilidade desses atores também se constituem, ou seja, os fluxos imateriais e materiais alimentam esse poder que vai se construindo em rede. Já os laços fortes são de extrema importância para a elaboração de suas identidades e suas formas de se fazer presente no espaço público com suas artes. Contudo, é a partir dos laços fracos que se constituem a legitimidade e maior visibilidade desses atores, pois, o alcance da rede ganha novos nós.

“laços sociais fortes teriam reflexo numa redundância da informação que circula dentro de um determinado grupo ou comunidade trazendo, por conseguinte, estabilidade à rede. Porém, sendo de conhecimento que as redes são dinâmicas, podemos encontrar alterações na estrutura inicial de uma comunidade quando uma informação nova é trazida para dentro desse grupo. Essa informação geralmente é passada através dos laços mais fracos, ou seja, conhecidos que não partilham o mesmo nível de conhecimento mútuo dos outros” (FILHO e SANTOS, 2018, p.188).

Ademais, qualquer atividade que envolva de alguma forma um retorno para o grafiteiro se torna um “trampo”, categoria que delimita um envolvimento comercial do ator com outros indivíduos (também compreendida como fluxos, pois, estes podem ser materiais e imateriais). Existe uma diferenciação apontada por esses atores entre “*graffiti* x trampo”, por mais que os dois termos sejam referentes à produção artística do mesmo ator. Fato é que eles apontam essa diferença, principalmente no que tange ao grau de liberdade criativa nos trabalhos da “rua”, uma vez que, nos trabalhos relacionados ao “trampo” há uma delimitação imposta por quem se envolve comercialmente com eles. Essa certa delimitação deve ser também contextualizada, pois, os “tramos” sempre carregam os elementos da identidade e estilo dos grafiteiros, ou seja, não são elementos aleatórios, mas que, de alguma forma, envolvem algo do grafiteiro e também algo do contratante.

O individualismo em rede é um padrão social, não um acúmulo de indivíduos isolados. O que ocorre é que indivíduos montam suas redes, online e offline, com base em seus interesses, valores, afinidades e projetos (CASTELLS, 2003, p. 109).

Além disso, os laços que os indivíduos estabelecem nas redes de internet são característicos dessa profissionalização de alguns grafiteiros. Esses atores utilizam as

comunidades de interação como laços fracos para abranger uma comunidade cada vez maior, visto que, quanto maior a rede, maior a possibilidade de troca e de fluxos (materiais e imateriais).

DA GALÁXIA DA INTERNET AO CIBERESPAÇO E À CULTURA VIRTUAL

A leitura, através do recorte de classe social, da internet faz sentido na popularização das suas redes. Apesar de seu consumo e de sua utilização ainda possuir um acentuado grau de desigualdade – como se verifica pelo consumo de dados apontado pelo IBGE (2018) –, a internet se popularizou (seja via consumo de dados seja por pontos físicos) e com ela as diversas formas de se utilizar e interagir em rede. Esse espaço tornou-se algo improvável do ponto de vista da aproximação dos antagonismos, elite e classes trabalhadoras, erudito e popular, arte e manifestações de rua, etc. Esse conjunto de fenômenos, que na vida concreta muitas vezes são opostos, se avizinham na internet, modificando a separação, até então vigente na vida, entre as classes, dando novas formas que confundem as separações clássicas propostas pelas ciências.

“Como ocorre com diversos outros fenômenos, no Brasil a expansão da Internet ocorreu em um contexto de severas assimetrias regionais de renda, raça, ocupação e escolaridade. Ou seja, a expansão da Internet entre nós precisou lidar, muito mais do que em outras latitudes, com os obstáculos histórico-estruturais de renda, escolaridade, raça, ocupação e região. No Brasil, em 2016, 71% dos domicílios localizados na Região Sul contavam com acesso regular à Internet; 68,8% dos domicílios da Região Sudeste também tinham acesso à Internet; ao passo que no Centro-Oeste esse percentual cai para 56,5%, no Nordeste também registra uma diminuição, caindo para 54%, e, na Região Norte, o percentual de domicílios com acesso à Internet se reduz bastante, chegando a 44,7% da população” (ALVES e LEAL, 2019).

Contudo, essa constelação de elementos que se expressam nas redes são expressões dos seus usuários, ao passo que o indivíduo modifica esse cenário virtual com diversas expressões simbólicas das mais variadas (erudito x popular; entretenimento x informação) por elas, também, é modificado, possibilitando uma identidade híbrida dos seus agentes. Essa conexão reelaborou formas de estarmos presentes no mundo; de estilos de vida; de identidades; de formas de sociabilidades e; de interação que convergiram para um novo espaço, uma sociedade digital ou o ciberespaço (LÈVY, 1999). Nessa sociedade da economia informacional (CASTELLS, 1999), a internet é lugar do

poder, da disputa, das possibilidades de conexões e dos conflitos, construindo uma ponte entre a experiência sensível do mundo mediada por uma tela digital.

A internet invadiu os espaços dos usuários, embaralhando tanto o real quanto o virtual, isso por que ela entrou em todos os lugares da vida cotidiana. A utilização de bancos via redes, compras, marcação de exames, consulta de horários e rotas dos ônibus; uma infinidade de utilizações via rede que chegaram ao alcance de um *smartphone*. Isso alterou as formas até então separadas – e por que não antagônicas – entre o real e virtual. Desta forma, um novo ambiente simbólico é criado por esses atores, construindo uma realidade a partir da virtualidade. Porém, de imediato, é necessário pontuar algumas categorias que são construções teóricas para o ofício do sociólogo, as quais utilizo neste trabalho: a noção de realidade virtual e real estão, no plano teórico, em uma separação necessária para a compreensão destes fenômenos. Contudo, isso não quer dizer que os indivíduos manipulam essas identidades de estar no real e no virtual.

A comunidade virtual nada mais é que uma rede social (real) onde o indivíduo estabelece diversos laços, fortes, entre indivíduos mais próximos e laços fracos a partir das relações informais. Portanto, as comunidades no ciberespaço também se caracterizam pelas comunidades que se estabelecem nas redes *off-line*. Os indivíduos utilizam essas comunidades *on-line* da mesma forma que as *off-line* – interação, sociabilidades, compartilhamentos, afetos, comércio, atividades, projetos e interesses –, a diferença que se estabelece é a dimensão e os fluxos, o espaço e o tempo. A dimensão da comunidade *on-line* é muito mais abrangente; seu espaço e tempo são estreitados e; seus fluxos de conteúdos são mais intensos, ante, inclusive, o deslocamento de lugares fixos. A partir destas redes de contatos, os grafiteiros que utilizam seu estilo como marca e identidade do seu trabalho utilizam essas redes para a profissionalização; uma maneira de ganhar dinheiro com a arte que produzem.

A influência das redes baseadas na internet vai além do número de seus usuários: diz respeito também à qualidade do uso. Atividades econômicas, sociais, políticas e culturais essenciais por todo o planeta estão sendo estruturadas pela internet e em torno dela, como por outras redes de computadores. (CASTELLS, 2003, p.8)

Ao conhecer um ator dessa rede, os grafiteiros expandem mais a sua, adquirindo novas experiências, novos afetos e novos estilos de *graffiti*, os quais possibilitam encontrar novos cenários e novos pontos de ligação que expandam suas redes. É importante frisar que a rede de grafiteiros não é composta somente por grafiteiros, mas

por diversos atores que compõem o caleidoscópio, tanto do estilo *hip-hop* quanto de outros atores dentro das culturas juvenis (roqueiros, pichadores, skatistas, artistas plásticos, surfistas), criando, assim, no ciberespaço uma cultura da virtualidade, onde se compartilham signos e significados. Dessa forma, as redes desses jovens se distinguem de três maneiras:

(1) Joe, homem negro e com menos engajamento nas redes de internet, porém com laços fracos que expandem e geram capital. É o ator que é mais convidado por arquitetos e urbanistas, curadores, empresas, entre outros, para fazer trabalhos. Assim, sua rede se caracteriza mais pelas redes *off-line* do que engajamentos *on-line*, apesar de virtualizar sua vida por meio do Instagram, demonstrando como as redes *on-line* e *off-line* se misturam e essa cultura da virtualidade é extremamente significativa para serem vistos.

(2) Sevi, homem branco, ligado a uma rede mais voltada a uma concepção de uma identidade profissionalizante, é conectado, possuindo laços fracos com atores da universidade, escolas de *design*, comércios e curadores, além de manter uma loja *on-line* com os produtos, identificados com a cultura do grafiteiro. Seus trabalhos, por meio das redes sociais *off-line*, chegam a fazer parte de algumas exposições. Na rede *on-line*, ele expõe mais seu trabalho como *web designer*, misturando essa relação de trabalho e lazer, ora dando dicas de como se comportar como profissional, ora demonstrando suas concepções políticas e relativas ao entretenimento.

(3) Sagaz homem branco, possui um engajamento maior no ciberespaço, suas obras sempre são divulgadas nas redes *on-line*. Ele expõe as informações pessoais, assim como os outros, cotidianamente, porém, suas postagens são em sua maioria voltadas ao trabalho profissional de grafiteiro. O capital que adquiriu nas redes digitais se expandiu para as redes *off-line*, de modo que ele é convidado a diversos eventos de *graffiti* e algumas exposições, como pinturas em residências e produções de quadro para vendas. Nas redes digitais, é o que mais possui capital, tanto pelas novidades quanto pela quantidade de informação gerada e pelo engajamento que suas redes digitais têm. Suas postagens geralmente possuem uma quantidade significativa de comentários dos internautas, o que nas redes dos outros atores não foi identificado.

Porém, fica evidente que, nas redes *off-line*, Sagaz é excluído pelo outros atores. Segundo algumas incursões no campo, outros atores consideram que seu trabalho não possui uma “identidade” de grafiteiro. Contudo, é latente que a exclusão acontece também por outros elementos, como o de classe social. Sagaz pertence às classes mais

abastadas do Estado e não “cola”¹¹ com outros grafiteiros de Maceió. As repressões que esses atores exercem sobre Sagaz cerceia a rede dos laços fortes: dentro da rede de grafiteiros ele não é “considerado” pelo grupo, isto é, não possui legitimidade. Esse conflito nas redes *off-line* se expressa pela cultura da virtualidade – novamente virtual e real se embaralhando –, onde diversas postagens feitas nas redes *on-line* são contestadas pelo grupo, desde suas concepções políticas até a desqualificação de seus trabalhos. Contudo, por ter uma quantidade maior de fluxo circulando nas suas redes digitais, Sagaz tem laços com diversos atores que, de alguma forma, compartilham signos da cultura de rua (o *graffiti*), dando possibilidade para ele expandir sua rede para além dos laços fortes. Castells (2003) aponta a importância que as redes têm, tanto na possibilidade de inclusão quanto de exclusão dos atores: “De fato, ser excluído dessas redes é sofrer uma das formas mais danosas de exclusão em nossa economia e em nossa cultura” (CASTELLS, 2003). Nesse sentido, as contribuições de Mark Granovetter (2007) para entender as funções das redes e dos laços são importantes, como bem aponta Portugal:

Os mesmos laços que trazem benefícios para os membros da rede, muitas vezes, impedem o acesso a outros. Adam e Roncevic chamam a atenção para o facto de determinadas redes facilmente poderem ser geradoras de capital social, mas também criadoras de abuso e de destruição do mesmo – por exemplo, quando as pessoas tiram vantagens dos recursos disponíveis nas suas redes para alcançarem melhores posições sociais, em detrimento de outros, com níveis mais elevados de capital humano, mas sem capacidade de mobilizar idênticas relações sociais (PORTUGAL, 2007, p.22)

Torna-se evidente que a mesma rede que serve para estabelecer os laços desses atores, serve também para os excluir. Observando esses fatores, as tentativas de exclusão de Sagaz da rede devem-se aos outros atores que compõem a rede de grafiteiros de Maceió, e não a Joe ou Sevi. Contudo, essa identidade de cultura de rua e de classe é estimulada por esses atores que gozam de certo poder dentro das redes de jovens grafiteiros na cidade. São as redes invisíveis de poder agindo dentro desses fluxos.

É notório que os laços fortes consistem nos elementos de reforço das identidades e possibilidades de reelaboração das referências; o que concede certo dinamismo ao grupo. Isso se expressa das mais diversas formas, através, por exemplo, do estilo do *graffiti*, da técnica utilizada (spray, rolinho/tinta, pincel, colagens, etc), da identidade do grafiteiro expressa nos desenhos. A estabilidade da rede (ou do grupo) também pode ser

¹¹ Categoria nativa que delimita estar presente, fazer parte do grupo.

constatada a partir desses laços fortes, onde os atores têm certo contato e certa identificação enquanto grupo. Assim, a instabilidade se constitui a partir dos laços fracos. É ela que possibilita a disputa, os conflitos e a distribuição do poder dentro da rede. Ao expandir essa rede através dos laços fracos, outros atores – não grafiteiros – entram nessas redes. É por meio desses laços fracos que há uma circulação de informação nova dentro do grupo, considerando que informação é poder (CASTELLS, 1999) e que a movimentação dessas informações ocasionam as disputas internas e possibilitam uma dinâmica ao grupo, a qual acirra os conflitos e as disputas.

Ao analisar os dados e as informações que circulam nas redes digitais desses três atores, buscou-se compreender como eles interagem com os laços fracos; (interação com os “internautas”, vinculação a projetos arquitetônicos, como pinturas em escolas, hospitais, comércios e universidades) e; os laços fortes, aproximação com redes de grafiteiros a nível nacional e regional, vinculação a galerias de arte, utilização da rede como possibilidades de venda de “telas” (ou de seu trabalho). Observando como se estruturam essas redes a partir desses laços e tentando compreender as dinâmicas que estão envoltas nessas relações. Na construção desse dado, devem ser levados em conta dois elementos: (i) o contexto na qual esse dado foi colhido e; (ii) o período da análise. Isso porque as redes sempre devem ser compreendidas pelo seu dinamismo e pela mudança constante das estruturas de relações, visto que a informação que circula pode ser uma, em um dado momento, que conferiria a determinado ator um capital social que lhe gerasse valor e; em outro momento, pode ser outra, que não lhe conferiria. Outro elemento que pode interferir na análise é a velocidade das redes digitais – para além da compreensão do tempo, que aqui já foi debatida – impulsionada pelas conexões e pelos *softwares* que dão um dinamismo maior às redes e aos fluxos que perpassam por ela. Portanto, a coleta desses dados teve um período de um ano, entre setembro de 2018 e outubro de 2019, sendo escolhido ao acaso.

CONCLUSÃO

As redes dos grafiteiros de Maceió podem ser compreendidas enquanto dado sociológico sob muitos aspectos, porém, nesse trabalho privilegiou-se compreender como se estruturam essas redes; quais informações circulam nelas e; quais mecanismos e estratégias os atores utilizam para ganhar legitimidades e capital social dentro delas.

Percebe-se que as redes basicamente se configuram a partir da informação e do poder que está dentro delas próprias; da inovação dos conteúdos que os atores publicam e que são importantes para eles serem “vistos” nas redes; da expansão da rede, elemento importante que, ao mesmo tempo, expande os contatos desses jovens e abre campo para circular mais informação e conteúdo nas suas redes, sendo um elemento dialético; da “rua”, lugar onde os laços fortes são possibilidades de reelaboração das identidades e formas de ganhar legitimidade perante a rede de grafiteiros. A confluência desses fatores concede a dinâmica de como acontecem e se estruturam as redes de jovens grafiteiros.

Em virtude deste cenário, pode-se notar que os componentes da informação e comunicação são fundamentais para o acúmulo de capitais dentro das redes. Em face disso, os atores intensificam os fluxos nas redes a partir desses três elementos: informação, inovação e expansão. Contudo, fica claro que há uma sobreposição na contemporaneidade das redes digitais em face das redes *off-line*, isso por que *on-line* os atores conseguem disponibilizar mais informação e novidades em uma velocidade que dificilmente conseguiriam a partir das teias de contatos que se desenvolvem cotidianamente. Apontando para um universo de “capitalismo informacional”, as redes digitais de interação mediadas pelo computador são fundamentais à expansão e divulgação das artes desses atores a uma velocidade proporcionada pelos *softwares* e pelas dinâmicas das sociedades contemporâneas conectadas na rede e em rede.

Pela própria dinâmica de suas relações, o *graffiti* requer uma abordagem flexibilizada que atente para os nós de uma rede que é múltipla, se constituindo a partir das ruas, do ciberespaço (e as redes digitais), constituindo-se em uma cultura da virtualidade. A célebre frase nos estudos de pichação e *graffiti* sobre ser “visto” para existir também se estabelece aqui: para ser lembrado nas redes é necessário ser visto no espaço dos fluxos. É, portanto, preciso constituir-se como parte dessa sociedade em rede, apropriando-se do ciberespaço e possibilitando, assim, a criação de novos nós. Contudo, deve-se notar que a “rua” (como espaço *off-line*) ainda se constitui como elemento fulcral para os reforços dos laços fortes, mas não deve ser olhada como fundamental, pois, como foi observado, essa dualidade entre real e virtual se confunde e se complementa.

Com o passar dos anos, os primeiros agenciamentos técnico-organizacionais informatizados talvez nos pareçam tão estranhos, inumanos, tão arqueológicos em seu gênero quanto aquelas cidades industriais do século XIX, cinza, uniformes, sem história, desprovidas de parques ou praças, centradas em torno de alguma enorme usina invadida por vapores nocivos ou reverberando o estrondo monstruoso dos bate-estacas. O espaço das interações sensório-

intelectuais, a ecologia cognitiva que enquadra a vida mental dos indivíduos, talvez seja menos perceptível, de imediato, que o espaço físico, mas ainda assim temos o dever de torná-la habitável. (LÉVY, 2004, p. 34-35)

Ao concluir, reflito que, pensar o graffiti em Maceió é pensar a interação dessa arte visual, com a cidade. Contudo, essa relação positivada, só aconteceu recentemente, isso porque, o graffiti é marcado por uma lógica de criminalização da sua arte e de seus atores – em geral homens negros. Entretanto, com a expansão dos laços fracos dos grafiteiros e, acompanhada de um movimento global, de valorização desta linguagem urbana. O graffiti possibilitou novos cenários e novas possibilidades para esses jovens. Mas essa relação – hoje positivada – deixa em evidência a estrutura racista que ordena essa lógica de classificação entre “positivo e negativo”. Talvez, estejam em evidências, as marcas, contemporâneas, de um passado escravocrata. Isso porque, hoje, os atores que fazem parte desta pesquisa são em sua maioria brancos. Evidenciando, de um lado, uma transformação das redes (e seus atores) e por outro lado, demonstrando como a aceitação do “graffiti” vem acompanhada de um movimento de embranquecimento – talvez por isso seja mais aceito hoje.

Ao apontar as disputas e lógicas de legitimação dentro da rede, observo que elas seguem os mesmos padrões sociais. As disputas ocorrem dentro de um campo com regras dadas a priori, como bem aponta Bourdieu (1983). Assim, os fluxos de poder passam pela legitimidade que esses atores conseguem dentro de duas redes as off-line e online. É essa legitimidade que possibilita um ganho de capital social, que pode se transformar em capital econômico. Os laços fracos se mostraram em duplo sentido, por um lado reforçam a tese da sociedade colonial, ou seja, somente quando “certos” atores “aprovam” o graffiti para fazer parte de projetos arquitetônicos e que eles são aceitos. Por outro lado, foram os laços fracos que possibilitaram ganhos, pelos acessos a um universo de possibilidade para esses atores. Reforçando, a noção de um conflito pelo ganho que os laços fracos podem trazer. Por último, a internet é resultado na transformação das redes de grafiteiros, por meio delas, talvez em Maceió, o graffiti ganhou status de “arte”

REFERÊNCIAS

1. ABRAMO, Helena Wendel. Cenas juvenis: punks e darks no espetáculo urbano. São Paulo. Scritta/ANPOCS, 1994
2. ALVES, Elder P. Maia; LEAL, Sayonara. Dossiê: Tecnologia e mercados culturais. Revista Sociedade e Estado – Volume 34, Número 1, Janeiro/Abril 2019.
3. BOURDIEU, Pierre. "A juventude é apenas uma palavra". In: Questões de sociologia. Rio de Janeiro, Marco Zero, 1983.
4. BRASIL. Estatuto da Juventude. LEI Nº 12.852, DE 5 DE AGOSTO DE 2013. Disponível em; http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2013/Lei/L12852.htmAndgt Acesso em: 10 ago. 2019
5. BRASIL. Presidência da República. Secretaria Especial de Comunicação Social. Pesquisa brasileira de mídia 2016: hábitos de consumo de mídia pela população brasileira. – Brasília: Secom, 2016.
6. CASTELLS, Manuel. A era da informação: economia, sociedade e cultura. 1 - A sociedade em rede; 2 - O poder da identidade; 3 - O fim do milênio. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2002-2003.
7. CASTELLS, M. A Sociedade em Rede. A era da informação: economia, sociedade e cultura volume I, São Paulo, Editora Paz e Terra, 1999.
8. CASTELLS, M. A Galáxia da Internet. Reflexões sobre a Internet, os Negócios e a Sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.
9. ENNE, Ana Lucia S. Conceito de redes e as sociedades contemporâneas. *Comunicação e Informação*, v.7, n. 2, p.264 - 273. - jul./dez. 2004.
10. EVANS, L. Authenticity Online: using webnography to address phenomenological concerns. In: MOUSOUTZANIS, A.; RIHA, D. (orgs.). *New Media and the Politics of Online Communities*. Oxford: Inter-Disciplinary Press, 2010.
11. FILHO, Francisco Conrado. SANTOS, Luís Antônio. Potencialidades e limitações da metodologia de análise de rede: um modelo teórico para as ciências sociais. *Comunicação e Sociedade*, vol. 33, 2018, pp. 183 – 198 doi: 10.17231/comsoc.33(2018).2913
12. FOUCAULT, Michael. *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Graal. 2004
13. GEERTZ, C. A interpretação das culturas. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

14. GIDDENS, A. Modernidade e identidade (P. Dentzien, Trad.). Rio de Janeiro: Jorge Zahar. (2002)
15. JOVEM BRASILEIRO E MAIS CONECTADO INTERNET DO QUE MÉDIA GLOBAL. G1. Disponível em: <<http://g1.globo.com/bom-dia-brasil/noticia/2016/07/jovem-brasileiro-e-mais-conectado-internet-do-que-media-global.html>> Acesso em: 20 set 2019
16. LATOUR, Bruno. Jamais fomos modernos: Ensaio de antropologia simétrica. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994.
17. LATOUR, Bruno. Reagregando o Social. São Paulo: EDUSC/ Salvador: EDUFBA, 2012.
18. LÉVY, Pierre. As tecnologias da Inteligência – O futuro do pensamento na era da informática. São Paulo. Editora 34. Tradução de Carlos Irineu da Costa. 2004
19. LÉVY, Pierre. Cibercultura. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.
20. MAGNANI, José Guilherme Cantor. Os circuitos dos jovens urbanos. Tempo Social, revista de sociologia da USP, v. 17, n. 2, 2005. Disponível em: <revistas.usp.br/ts/article/view/12475/14252> Acesso em: 19 set. 2019
21. MAGNANI, José Guilherme Cantor. Etnografia como prática e experiência. Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, v. 15, n. 32, p. 129-156, 2009. Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/ha/v15n32/v15n32a06.pdf> > Acesso em: 19 set. 2019
22. MALINOWSKI, Bronislaw. Argonautas do Pacífico Ocidental. São Paulo: Abril Cultural, 1978.
23. MARGULIS, Mario & URRESTI, Marcelo. "La juventud es más que una palabra". In: Margulis, M. (org.). La juventud es más que una palabra. Buenos Aires, Biblos, 1996.
24. MESQUITA, Rafael Fernandes et al. Do espaço ao ciberespaço: sobre etnografia e netnografia. *Perspectivas em Ciência da Informação*, v.23, n.2, p.134-153, abr./jun. 2018
25. PORTUGAL, Sílvia. Contributos para uma discussão do conceito de rede na teoria sociológica. Oficina do CES n.271 – Março/2007
26. POLIVANO, Beatriz. Etnografia Virtual, Netnografia ou Apenas Etnografia? Implicações dos Termos em Pesquisas Qualitativas na ESPM, São Paulo, SP Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação

XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Manaus, AM – 4 a

7/9/2013 disponível em:

<<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2013/resumos/R8-0346-1.pdf>> Acesso em: 15 set. 2019

27. SIMÕES, André; ATHIAS, Leonardo, BOTELHO, LUANA (ORG.) Panorama nacional e internacional da produção de indicadores sociais: Grupos populacionais específicos e uso do tempo. Estudos e Análises – Informações demográficas e socioeconômicas. IBGE. Ministério do planejamento e desenvolvimento. 2018

28. RECUERO, Raquel. Comunidades em Redes Sociais na Internet: Proposta de Tipologia baseada no Fotolog.com. Tese de doutorado; Porto Alegre: UFRGS, 2006. Disponível em: <http://www.raquelrecuero.com/teseraquelrecuero.pdf> Acesso em: 02/10/2019

29. VISITAS VIRTUAIS. Era virtual. Minas Gerais. Disponível em:

<<http://eravirtual.org/visitas-virtuais/>> Acesso em: 20 set. 2019

30. VISITA VIRTUAL, Museu casa de Portinari. São Paulo. Disponível em:

<<https://www.museucasadeportinari.org.br/visite-o-museu/visita-virtual-2>> Acesso em: 20 set. 2019

31. WATTS, D. & STROGATZ, S. H. (1998). Collective dynamics of ‘small-world’ networks. *Nature*, 393, 440-442. doi: 10.1038/30918