



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E CULTURA
CONTEMPORÂNEAS

Marcela Alexandre Moreira

MÍDIA E AUTENTICIDADE NA MÚSICA ELETRÔNICA

SALVADOR
2009

Marcela Alexandre Moreira

MÍDIA E AUTENTICIDADE NA MÚSICA ELETRÔNICA

Dissertação apresentada ao programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, da Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Comunicação.

Orientador: Prof. Dr. Jeder Silveira Janotti Júnior

SALVADOR
2009

Marcela Alexandre Moreira

MÍDIA E AUTENTICIDADE NA MÚSICA ELETRÔNICA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, da FACOM/UFBA, para obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Salvador, 29 de maio de 2009.

Banca examinadora:

Professor Dr. Jeder Janotti JR. (FACOM/UFBA) – Orientador

Professora Dra. Simone Pereira de Sá (UFF) – Examinador

Professor Dr. José Benjamim Picado (FACOM/UFBA) – Examinador

Para meus queridos pais, José Augusto Moreira e Maria Nbia Alexandre Moreira
pelo amor incondicional e confiana irrestrita.

AGRADECIMENTOS

Agradeço inicialmente ao meu orientador Prof. Dr. Jeder Janotti JR. pela paciência, pelos conselhos e pela amizade que certamente colaborou muito na produtividade de nossos trabalhos.

A todos os professores e funcionários do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da UFBA, em especial Maria Carmem Jacob e Wilson Gomes, que trouxeram luz para o meu caminho.

Meu reconhecimento aos amigos Eduardo Freire e Jamil Marques, pela inestimável ajuda antes e durante a estada em Salvador. Pelo mesmo motivo não poderia deixar de agradecer pela generosidade aos velhos e “novos baianos”: Ana Carolina Lima, Chalini Barros, Daniela Zanetti, Edna Miola, Fernanda Carrera, Júlio Figueroa, Rachel Callai, Renata Werneck, Roberto Duarte e Thiago Martins.

A todos os amigos que moram no meu coração e que de alguma forma me ajudaram a realizar este objetivo, especialmente com a motivação necessária nos momentos mais difíceis. Sinto uma grande responsabilidade ao publicar esta pesquisa porque conheci e acompanhei de perto a trajetória e o amor que muitos destes DJs e produtores musicais tem pela música. Portanto, agradeço pela incomensurável ajuda e inspiração dos DJs cujo trabalho foi utilizado como referência nesta pesquisa: Andy, Chris DB, Fil, Marky, Neg, Patife, Rodrigo Lobbão e Toni MZT.

Meu agradecimento especial ao pesquisador Paolo Bruni, que cedeu importante material para a realização deste trabalho e ao grupo de pesquisa de Mídia e Música Popular Massiva, pelo debate crítico e relevantes considerações.

Dedico este trabalho a Marcus Lopes, pelo amor que é minha força e fonte de inspiração.

Obrigada!

RESUMO

Estudo sobre a música eletrônica e o drum'n bass enquanto gênero da música popular massiva a partir da análise da track *Carolina Carol Bela LK*. Fundamentam a análise as noções de gênero e cena, esta última materializada na música eletrônica através dos núcleos. Parte da história do DJ no rádio é recuperada com o objetivo de fornecer subsídios para a compreensão da popularização de gêneros como o *drum'n bass* no Reino Unido e no Brasil. Neste contexto, os discos de vinil se apresentavam como suporte decisivo enquanto estratégia de autenticidade do DJ. As tecnologias na produção musical exerceram importante papel na indústria fonográfica da música eletrônica e tensionaram a permanência e continuidade dos discos de vinil. Finalmente, a análise permitiu localizar o importante papel dos discos de vinil no gênero de música eletrônica drum'n bass à época do lançamento de *LK*.

Palavras-chave: Música Eletrônica; DJ; Disc-jóquei; Gênero; Cena Musical; Núcleos.

ABSTRACT

Study of electronic music and its genre drum and bass since an analysis of a track named *Carolina Carol Bela LK*. The notions of genre and musical scene support the analysis, and musical scene is particularly materialized on electronic music support groups. Part of DJ's history was reclaimed aiming toward the target of comprehending drum and bass' popularization both in the UK and in Brazil. Within this idea, vinyl plates were once for all kind of a DJ's strategy to authenticity. Musical production technologies had an important role in electronic music's phonographic market also stressing their permanence and continuity. Finally, the analysis has located the important role of vinyl plates to electronic music at *LK's* releasing time.

Key words: Electronic Music; DJ; Dee Jay; Genre; Music Scene; Electronic Music Support Groups.

Agradecimentos	5
Resumo	6
Abstract	7
Lista de Figuras.....	9
INTRODUÇÃO	10
I. NEM PÍFANO, NEM TAMBOR: Os gêneros da música eletrônica e a Música Popular Massiva	16
1.1. Música Popular Massiva no Ambiente Mediático.....	16
1.2. Os gêneros na Música Popular Massiva.....	25
1.3. Música eletrônica: gêneros e tracks.....	31
1.4. Núcleos e cena na Música Eletrônica.....	39
II. FOMOS PARA CROATÃ: Recuperando uma história recente da música eletrônica	48
2.1. O papel do rádio na popularização do DJ.....	48
2.2. O Drum'n Bass em Londres e no Brasil.....	58
2.3. Tecnologias na produção musical, os discos de vinil e a indústria fonográfica.....	65
III. ANATOMIA DE UMA ABORDAGEM: A Carolina de Jorge Ben Jor e dos DJs Marky & XRS	76
3.1. Preâmbulo.....	76
3.2. Jorge Ben Jor, DJs Marky e XRS e a Carolina Carol Bela.....	79
3.3. LK, O <i>HIT DOS HITS</i>	83
CONCLUSÃO	95
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	97

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Apresentação do DJ de <i>drum'n bass</i> Chris DB e do LJ Matias Live.....	37
Figura 2 – O DJ Rodrigo Lobbão é um dos articuladores do Undergroove, núcleo cearense do Pragatecno.....	44
Figura 3 – “Rave da Pedreira”, festa do Projeto ZAT realizada na cidade de Fortaleza (CE) em 2003.....	46
Figura 4: Circular dos bailes regidos pela orquestra invisível.	49
Figura 6: O Serato concilia software e hardware para simular discos de vinil.....	75
Figura 7: Capa do primeiro compacto de Jorge Ben e Toquinho lançado pela RGE (1969).....	81
Figura 8: Capa do disco Toquinho lançado pela RGE (1969).....	81
Figura 9: Capa do CD Audio Architecture 2 lançado pela Trama.	85
Figura 11: Primeiro lançamento internacional de Carolina Carol Bela LK: um CD mixado por Marky lançado pela <i>V Recordings</i> em 2002.	88
Figura 12: O principal lançamento de LK pela <i>V Recordings</i> , em CD e vinil.....	89

INTRODUÇÃO

Este trabalho aborda um ponto de vista. É a observação feita por uma moldura que, enquadrando determinado aspecto, automaticamente deixa de lado outros tantos. Sendo apenas um quadro da realidade, não se propõe a ser a verdade absoluta, até porque a história que é contada nas próximas páginas está em plena construção.

Dois jovens DJs e produtores de música eletrônica um dia decidiram *remixar* a longeva música *Carolina Carol Bela*, de um famoso artista brasileiro: ninguém menos que Jorge Ben Jor. Conquistando rápida visibilidade nacional e internacional, os DJs Marky e Xerxes promoveram internacionalmente a figura do DJ brasileiro, abrindo caminho para vários outros nomes dos mais diferentes gêneros eletrônicos. Neste ínterim, o *remix* circulou por diferentes formatos técnicos e formatos de áudio, comprovando a relevância da observação destes elementos na trajetória de sucesso da referida *track*.

A motivação desta pesquisa veio da trajetória particular da autora. Filha de militar, passou parte da infância e da adolescência em Brasília e, ao contrário de boa parte dos amigos que se tornaram roqueiros, teve gosto musical foi fortemente influenciado pelo rádio. Era o início da década de 1990 e a *house music* vivia um grande momento. Quase toda programação de emissoras como a Rádio Transamérica era dedicada aos gêneros musicais dançantes.

Na capital federal, também se popularizavam as boates e matinês. Apesar da pouca idade, uma festa na boate *Scaramouche*, localizada no Lago Sul, marcou em especial. Animada pelo DJ Elyvio Blower e outros que a memória não permite lembrar, a festa contou com um repertório variado, incluindo sucessos de grandes artistas da *dance music* como La Bouche, Ace of Base, Culture Beat, Corona, Joy Salinas, Haddaway e uma interminável lista cujas letras – com conteúdo definitivamente frívolo – eram colecionadas numa pasta e sabidas de cor. Isso além de um som “estranho”, como Armand Van Helden, Prodigy e Josh Wink.

É importante ressaltar que foi graças a essa cultura de boate (ou *club*) que os gêneros da música eletrônica ganharam força em várias partes do Brasil. Em Brasília, muitos DJs tiveram seu primeiro contato com a *dance music* na *Scaramouche*. Excelentes nomes como Rodrigo Lobbão, Sickboy e Arlequim saíram daquela cidade na década de 1990 e ajudaram a consolidar os gêneros menos “radiofônicos” da música eletrônica na cidade de Fortaleza. Organizados no coletivo de DJs *Undergroove*, esses artistas reivindicavam um espaço para a “cultura subversiva da *e-music underground*”, nas palavras de um dos mais ativos membros do núcleo, o DJ Fil.

A influência de coletivos como o *Undergroove* na música eletrônica brasileira é considerável. Tendo como principal função discutir e analisar os rumos da cena, os núcleos materializam a proposta de cena – articulável com as noções de ambiente mediático e campo – sendo responsáveis pela organização de festas, conferências, intervenções, pela promoção do intercâmbio entre DJs de vários estados brasileiros e países, entre muitas outras atividades.

O clima deslumbrante das festas de música eletrônica chama atenção: é diferente de qualquer coisa vista antes. A decoração composta predominantemente por cores flúor contrasta com o brilho de muitas luzes. Há algo de diferente no comportamento do público: as pessoas dançam de olhos fechados e não parecem se importar com o julgamento de quem apenas olha. As batidas eletrônicas sincopadas logo provocaram um efeito inexplicável na autora desta pesquisa, uma vontade de se juntar a rostos até então desconhecidos e simplesmente dançar...

Desta forma, ao falar sobre os elementos de distinção de um DJ na cena, da influência do afeto nas relações de consumo musical, até mesmo ao desvelar a contraditória relação com os meios de comunicação presente no discurso dos DJs e ao analisar uma importante *track* do *drum’n bass* brasileiro, inevitavelmente a autora conta uma parte da sua breve trajetória na música eletrônica e narra academicamente uma saudosa parte da sua história pessoal. Ainda que sem o rigor invocado por uma pesquisa acadêmica, há anos vinha analisando a música eletrônica, as suas tensões e contradições.

Muitos dos elementos abordados nesta pesquisa seguem as diretrizes dos estudos culturais com uma inspiração semiótica, sem descuidar da materialidade do produto analisado: o modelo metodológico de análise desenvolvido pelo Grupo de Pesquisa de Mídia e Música Popular Massiva da Universidade Federal da Bahia.

Na dissertação, a proposta de campo de Pierre Bourdieu foi eleita como ponto de partida para analisar os gêneros na Música Popular Massiva. Essa escolha foi motivada pela admiração e identificação imediata com a proposta do autor. Além da leitura particular que tenta relacionar campo e ambiente mediático, as apropriações de Bourdieu realizadas por pesquisadores como Simon Frith e Sarah Thornton são retomadas.

A principal justificativa na utilização dos conceitos propostos por Bourdieu foi sintetizada por Chartier (2002) ao afirmar que “a obra, o artista, o filósofo só existem dentro de uma rede de relações [...] que definem a posição de cada um em relação à posição dos outros, ou seja, a uma posição social, em relação a uma posição estética”.

Através dessa rede de relações é possível analisar a dimensão significativa dos fenômenos sociais, no caso, dos formatos técnico (o disco de vinil) e de áudio (a *track*) enquanto capitais simbólicos, econômicos e sociais para o gênero de música eletrônica *drum'n bass*.

Surgido no Reino Unido no final da década de 1980, o gênero tem como principal característica as batidas velozes e sincopadas, com linhas de grave contagiantes e uma forte referência de bateria e baixo. O rádio teve fundamental papel no surgimento e popularização do *drum'n bass* naquele país, ampliando drasticamente o volume de ouvintes, fazendo surgir festas e núcleos, que serão oportunamente relatados no segundo capítulo.

Os DJs Marky & Xerxes – produtores de *Carolina Carol Bela LK*, objeto de análise no terceiro capítulo desta pesquisa – conquistaram sucesso comercial, circularam de forma irrestrita pelos *media* massivos e mantiveram uma posição considerada legítima entre público e DJs do gênero através de modificações no formato original do *remix* por eles produzido para *Carolina Carol Bela*. Mais ainda: por estarem inseridos numa complexa rede de relações, pela filiação e devido cumprimento das “regras do jogo”.

É relevante destacar que no decurso desta pesquisa não houve, em nenhum momento, a sugestão de *LK*, da dupla Marky e Xerxes, como a gênese do gênero *drum'n bass* no Brasil. Não foi a pioneira, não é e nem será a única experimentação neste sentido. A importância de *LK* está no fato de ser a *track* inaugural da massificação e popularização do gênero, levando a música eletrônica produzida no país para todas as rádios e tornando o *drum'n bass* conhecido em todo o Brasil.

Há muitos nomes na cena como Andy, Bruno E, Chris DB, Falcão, Koloral, Mad Zoo, Marcus Intalex, Marnel, Neg, Ramilson Maia... Ao seu modo, cada um teve grande responsabilidade na consolidação do gênero no Brasil. O *drum'n bass* cresceu graças ao talento destes guerreiros da música e do trabalho por eles desenvolvido a partir da discotecagem, da produção musical, da luta em manter no ar programas de rádio, dos fanzines, das páginas na internet, da organização de festas e festivais, da criação e manutenção de *clubs*. Grande parte deste trabalho é realizado por pessoas que não raramente circulam anônimas nas pistas de dança de Norte a Sul do país.

Na cena de *drum'n bass* brasileira, entrou para a história a primeira viagem realizada pelo DJ Patife para Londres em 1998. De origem humilde, o paulista Patife viajou em busca de um sonho que viabilizaria a profissionalização de todo um mercado: a representação brasileira da festa *Movement*, uma das mais importantes do planeta no gênero. É reconhecido de forma unânime o esforço do DJ em mostrar para o mundo o estilo brasileiro de produzir as batidas quebradas, seja através de festas, seja através de produções musicais que conquistaram o mundo.

Também é de grande importância nesse processo o trabalho de DJs e produtores musicais como Mad Zoo e Ramilson Maia. Assim como eles, muitos seguiram o caminho da produção musical de *drum'n bass* valorizando as raízes, a cultura e a musicalidade do Brasil, como forma de criar um produto musical inédito e com forte identidade para circulação internacional. Num determinado momento, muitos desses DJs e produtores musicais chegaram a acreditar que estava sendo criado um novo “estilo”, precisamente, um novo subgênero: o *brazilian drum'n bass*.

Os gêneros são dinâmicos e agrupam produtos com padrões comunicativos comuns, conforme será amplamente discutido nas próximas páginas. Desta forma, optou-se por não adentrar a discussão da existência e do fundamento nesse novo subgênero supostamente criado a partir da fusão das batidas quebradas com elementos que remetem a sonoridades brasileiras, já que a base sonora foi mantida e o maior impacto deste processo foi a popularização do *drum'n bass*. Discutir a legitimidade no uso deste termo é menos importante que analisar as tensões com a indústria cultural, as estratégias de circulação dos produtos em diferentes versões e sua relação com o endereçamento, o formato técnico e os elementos vocais enquanto modo de atender às expectativas dos consumidores.

No primeiro capítulo, propõe-se uma articulação entre a proposta de campo e o ambiente mediático, seguida por uma discussão acerca do conceito de gênero, descrevendo os desdobramentos do formato *track*, que nada mais é do que uma atualização de um formato tradicionalmente utilizado nos gêneros da Música Popular Massiva, a canção. Ao final do capítulo, os núcleos de música eletrônica são pontuados como materialização da proposta de cena musical a partir do ponto de vista de Freire Filho e Fernandes (2006).

O segundo capítulo propõe uma breve recuperação da história do DJ no rádio com o objetivo de reforçar os aspectos mediáticos envolvidos na produção, circulação e consumo do gênero *drum'n bass*. Partindo do quadro teórico proposto no primeiro capítulo, pretende-se estabelecer um recorte no objeto visando evidenciar as práticas que definem a relação entre ambiente mediático, gênero musical e cena.

No Brasil, o *drum'n bass* conquistou projeção com o trabalho de produtores musicais que realizaram um esforço no sentido de incorporar elementos característicos da música brasileira ao gênero através de novas produções e *remixes*. Compreender a origem do *drum'n bass*, suas influências e a forma como os DJs do gênero se apropriaram dos discos de vinil ajuda a traçar um caminho que permite situar os formatos técnicos e de áudio como principais capitais simbólicos, capitais sociais e capitais econômicos do *drum'n bass*.

Por este motivo, a última parte do segundo capítulo é de considerável relevância para a compreensão do universo contemporâneo do *drum'n bass* em sua relação com a indústria fonográfica. Seguindo a proposta de Ferreira (2004), são analisados e discutidos os

três aspectos básicos da defesa dos discos de vinil em detrimento de outras mídias: aspectos estéticos, aspectos técnicos e aspectos relacionados à reprodução de um discurso legitimador. A bandeira do vinil, no entanto, é tão importante quanto a do formato de áudio, a *track*. Tanto que não há registro de discussões envolvendo a questão do formato, sendo este um pressuposto básico para que a música seja reproduzida amplamente por outros DJs. Entretanto, não se pretende afirmar aqui que os DJs de música eletrônica, especificamente do gênero *drum'n bass*, utilizam apenas *tracks* produzidas por produtores especializados em suas apresentações. Nos campeonatos de *performance*, por exemplo, não raramente vemos DJs, numa demonstração de aptidão técnica e destreza, *mixar* antigos discos de vinis com discos próprios para a performance, os chamados discos de *scratch*.

Finalmente, a trajetória dos lançamentos de *Carolina Carol Bela LK* é recuperada com o objetivo de analisar as articulações entre os formatos técnicos e de áudio, considerando a importância da inclusão dos vocais do MC Stamina como estratégia de aproximação e de contemplamento das expectativas do público através da temática da letra. Alguns instrumentos musicais ganham maior ou menor destaque com a versão em *drum'n bass* da música de Jorge Ben Jor. Essas decisões podem ter se dado por questões meramente estéticas. Mas considerando a constante negociação entre DJ, produtor e público, podem sugerir uma estratégia de autenticidade para conquistar o reconhecimento por parte do público, dos núcleos e dos formadores de opinião.

NEM PÍFANO, NEM TAMBOR: OS GÊNEROS DA MÚSICA ELETRÔNICA E A MÚSICA POPULAR MASSIVA

O campo do poder é o espaço das relações de força entre agentes ou instituições que tem em comum possuir o capital necessário para ocupar posições dominantes nos diferentes campos (econômico ou cultural, especialmente). Ele é o lugar de lutas entre detentores de poderes (ou de espécies de capital) diferentes que [...] tem por aposta a transformação ou a conservação do valor relativo das diferentes espécies de capital.

Pierre Bourdieu (1996, p. 244)

1.1. MÚSICA POPULAR MASSIVA NO AMBIENTE MEDIÁTICO

Arquitetada pelo sociólogo francês Pierre Bourdieu, a noção de campo foi esmiuçada a partir de um olhar centrado na obra do escritor francês Flaubert, autor do livro *Madame Bovary*, lançado no século XIX. O sociólogo sugere, no entanto, que a abrangência do conceito vai além da literatura ao propor uma ciência das obras culturais. A analogia com outras áreas da indústria cultural serve como ponto de partida para ajudar a pensar a lógica de funcionamento dos diferentes ambientes comunicacionais, compreendendo as regras referentes às práticas, disposições e tomadas de posição, identificando as tensões inscritas nas relações de poder.

A noção de campo também permite compreender o sistema de relações dos produtos mediáticos com suas condições de geração e seus efeitos. O sentido do produto está tanto nas condições de criação, quanto nos suportes mediáticos que propomos analisar, dando origem, respectivamente, às gramáticas de produção e às gramáticas de reconhecimento dos produtos culturais (VERÓN, 2004).

Na utilização de conceitos delineados por Bourdieu como *illusio*, autonomia, *habitus* e trajetória, há uma pressuposição de que as disputas – próprias da relação entre os agentes – ocorrem dentro de um ambiente em particular. Além de ser uma rede de relações simbólicas entre posições, o espaço social e os seus agrupamentos são os espaços onde o produto circula e constrói seu sentido, detendo uma complexidade inscrita na lógica de funcionamento. Esta aproximação por um viés sociológico permite relacionar as práticas discursivas da indústria cultural e sua influência no gosto musical ao discurso estético contemporâneo (FRITH, 1996).

A proposta de campo conserva relação com o ambiente mediático e desenvolve um pensamento relacional, já que “a obra, o artista, o filósofo só existem dentro de uma rede de relações [...] que definem a posição de cada um em relação à posição dos outros, ou seja, a uma posição social, em relação a uma posição estética” (CHARTIER, 2002). Os aspectos econômicos, políticos e culturais podem ser abordados situando os agentes no campo e identificando os aspectos mais importantes na articulação entre os ambientes mediáticos por onde circulam artista e produto.

O conceito de capital simbólico passa a adquirir considerável importância na compreensão do funcionamento e da lógica da estrutura do ambiente mediático. As diferentes formas de capital identificadas ao longo da obra de Bourdieu – como o capital econômico, social e cultural – estão inicialmente relacionadas a uma espécie de atividade produtiva que, sendo acumulada, permite aos agentes realizar uma apropriação de forças no campo (BOURDIEU, 1983). Por analogia, é possível supor que o modo de apropriação de capital pode ocorrer também no ambiente mediático. O capital leva tempo para ser acumulado, tende a persistir, ou seja, não é facilmente perdido, e sua forma de aquisição varia conforme evolui o campo. O capital cultural, por sua vez, é utilizado por Bourdieu para relacionar valores culturais às variáveis sociais e a questões de poder e hierarquia (FRITH, 1996).

As condições sociais de transmissão e aquisição de capital simbólico o relacionam a uma competência legítima que confere ao agente uma autoridade. Este capital vai de encontro ao capital econômico e está diretamente vinculado aos capitais social e cultural, já

que sua lógica se relaciona diretamente ao reconhecimento pelos demais agentes do ambiente mediático. Ao afirmar que a posição no campo “é definida por sua relação objetiva com outras posições ou [...] pelo sistema das *propriedades* pertinentes”, Bourdieu (1996, p.261, *grifo nosso*) aponta para a estrutura do campo, ou, por analogia, para as regras de cada gênero musical, como aspecto determinante na distribuição, conferimento e permuta de capital.

Os gêneros são demarcados por diferentes estratégias discursivas, se revestindo de importância quando observado o modo de circulação dos produtos e do consumo musical. Para Janotti Jr. (2006), o gênero musical pode ser definido através de elementos textuais, sociológicos e ideológicos, envolvendo, ainda, regras econômicas, semióticas e técnicas.

A breve recuperação deste referencial teórico adquire importância quando aplicada ao contexto da Música Popular Massiva [MPM], identificada como um microcosmo de disputas e tensões por capital situado no macrocosmo da indústria cultural. Para Lima (2007) a MPM é “um recorte no universo musical mais amplo”. A cultura da música popular não é uma consequência da indústria da música e “a indústria da música popular é tão somente um aspecto da cultura da música popular” (FRITH, 2006, p.54).

As citações apontam para o fato de que a cultura da música popular e o consumo musical estimulam o surgimento de uma indústria cultural. Essa indústria encontra na evolução dos diferentes formatos de armazenamento da música condições de torná-la a cada dia mais presente no cotidiano das pessoas (HERSCHMANN, 2007, p.71).

Atrelada às redes mediáticas de produção de sentido, a Música Popular Massiva refere-se às expressões musicais surgidas no século XX que se utilizam do aparato mediático como forma de circulação, produção e consumo de seus produtos (JANOTTI JR. & CARDOSO FILHO, 2006).

Para Frith (1996) as práticas da indústria cultural adotam estratégias particulares e, reforçando a proposta de Bourdieu (1992; 1996; 2007), demonstram que a cultura possui o seu próprio capital. Isso não permite, no entanto, afirmar que a indústria exerce uma influência onipotente sobre a cultura, nem tampouco que os interesses específicos como

acúmulo de capital e a busca pelo lucro – inseridos num modo particular de organização da produção – possam reduzir a compreensão deste fenômeno a uma lógica meramente instrumental:

A economia política forneceu muitas ideias sobre as várias formas como os proprietários de corporações ultrapassam as fronteiras das práticas culturais, reforçando como a produção ocorre através de uma série de relações de poder desiguais, como as pressões comerciais podem limitar a circulação de ideias não-ortodoxas ou antagonistas e como o controle da produção por uma pequena quantidade de corporações pode contribuir para ampliar as divisões sociais e as desigualdades da informação, não apenas entre nações, mas por todo o mundo (NEGUS, 1999, p.15)¹.

A indústria musical é posterior à cultura musical, no entanto inevitavelmente “uma indústria produz cultura e a cultura produz uma indústria” (NEGUS, 1999, p.14). A relação entre indústria e cultura complexifica o ambiente mediático, pois a produção de música em larga escala requer o desenvolvimento de corporações estruturadas as quais atendam às exigências do mercado, visando levar o produto a um maior número possível de ouvintes.

Neste sentido, cabe destacar o importante papel da tecnologia no crescimento da música no século XX, rapidamente influenciando desde os aspectos textuais da canção até o modo de escuta. A música gravada e suas possibilidades de reprodução alteraram de forma sensível “as lógicas mercadológicas da indústria fonográfica, os suportes de circulação das canções e os diferentes modos de execução, audição e circulações audiovisuais relacionados a essa estrutura” (JANOTTI JR., 2005).

Para Thebergé (2001), há que ser feita uma distinção entre os formatos técnicos (ou de armazenamento) e os formatos de áudio. Ambos estão relacionados ao modo de circulação no ambiente mediático, sendo que por formato técnico compreende-se o meio pelo qual a música é armazenada, tal como o CD, o disco de vinil e o arquivo digital. O formato de áudio, por sua vez, refere-se ao modo de apresentação do produto musical

¹ Original em inglês. Todos os textos em inglês, espanhol e alemão que constam nas referências bibliográficas são citados em português e foram traduzidos pela autora desta dissertação.

depositado em determinado meio técnico, podendo ser uma faixa, uma canção ou uma *track*.

Este processo de articulação entre os formatos técnicos e formatos de áudio não mudou instantaneamente a natureza da MPM. Notadamente, a popularização da música gravada alterou de maneira definitiva a relação com o consumo musical. Isso porque a tecnologia permite escolher não só o que vamos escutar, mas como se dará essa escuta, possibilidades estas que vem se ampliando drasticamente.

Do surgimento da fita cassete, que permitiu ao ouvinte organizar sua própria compilação musical, até os dias de hoje, em que o acesso a um vasto acervo musical é facilitado pelo compartilhamento de arquivos MP3, no consumo musical doméstico as referências e sensações despertadas pela música são muito mais relevantes para o ouvinte do que o seu meticuloso agrupamento em gêneros e subgêneros. O valor da biblioteca musical é reforçado por Frith (1996), quando avalia a evolução do modelo de apreciação musical, sendo esta biblioteca tratada como uma espécie de tesouro.

O campo e o espaço social conservam aspectos comuns correlacionados às expressões da MPM no ambiente mediático. Além das tecnologias que possibilitaram um aumento na produção, circulação e consumo musical, aspectos organizacionais da indústria fonográfica tensionam a relação entre artista e público.

O consumo da MPM no ambiente mediático se dá através dos gêneros musicais. A classificação dos gêneros na MPM leva em conta aspectos como a necessidade de construir socialmente uma trajetória, a relação com a genealogia e o sucesso comercial, o poder de legitimar um artista ou produto, as relações com o capital simbólico, a mudança de posições e as sujeições no espaço dos possíveis (BOURDIEU, 1996) e a apropriação de determinadas estratégias, técnicas e tecnologias na gravação/ reprodução/ circulação.

É possível também realizar uma analogia entre os gêneros da Música Popular Massiva e a forma como Bourdieu (1996) posiciona os gêneros literários no campo, identificando quatro possíveis aspectos da hierarquização: o preço do produto, o volume e a qualidade social dos fruidores e o tempo de demora na capitalização dos lucros com a

produção. No entanto, ao superestimar o capital econômico o modelo, acaba propondo uma equação simplista, onde os gêneros se distinguem em função do crédito simbólico que obtêm (capital simbólico), inversamente proporcional ao lucro econômico (capital econômico).

Por seu caráter simplista, o modelo possibilita compreender apenas *uma* das dimensões do processo de valoração relacionado à autonomia de artistas ligados ao universo da MPM. A construção da autenticidade – e consequentemente a relação com o capital simbólico – não se arquiteta da mesma forma nos diferentes gêneros musicais (JANOTTI JR., 2007). Segundo a perspectiva é possível assinalar, por exemplo, o preço desembolsado pelos DJs na aquisição de MP3, discos de vinil ou CDs como um dos fatores que complexificam a distinção construída entre os artistas da música eletrônica.

A autonomia reivindicada pelos artistas da MPM é relativa e está relacionada a um *ideal* de insubordinação à estrutura de poder dominante, ou seja, às sujeições supostamente impostas pelo mercado. Ao avaliar a indústria cultural com base nessa equação, os artistas põem de lado as complexas relações entre a criação e o sucesso comercial, que nem sempre são excludentes. A compreensão do ambiente mediático por onde circula a MPM ajuda a analisar a forma como é arquitetada uma capacidade de experimentação.

Um aspecto relevante a considerar está na dimensão contrastante entre os capitais, sugerindo uma relativização na autonomia do artista, cuja base está fundamentada numa lógica específica, já que o valor mercantil dos bens simbólicos permanece relativamente independente (BOURDIEU, 1996). A autonomia reivindicada é relativa e não pode ser dissociada das solicitações externas, sejam elas da indústria cultural ou dos ouvintes.

Desta forma, é preciso abrir parênteses para reconhecer a importância da dimensão afetiva inserida nas relações de produção e consumo. Na esfera da produção, considerando os aspectos subjetivos presentes nas escolhas e no reconhecimento dos agentes por seus pares, já que a economia do campo não explica sozinha a complexidade da relação com valor simbólico. No âmbito da fruição, levando em conta que “o ato de ouvir uma canção mediática não é uma operação abstrata, ao contrário, é uma operação material regulada, em boa medida, pelas provocações plásticas feitas na obra” (CARDOSO FILHO, 2007).

Em meio às disputas por capital econômico, simbólico e social, Bourdieu (1996) postula que as posições de vanguarda são definidas, sobretudo, negativamente pela oposição às posições dominantes. Não se trata de desconsiderar as possibilidades de retorno de capital, menos ainda de estabelecer juízo de valor entre uma obra de arte produzida sob o *ideal* da autenticidade criativa (normalmente tida como não-cooptada) e um produto concebido para o entretenimento massivo. A questão está em reconhecer nas práticas de produção, circulação, rotulação e consumo a possibilidade de conferir aos produtos e aos atores sociais “autoridade, prestígio, distinção, destaque e reconhecimento” (JANOTTI JR., 2007, p.5).

Neste sentido, os subcampos de produção restrita e de grande produção propostos por Bourdieu conservam relação com o *underground* e *mainstream* enquanto estratégias de consumo. Estes conceitos são precisamente definidos por Janotti Jr. e Cardoso Filho:

O denominado mainstream (que pode ser traduzido como “fluxo principal”) abriga escolhas de confecção do produto reconhecidamente eficientes, dialogando com elementos de obras consagradas e com sucesso relativamente garantido. Ele também implica uma circulação associada a outros meios de comunicação de massa [...]. Conseqüentemente, o repertório necessário para o consumo de produtos mainstream está disponível de maneira ampla aos ouvintes e a dimensão plástica da canção apresenta uma variedade definida, em boa medida, pelas indústrias do entretenimento e desse repertório. As condições de produção e reconhecimento desses produtos são bem diferenciadas, fator que explica o processo de circulação em dimensão ampla e não segmentada. O underground, por outro lado, segue um conjunto de princípios de confecção de produto que requer um repertório mais delimitado para o consumo. Os produtos “subterrâneos” possuem uma organização de produção e circulação particulares [...]. Um produto underground é quase sempre definido como “obra autêntica”, “longe do esquemão”, “produto não-comercial”. Sua circulação está associada a pequenos fanzines, divulgação alternativa, gravadoras independentes etc. e o agenciamento plástico das canções segue princípios diferentes dos padrões do mainstream. Essa relativa proximidade entre condições de produção e reconhecimento implica um processo de circulação que privilegia o consumo segmentado (JANOTTI JR. & CARDOSO FILHO, 2004).

Mesmo gêneros sonoramente distintos da MPM, a exemplo do reggae² e do *drum'n bass*³, conservam em seus respectivos ambientes de circulação estratégias de afiliação, regras sociais, afetivas e mercadológicas comuns, como, por exemplo, na defesa da autenticidade dos seus produtos, identificando como “cooptados” os que circulam por determinados veículos dos *media*.

O produto está diretamente relacionado a esta lógica à medida que materializa a relação entre texto e contexto, evidenciando suas tensões e configurações. Para que um artista seja considerado autêntico ou cooptado serão muito mais relevantes a forma e os espaços por onde circula o produto do que propriamente os aspectos estéticos relacionados à sonoridade da canção. Um DJ de música eletrônica, por exemplo, terá entre suas estratégias de autenticidade o reconhecimento por seus pares (ou mesmo a capacidade de articulação) que pode levá-lo a se apresentar em conceituados festivais. Os elementos textuais do repertório desses DJs passam a ter importância secundária, sendo os festivais onde eles se apresentaram a “chancela” de uma posição autêntica desses artistas diante do grupo.

Para Janotti Jr. (2007), a compreensão da autonomia no campo musical requer um olhar sobre a proposta de Simon Frith (1996). O pesquisador realizou interessante abordagem acerca dos julgamentos de valor, dos critérios utilizados pela crítica para avaliar o que é bom e ruim (alta e baixa cultura) e da influência do capital cultural nesta definição, da hierarquia do gosto, das práticas discursivas da indústria na influência do gosto musical, entre outros aspectos relacionados ao consumo popular.

² Música pop jamaicana que sofreu forte influência do rock norte-americano após a primeira metade do século XX, incorporando instrumentos modernos a uma origem essencialmente africana com elementos das Índias Ocidentais. Musicalmente, caracteriza-se pelo emprego de pausas, ritmos sincopados e contratempos acentuados sobre harmonias simples. A formação instrumental característica é o bombo com guitarras e baixo elétrico e uma percussão fortemente apoiada nos timbales. O gênero tem como ícone o cantor Bob Marley (DOURADO, 2004).

³ *Drum and Bass* é o nome do gênero de música eletrônica que tem como principal formação instrumental a bateria (eletrônica ou acústica) e o baixo, que responde pelas fortes e contagiantes *basslines*. Surgiu em meados dos anos 80 na Inglaterra e dos gêneros de música eletrônica é aquele que possui ritmo mais acelerado, partindo de 165 batidas por minuto (BPM). Enquanto objeto desta pesquisa, será definido pormenorizadamente no segundo capítulo.

Para Frith (1996), examinar a questão do valor de um produto na cultura popular é examinar os termos dos argumentos que visam impor a ele um diferente valor, tendo em vista que as pessoas utilizam os mesmos princípios neste julgamento. Para o pesquisador, a diferença está na forma como os produtos (no caso, musicais) emanam nos discursos e nas circunstâncias.

Confiabilidade, coerência e familiaridade são alguns dos aspectos utilizados na atribuição de valor a um produto e que fornecem pistas para compreender as diferentes estratégias de autenticidade adotadas em cada gênero da MPM. A questão central está na busca pela autenticidade como forma de valoração por todos os gêneros. O que muda pontualmente são as diferentes medidas utilizadas na avaliação do produto autêntico e do produto cooptado.

O pesquisador supracitado identifica, ainda, quatro “atores” no campo musical: músicos, produtores, crítica e consumidores, observando também o modo de articulação entre os julgamentos de valor, a configuração dos gostos e os aspectos sensíveis que compõem a produção e a audição da MPM.

Desta forma, o processo de produção de sentido da MPM envolve também um olhar sobre as “marcas presentes na materialidade dos produtos musicais” (JANOTTI JR., 2007), especialmente se considerarmos que “para fazer dinheiro na música é preciso diferenciar os grupos de práticas musicais (pelos quais iremos pagar) dos outros (pelos quais não iremos)” (FRITH, 1996).

Assim, parece razoável a afirmação de que cada gênero reproduz a cultura da música popular em miniatura com seus próprios modos de circulação e de auferição de valor dos produtos. Os gêneros são, portanto, microcosmos dentro do macrocosmo da Música Popular Massiva.

1.2. OS GÊNEROS NA MÚSICA POPULAR MASSIVA

A classificação dos gêneros propõe uma complexa definição dos produtos midiáticos a partir dos aspectos sociais, ideológicos e comunicacionais inseridos na produção, circulação e consumo. Os gêneros são “uma espécie de gramática virtual que é atualizada em cada configuração” (LIMA, 2007), cuja dificuldade na delimitação encontra-se no fato de que quando se supõem as características do gênero no qual um determinado produto está inserido, automaticamente também se propõe um alargamento de suas fronteiras.

Longe de serem uma estrutura fossilizada, os gêneros agrupam produtos com padrões comunicativos comuns e cuja classificação está relacionada não só aos aspectos plásticos, mas também às marcas deixadas quando circulam por determinados espaços da cadeia midiática. Neste sentido, há um processo de “negociação permanente do qual participam os diferentes componentes da comunidade” (FABBRI, 2006), o que implica localizar a gênese de cada diferente gênero no “reconhecimento ou na codificação de práticas existentes” (*idem*, 2006); ou seja, os gêneros, sobretudo os musicais, surgem a partir do reconhecimento e da reconstrução de práticas já existentes.

Os gêneros ajudam a situar a audiência, sendo caracterizados não só pelo modo de produção, mas também a partir das estratégias de consumo sugeridas pelos produtos midiáticos. Este processo pressupõe condições específicas de produção e reconhecimento conforme o gênero em questão (JANOTTI JR., 2005). Para Eco (1971), o próprio texto propõe um tipo de destinatário como imprescindível condição no processo de significação. Apesar da atualização do produto pelo consumidor, serão atribuídos valor e sentido a partir de sua interpretação.

Partindo do conceito de gênero é possível compreender a forma como determinados artistas se direcionam ao seu público-alvo. Isso se dá através de uma estratégia de endereçamento que requer do artista uma tomada de posição – precisamente, uma filiação – em relação às regras técnicas, econômicas e sociais.

No ambiente mediático da MPM, este é um importante processo para que o público consiga reconhecer e localizar o produto numa imensidão de classificações das obras culturais. Os *media* ajudam a definir os gêneros, cuja noção pode ser aplicada a partir de critérios relacionados à composição, forma e conteúdo. O uso de uma gramática em particular e a análise das condições de produção, circulação e consumo ajuda na tentativa de estabelecer aspectos comuns ao agrupamento dos gêneros enquanto estratégia textual que invoca um modo específico de leitura.

Neste sentido, é interessante recorrer à abordagem de Verón (2004), a qual pode ser aplicada na análise mediática dos gêneros. O pesquisador considera possível a abordagem dos objetos culturais a partir de uma análise semiótica que dê conta da manifestação material do sentido produzido. Há uma partilha de valores por parte dos atores envolvidos nos processos de produção e consumo dos objetos culturais.

Se falar em sentido é falar em direção e tendência (FONTANILLE, 2007), posicionar os gêneros no campo é necessariamente situá-los em meio a quatro aspectos básicos: o centro de referência, os horizontes do campo, a profundidade do campo e seus graus de intensidade. Essa perspectiva de abordagem encontra consonância com uma configuração não-linear⁴ do campo musical, já que o trajeto proposto reconhece um papel especial dos *media* na circulação dos produtos por esta cadeia, deixando marcas reconhecíveis.

Impondo seus valores e gostos, os artistas que tomam para si a posição de organizadores acabam por se tornar os centros de referência. Não raro vemos os *media* noticiar, por exemplo, a relação entre músicos e moda. Das roupas à coloração dos cabelos, seja na moda, estilo ou comportamento, os artistas são modelos e tornam-se uma referência para o público. Os centros de referência definem as posições de vanguarda, ratificam a autenticidade dos produtos, reconhecem e apostam em novos artistas que se dedicam à pesquisa e aprofundamento técnico, entre tantos outros aspectos.

⁴ A configuração linear de compreensão do campo musical entende que o trajeto comum do produto na cadeia mediática parte da composição/produção para a execução/circulação e consumo. No entanto, a Música Popular Massiva possui especificidades relacionadas aos aspectos mediáticos que complexificam esta relação (JANOTTI JR, 2008).

Os horizontes ou fronteiras do campo dizem respeito aos limites e ao domínio da influência do artista, seja em sua presença ou ausência, correspondendo a uma “intensidade mínima numa extensão máxima” (FONTANILLE, 2007, p. 101).

Essas duas medidas permitem avaliar estruturalmente, por exemplo, a forma como as estratégias de autenticidade podem ser conservadas nos mais diferentes gêneros da MPM. Uma banda de rock como *Metallica* e um DJ de música eletrônica como Marky, por exemplo, precisam se valer de uma constante negociação com o público para se conservarem no centro de referência, como artistas que, apesar do sucesso comercial, não foram cooptados pelo mercado. A tensão entre os aspectos criativos e as lógicas mercadológicas está precisamente em transitar nesse obscuro espaço entre as “regras” de cada gênero.

Sob o enfoque dos gêneros musicais, a delimitação do horizonte do campo tem como objetivo a conservação máxima da sua base textual. Para Janotti Jr. (2005), a necessidade de se considerar os gêneros enquanto estruturas dinâmicas e não-fossilizadas está justamente na dificuldade de se mapear as suas fronteiras.

Em sua movimentação, é possível perceber a profundidade e a intensidade do elo formado entre os ouvintes em torno de cada gênero. Na música eletrônica este aspecto é ressaltado pelas constantes mutações e criações de subgêneros. Um exemplo está na fusão do gênero *techno* com o gênero *trance*, por exemplo, dando origem ao *tech-trance*⁵, que – ao lado do *hard trance* – foi durante muito tempo o som predominante das grandes *raves*⁶ e festivais de música eletrônica na Europa.

Apresentada uma possibilidade de enfoque das estratégias discursivas de demarcação, estabelecimento e tentativa de conservação da base textual dos gêneros

⁵ É um subgênero de música eletrônica que surgiu na década de 1990 e teve como precursor o DJ Oliver Lieb, que incorporou elementos do *techno*, como o caráter repetitivo e a batida reta, aos elementos melódicos e às distorções características do *trance*. Teve como elemento de distinção as longas pausas melódicas em meio à canção, sendo popularizado no começo dos anos 2000 por nomes como Marco V e Randy Katana, conquistando posteriormente grandes nomes do *trance* como os DJs Ferry Corsten, Tiesto e Armin Van Buuren.

⁶ A importância deste termo na música eletrônica exige uma abordagem minuciosa, que será realizada em momento oportuno.

musicais, é preciso considerar os diferentes modos pelo qual são forjados os gêneros e as marcas estilísticas de cada artista. Apontando para o alcance comercial dos produtos mediáticos por sua circulação, esses produtos são direcionados a um “ouvinte-modelo” através de estratégias de endereçamento, levando o destinador ao destinatário a partir de um horizonte de expectativas.

Por este motivo, os Estudos Culturais vão reafirmar a importância da rotulação no consumo dos produtos mediáticos. No campo da Comunicação, a rotulação é um relevante processo no reconhecimento que orienta as expectativas do consumidor (destinatário) frente a um produto, facilitando sua localização em meio aos demais produtos e direcionando o consumo de modo quase intuitivo.

Na Música Popular Massiva, o estilo diz respeito aos aspectos textuais e às marcas de autoria de cada artista, sendo uma espécie de congregação que pode ou não ser tensiva. Em relação aos aspectos textuais na relação com os gêneros, o termo “estilo” é comumente utilizado para definir gêneros e subgêneros musicais, como o *heavy metal* e o *hard techno*, por exemplo.

Mas o estilo também conserva relação com a personalização e individualização das marcas de autoria do artista, estando associado a traços de personalidade e aspectos técnicos que o diferenciam em seu *fazer* musical. Um exemplo está em reportagem do Jornal Folha de São Paulo (Folha *Online*) veiculada no dia 12/07/2006, quando ao apresentar a cantora Corinne Bailey Rae como uma das mais vendidas do ano de 2006, o jornalista dá à matéria o seguinte título: “Rádios de SP começam a tocar a ‘Norah Jones britânica’”. Do mesmo recurso se vale a gravadora da cantora, a EMI Records, ao compará-la às cânonas do gênero, argumento este que é reproduzido pela matéria: “Corinne tem sido comparada a grandes cantoras como Billie Holiday, Erykah Badu e Norah Jones. É uma das três únicas artistas britânicas na história que viram seu álbum de estréia [*sic*] chegar à primeira colocação nas paradas inglesas”.

Para Tatit (1997) elementos como as variações de velocidade no universo da canção “sempre foram considerados sinais de virtuosismo ou de originalidade dos executores”. O estilo, como se vê, é textual, dizendo respeito à gramática e à relação entre modelos que

seguem o mesmo paradigma. Descrever o sentido é o objetivo final de todos estes conceitos na análise musical, construção esta que se dá tanto no plano da expressão quanto no plano do conteúdo.

Na definição de gênero como conceito de relevância primordial na MPM, Janotti Jr. (2005) propõe o reconhecimento de seis aspectos básicos na produção de sentido dos produtos midiáticos quanto: 1) à materialidade do suporte em que circulam os produtos, 2) ao reconhecimento das condições de produção e reconhecimento, 3) às estratégias de leitura, 4) à produção de sentido enquanto um fenômeno social, 5) à inter-relação entre as expectativas dos consumidores e 6) às estratégias comunicacionais dos produtos e gêneros enquanto modo de mediação entre produção e recepção. A aplicação de parte destes aspectos aos produtos propostos para análise nesta pesquisa será retomada no terceiro capítulo.

Outra questão preeminente na abordagem dos gêneros foi apontada por Frith (1996) e diz respeito aos julgamentos culturais de valor. Neste sentido, o juízo de valor está amparado em um modo de escuta, ou seja, no fato de que um consumidor utiliza diferentes critérios para julgar o que é bom e o que é ruim.

A partir do conceito de gênero na análise musical é possível compreender as lógicas envolvidas na formação dessas cenas musicais, que nada mais são do que uma apropriação do gênero no espaço urbano. Os gêneros diferenciam-se inicialmente nos seus elementos musicais, agregando uma comunidade de ouvintes com gosto em comum. A divisão da MPM em gêneros permite igualmente o agrupamento de produtos que pretendem ter o mesmo sentido, numa categorização que recai na busca por traços comuns.

Em efeito, a ideia consiste em que o significado flui entre nós, se pensamos um pouco, se divide em tipos de categorias e estes tipos de categorias se definem entre si [...]. Não existem categorias e partes de significado antes da comunicação que se combinam de forma distinta depois, no momento da comunicação (FABBRI, 2000, p. 46).

Ao considerarmos a fluidez do sentido no contexto da MPM, devemos ter em mente que os aspectos tensivos identificados são comuns aos gêneros da música eletrônica. A

produção de gêneros exige grande esforço teórico cujo resultado nunca é definitivo. A circulação deixa notadamente marcas no produto, influências estas que serão um dos subsídios na produção de sentido e na constante reconstrução dos critérios de pertinência ao grupo.

A materialidade do suporte de circulação dos produtos é um dos elementos de diferenciação dos gêneros. Neste sentido, cabe pontuar a relevante contribuição do alemão Hans Ulrich Gumbrecht (2004) com a Teoria das Materialidades, desenvolvendo “os princípios para um campo não-hermenêutico, onde a busca pelo sentido, traço marcante da interpretação, substitui-se pela indagação sobre como os sentidos constituem-se” (SÁ, 2004). A busca pela constituição do sentido pode ser realizada através da análise de dois eixos autônomos e articuláveis: a **forma** e o **conteúdo**.

A Teoria das Materialidades oferece interessante possibilidade de diálogo com as pesquisas sobre *media* e MPM, aproximando as análises semióticas do produto. A materialidade do suporte de circulação dimensiona concretamente o objeto na medida em que propõe que todo ato comunicacional exige um suporte material para sua efetivação. Gumbrecht (2004) entende que o suporte material é um meio de expressão de um sentido, devendo ser observado numa esfera mais profunda, através da articulação entre fonte e destinatário, codificador e decodificador. Extrapolando o texto como objeto final do sentido e levando em conta as condições externas e históricas que ajudam na construção do sentido em relação ao receptor, o pesquisador alemão se preocupa com a descrição das condições históricas e materiais de produção do sentido. Mais do que a inspiração ou as concepções abstratas a influenciar o artista na composição de uma obra musical, é no ato de compor ou produzir uma canção massiva que reside seu significado⁷.

Seja nos discos de vinil dos DJs de música eletrônica reproduzidos em enormes caixas de som ou nos DVDs originais de *jazz* degustados pelos entusiastas em seus *home theaters*,

⁷ A metodologia de pesquisa atual do grupo de Mídia e Música Popular Massiva propõe uma aproximação entre a inspiração semiótica, os estudos culturais e a materialidade das expressões musicais em relação ao gênero musical, abordagem esta experimentada na análise do *corpus*.

além de conservar relação com os gêneros, a materialidade do suporte de circulação carrega um significado da comunicação entre o modo de produção e o modo de escuta.

Outro aspecto de diferenciação dos gêneros está no reconhecimento das condições de produção e de reconhecimento de seus destinadores. Tomando como base os exemplos anteriores, é notável a íntima relação entre as condições de produção e a materialidade de suporte do produto musical. Do modo de gravação à atenção dada a determinadas frequências, reforça-se a configuração de um ouvinte-modelo.

Deste modo, é possível situar o produto musical numa complexa teia de relações que não só o tipifica, mas delinea todas as suas nuances. Tendo como ponto de partida as discussões realizadas no Grupo de Pesquisa de Mídia e Música Popular Massiva da Universidade Federal da Bahia, Janotti Jr. (2007; 2009) propõe um modelo de abordagem de diferentes instâncias a partir das marcas e endereçamentos encontradas nos produtos musicais. Além da própria noção de gênero, este modelo de análise leva em conta o capital simbólico dos autores, a circulação mediática dos produtos, os formatos tecnológicos e formatos de áudio, a performance na produção e execução musical, além da própria produção musical em sentido estrito.

1.3. MÚSICA ELETRÔNICA: GÊNEROS E *TRACKS*

Antes de avançar na discussão acerca dos desdobramentos dos conceitos de gênero e canção na música eletrônica, é necessário definir o próprio termo, seus subgêneros, limites e tensões. Inicialmente, não parece adequado considerar a música eletrônica como *um* gênero. A definição de música eletrônica parece mais apropriada quando entendida também como um termo mercadológico, uma espécie de “umbrela” para todos os gêneros e

subgêneros que utilizam uma base composta por elementos eletrônicos⁸ e/ou apresentam considerável repetição das frases musicais. Acredita-se, desta forma, que apesar de em alguns momentos a música eletrônica ser considerada gênero ou arquigênero, o termo funciona melhor quando considerado como um rótulo, abrigando diversos gêneros e subgêneros musicais.

São quatro os gêneros básicos de música eletrônica dançante⁹: *house*, *techno*, *trance* e *drum'n bass*. Estes gêneros se diferenciam pelo compasso, pelas batidas por minuto e por aspectos melódicos. A unidade métrica musical básica dos gêneros eletrônicos é o compasso 4/4 simples, atribuindo à base uma característica reta, no sentido de que seus pulsos (batidas) têm repetição constante de intervalos. A exceção é o *drum'n bass* que apesar de também possuir compasso quaternário, apresenta uma base “quebrada” em relação à frequência de batidas dos bombos.

As batidas por minuto (BPM) são unidades relacionadas à marcação dos tempos do compasso (DOURADO, 2004), sendo este um conceito fundamental para a música eletrônica. As BPM são em média: entre 120 e 135 na *house music*; entre 130 e 160 no *trance*; entre 120 e 150 no *techno*, e a partir de 165 no *drum'n bass*. As BPM, no entanto, não podem ser utilizadas como único critério na definição dos gêneros eletrônicos. Uma *track* com 130 BPM, por exemplo, pode ser *house*, *trance* ou *techno*.

Levando em consideração apenas a velocidade de cada música, é possível para um DJ mixar gêneros distintos, o que não acontece com frequência. A relevância das BPM está no fato de que o sequenciamento das músicas pelo DJ é realizado através da sincronia entre as velocidades de cada uma delas. O modo de organização estrutural das músicas é basicamente o mesmo independente do gênero, como veremos adiante.

⁸ Cabe ressaltar que nem todas as bases da música eletrônica são produzidas unicamente através de aparatos tecnológicos. Muitos produtores musicais manipulam sonoridades captadas de instrumentos acústicos como recurso para obter um timbre “inédito”, já que os bancos de *loops* são amplamente permutados na internet.

⁹ A música eletrônica possui dois segmentos básicos de gêneros. Além daqueles pensados para a pista de dança, há o *downtempo*, aglutinando diversos subgêneros de música produzida essencialmente para escuta. Enquanto o ambiente musical a que os gêneros dançantes remetem são as pistas de dança de *clubs* e *raves*, o *downtempo* é o gênero predominante dos *lounges* e *chill outs*.

Finalmente, os aspectos melódicos dizem respeito às inúmeras características e elementos musicais que conferem identidade a cada gênero. Para o propósito desta pesquisa, serão analisados pormenorizadamente nas próximas páginas elementos culturais históricos que ajudam a compreender estes aspectos em relação ao gênero *drum'n bass*.

Para Sá (2004), a música eletrônica é produzida essencialmente para a pista de dança. Pelas diferenças estruturais, parte considerável das músicas dos diversos gêneros dançantes eletrônicos deve ser pensada como *track* (faixa) e não como *song* (canção). Existem pelo menos quatro diferenças básicas entre *track* (faixa) e *song* (canção): 1) a ausência total ou quase total de elementos vocais pela faixa; 2) o uso e a repetição dos refrões pela canção; 3) a ideia de manipulação de diferentes elementos sonoros na composição da faixa; e 4) o fato de que a canção pressupõe um modo de escuta unitário, enquanto a faixa é composta pelo produtor musical para fazer sentido dentro de um conjunto de outras faixas que podem ou não seguir mesmo estilo da anterior.

O nome *track* parece ter sido inspirado nos *softwares* utilizados pelos produtores musicais em estúdio. Uma das principais revoluções na forma de armazenamento e produção da música se deu com o advento da tecnologia digital. Os softwares utilizados pelos produtores musicais para manipular a informação digital possuem a capacidade de executar diferentes trechos em um único projeto através das pistas (ou *tracks*). Portanto, as gravações multipista permitem ao produtor musical editar separadamente cada instrumento gravado.

Um conjunto de pistas é manipulado de diferentes formas pelo produtor de música eletrônica para dar origem à *track* em seu estado final, gerando a matéria acabada. Dessa forma, a *track* possui dois significados: ora pode representar uma pista – sentido este que é utilizado tanto pelos produtores de música eletrônica quanto pelos produtores de outros gêneros musicais –, ora representa o produto da música eletrônica propriamente dito, pronto para a circulação e o consumo¹⁰.

¹⁰ Neste trabalho o termo *track* é utilizado em referência ao produto musical acabado.

Os timbres e as texturas – estes sim, elementos que possibilitam uma definição dos gêneros – são utilizados como ferramentas na composição de um “sistema” no qual cada *track* seria, metaforicamente, como um tijolo que compõe uma parede. O próprio termo utilizado para definir a apresentação do DJ contribui para a consolidação desta proposta: não se trata de um show, mas de um *set mixado* ou *DJ set*. Neste contexto, a melhor tradução do termo original em inglês é conjunto: um *set mixado* é um conjunto de *tracks* que tem como objetivo proporcionar a criação de um ambiente propício para dançar. Estas pequenas unidades serão reagrupadas e/ou reconstruídas a cada apresentação do DJ através de técnicas específicas, as chamadas técnicas de *mixagem*¹¹.

As *tracks* da música eletrônica fazem sentido quando pensadas como mosaicos que se conectam com o objetivo de formar uma textura única (SOUZA, 2003). O modo de composição das *tracks* possibilita uma perfeita *mixagem* pelo DJ. As *tracks* possuem nos primeiros e últimos compassos os chamados *breaks*¹², definidos como uma área de transição com poucos elementos melódicos e geralmente nenhum elemento de voz visando facilitar a colagem de uma música sobre a outra sem despertar a atenção do público para esta passagem, mantendo ao máximo possível o ritmo da pista de dança.

Com duração variável de 30 segundos a 2 minutos, os *breaks* são compostos por passagens instrumentais que incorporam gradativamente mais elementos. Antecipando o “pico” da *track*, os *breaks* têm como função permitir ao DJ realizar uma perfeita *mixagem*, aquecendo a pista para o momento principal da música, evitando também que se sobreponham os elementos vocais de duas diferentes *tracks*.

A passagem acima enunciada é definida com precisão no livro *Last night a DJ saved my life*: “Eram sete minutos [da *track*], 30 segundos de aquecimento [*break* inicial], euforia atenuada, uma longa passagem rítmica [a *mixagem* propriamente dita], variações dos solos

¹¹ É importante ressaltar que a *mixagem* realizada pelo DJ na pista de dança não é a *mixagem* realizada pelo produtor musical em estúdio. Este assunto será retomado no segundo capítulo, quando será discutida a *remixagem* e sua importância na popularização da música eletrônica, levantando-se uma possível origem da confusão no uso de termos como DJ e produtor musical.

¹² Não confundir o *break* final e inicial de uma *track* (que poderia ser apontado como sinônimo de intervalo) com o subgênero de música eletrônica *breakbeat*.

de teclado e uma dose dupla de armadilhas dos *hits*” (BREWSTER & BROUGHTON, 1999, p.191). Por armadilhas dos *hits*, os autores entendem esse momento inicial da *track*, uma espécie de passagem melódica que incorpora alguns elementos das frases musicais do refrão, criando na pista de dança a expectativa para o momento principal da *track*. Esse momento gera euforia no público, ao reconhecer uma *track* familiar.

A boa *mixagem* das *tracks* é praticamente imperceptível para o público. Além de alterar a velocidade das músicas, sincronizando com perfeição as batidas do bombo e dos pratos, o DJ precisa conhecer previamente cada *track* para que consiga reconhecer no momento de sua apresentação o tempo certo da virada. Esse tempo – que segue um intervalo de 4, 8, 16 ou 32 batidas – está relacionado à entrada ou saída de timbres ou instrumentos. Normalmente é nesse momento preciso que, sincronizando com perfeição os bombos das duas músicas, o DJ aumenta ou diminui o ganho de cada frequência (graves, médios e agudos)¹³, realizando uma suave passagem entre as *tracks*.

Para Dourado (2004), as frequências na música eletrônica se referem à interação entre as alterações de voltagem e o deslocamento de ar em relação aos aspectos acústicos. A frequência¹⁴ é também uma grandeza física ondulatória relacionada ao número de oscilações por unidade de tempo, sendo medida em hertz (Hz). O ouvido humano consegue captar com nitidez sons entre 20 e 20.000 Hz. Em relação à altura tonal, os sons de maiores frequências são os agudos, e os de menores frequências são os graves. Os alto-falantes utilizados nas festas de música eletrônica devem ser capazes de reproduzir baixas frequências, as chamadas graves e subgraves (abaixo de 300 Hz). Essas frequências podem ser otimizadas quando a *track* é prensada em discos de vinil, gerando uma sensação física de impacto da música que estimula a pista a dançar¹⁵.

¹³ Esta é a técnica de *mixagem* mais utilizada nos gêneros dançantes da música eletrônica, mas existem inúmeras outras técnicas onde é realizada uma troca drástica de frequências das *tracks* sem, no entanto, causar prejuízo para a conservação do ritmo na pista de dança.

¹⁴ A frequência determina a altura tonal na percepção do som, enquanto o timbre é determinado pelos harmônicos e amplitudes relativas, sendo a "qualidade" que permite diferenciar os instrumentos que emitem determinada nota musical.

¹⁵ Esse é o principal argumento em relação aos aspectos estéticos na justificativa da utilização dos discos de vinil em detrimento às mídias digitais, conforme veremos no segundo capítulo.

Na música eletrônica, o ambiente favorável é o ideal de *set* para o DJ: quando bem elaborado, estimula o público a dançar por horas a fio, conduz as sensações e provoca uma gestualidade espontânea. A responsabilidade do DJ é, portanto, exercitar sua sensibilidade na percepção das expectativas do público, sequenciando com destreza as *tracks*.

Essa uniformidade requerida está intimamente relacionada ao conjunto de elementos que compõem uma festa de música eletrônica, justificando a opção de DJs de vertentes menos radiofônicas da música eletrônica por um único gênero a cada apresentação. As luzes estroboscópicas¹⁶ e os aparelhos de *laser*¹⁷, os telões, a máquina de fumaça, as luzes negras e decoração em branco e/ou neon, o som em grandes “paredes” com disposição especial das caixas de graves e subgraves. Todos estes elementos compõem o cenário inscrito em cada *track* da música eletrônica, considerando, logicamente, que os diferentes gêneros pedem uma particularização de cada um destes elementos em contextos específicos.

¹⁶ Os estrobos (estroboscópios ou strobos) são componentes da iluminação muito utilizados nas festas de música eletrônica. Compostos por uma luz que pisca de forma intermitente, eles produzem um efeito de flash ou de câmera lenta. Nas festas mais sofisticadas, é possível encontrar um LJ (light jay), profissional responsável por operar os equipamentos de iluminação, sincronizando o oscilar das luzes com as batidas dos bombos das *tracks*.

¹⁷ Os lasers são fontes amplificadas de luz, cujas partículas se propagam com o mesmo comportamento numa mesma direção. Utilizados em boates e festas sofisticadas, podem ser nocivos à visão humana quando não operados por um profissional qualificado. Os lasers produzem o chamado *laser show*, podendo simular um holograma, realizar movimentação em 3D, gerar efeito de um túnel, efetuar disparos e rebatimento dos raios, criar efeitos gráficos, atmosféricos e desenhos personalizados, entre muitas outras aplicações.



Figura 1 – Apresentação do DJ de *drum'n bass* Chris DB e do LJ Matias Live¹⁸

Desta forma, as *tracks* de música eletrônica são produzidas de acordo com um conjunto de “regras estéticas” que visam torná-las perfeitamente coerentes com o ambiente proposto por cada DJ. A constante repetição de curtas frases musicais gera um efeito hipnótico através do estímulo a frequências específicas de ondas cerebrais. Na música eletrônica, o objetivo da repetição é oferecer ao ouvinte um mínimo de elementos textuais e um máximo de texturas inspiradas em elementos tribais – assim como aquelas utilizadas por tribos indígenas – para promover uma alteração do estado da consciência. A busca pela transcendência está tão associada à música eletrônica que derivado deste termo está o próprio nome de um de seus gêneros: o *trance*¹⁹.

¹⁸ Os créditos da figura 1 são do fotógrafo F.Fontenele, no festival Verão Vida & Arte em Fortaleza-CE (2005). Na imagem é possível visualizar na parte superior da estrutura três moving heads, uma luz estroboscópica (quadrada, ao centro), três telões com a projeção do nome do DJ e o laser (montado sobre uma estrutura logo atrás do DJ, cuja sombra é visível no telão).

¹⁹ Para Dourado (2004) o *trance* é “um gênero pós-pop surgido no final dos anos 1990 (...), uma corrente psicodélica da *house music* eletrônica que tem em John Digweed um de seus principais representantes”. O gênero, na verdade, surgiu na Alemanha no início dos anos 1990. A track “*We Come In Peace*” da dupla Dag Lerner e Rolf Ellmer é considerada inaugural do gênero, que tem nas *tracks* o uso frequente de elementos vocais sobre harmonias sintéticas bastante melódicas, sugerindo um ambiente atmosférico. O gênero também é fortemente inspirado no movimento *hippie* e na música psicodélica, surgida na década de 1960.

Essa precisão ao organizar sequencialmente as *tracks* também permite ao DJ controlar os parâmetros sonoros que objetivam estimular uma gestualidade. O uso da repetição de elementos e frases musicais, a cadência, a modulação de frequências, da velocidade e intensidade do som, o uso de efeitos pelos DJs através do *mixer* ou da manipulação do próprio disco durante a execução das *tracks* e a exploração de ressonâncias acústicas são alguns dos aspectos técnicos da música eletrônica que visam estimular uma relação entre o som e o movimento.

A paisagem urbana – que inspira os gêneros *house*, *techno* e *drum'n bass* – provoca uma sensibilidade associada aos seus estímulos sonoros que, por sua vez, incitam uma sincronização entre o ritmo corporal e o ritmo musical. A repetitividade, a velocidade e a intensidade surgem como elementos-chave, reforçando a proposta de que a música eletrônica encontra inspiração no processo xamânico de indução ao êxtase (FERREIRA, 2005), atualizando a idéia de ritual, no caso, através da expressão corporal.

Outro importante aspecto da música eletrônica é o chamado *groove*. Para Dourado (2004), o *groove* é um jargão típico do *jazz*, que remete a um estado de espírito entre o artista e o público através da interação entre a execução e a fruição. Para Souza (2004), o *groove* não está apenas no plano sensível, mas relacionado a aspectos técnicos da música, sendo o encontro entre sons percussivos em contratempos, produzido por instrumentos como atabaques ou baixos, com as batidas sintéticas que podem ou não ter sido geradas por aparatos tecnológicos. Apesar de sua difícil definição, o *groove* parece estar relacionado a uma experiência na percepção do swing enquanto aspecto rítmico, cujo apelo contagiante dá à pista um estímulo para dançar, sendo um elemento importante em todos os gêneros de música eletrônica, especialmente no *drum'n bass*.

1.4. NÚCLEOS E CENA NA MÚSICA ELETRÔNICA

Surgido em meio “aos estudos pós-subculturais anglo-americanos e centrado nos estudos de Bourdieu, Butler, Maffesoli e Baudrillard” (FREIRE FILHO & FERNANDES, 2006), o termo cena musical está relacionado a um tipo específico de contexto cultural urbano e a uma prática de codificação espacial. Apesar de ser constantemente refutado e considerado ultrapassado por considerável parcela dos adeptos da música eletrônica no Brasil, o termo foi utilizado intensamente na década de 1990. A proposta de cena enquanto ambiente de apreciação musical dá pistas para a compreensão dos complexos circuitos, afiliações, redes e pontos de contato, elementos importantes na compreensão da cultura eletrônica, do processo de formação da identidade e estabelecimento de alianças afetivas deste grupo.

O pesquisador canadense Will Straw (1997) realizou um esforço na compreensão da cena musical e na sua distinção do termo cenário musical. Segundo Straw, “*comunidade musical* é um grupo populacional de composição relativamente estável [...] cujo envolvimento com a música toma forma de uma contínua exploração de uma ou mais linguagens musicais”. O propósito seria estabelecer uma ligação afetiva entre essas práticas musicais e um legado musical que confira o caráter de pertinência (FREIRE FILHO & FERNANDES, 2006).

A cena musical seria um espaço cultural onde coexistem e interagem diversas práticas através da tentativa de se estabelecer modos de diferenciação. A ideia visa proporcionar uma nítida imagem do local e da música que se produz e consome nele, mas não traz pistas claras que diferenciem cena e cenário enquanto elementos de um ambiente mediático.

Mas proposta de uma cena musical não só engloba as interações sociais: inclui elementos que constituem a lógica de produção e comercialização dos produtos culturais. Por este motivo, o termo parece adequado para identificar a complexa rede de interações sociais, que envolve a realização de eventos, produção musical e circulação de informações

do mercado da música eletrônica, com manifestações que vão dos espaços urbanos às inóspitas festas de longa duração em regiões isoladas.

Para Freire Filho & Fernandes (2006), a *cena musical* vai além das fronteiras geográficas. Sem desconsiderar a leitura particular dos elementos inerentes ao estilo, a cena musical pressupõe a continuidade de certos valores estéticos. As cenas seriam, portanto, espaços sociais fluidos reunidos em torno do consumo de gêneros musicais.

A conclusão de Freire Filho & Fernandes (2006) para o rock alternativo, que também contempla o universo da música eletrônica em sua complexidade de gêneros, aponta para a necessidade de analisar o gênero sob a luz das cenas musicais, desconsiderando qualquer relação com uma *subcultura*, como propuseram os estudiosos da Universidade de Birmingham, na Inglaterra. Neste contexto, o ambiente mediático se apresenta como um amplo espaço onde se dão as relações sociais que nos permitem conhecer os produtos culturais. Dentro dessa proposta, as cenas estão contidas nos ambientes mediáticos, que englobam gêneros com estratégias de consumo comuns.

A compreensão da música eletrônica como um rótulo, reside precisamente na existência de cenas musicais agrupadas em tornos de seus diversos gêneros, já que levando em conta a profunda segmentação e codificação de suas práticas, não parece adequado falar de *uma* cena eletrônica. Sem deixar de reconhecer o valor do primoroso trabalho da pesquisadora Sarah Thorton (1996), que realizou pioneiramente a passagem da ideia de capital simbólico de Bourdieu para o universo da música eletrônica, aponto uma possível armadilha ao generalizar as *club cultures* como cena:

Produtores, engenheiros de som, remixers e DJs [...] são os heróis criativos dos gêneros dançantes. Como resultado, quando uma 'performance' é requerida, ela pode sugerir enquanto herança um modelo e dançarinos para dublar os vocais sampleados enquanto o compositor da faixa se ostenta rapidamente atrás de um teclado de computador ou da mesa do DJ atrás do palco. O consenso entre os clubbers é que este tipo de apresentação é sempre um ridiculamente inautêntico esforço de visualizar algo que é usualmente melhor se deixado em seu estado sônico puro (THORNTON, 1996, p.4).

Ao que parece, a afirmação de Thornton tenta inicialmente dar conta de todos os gêneros eletrônicos dançantes, mas está, na verdade, relacionada a uma das “regras” de gênero dos adeptos da *house music*, que comumente possui vocais em suas *tracks*. A ideia, no entanto, vai de encontro aos elementos essenciais presentes na *performance* ao vivo de DJs do gênero *drum’n bass*. Em Londres, os *DJ sets* contam frequentemente com a presença de dançarinas e mestres de cerimônia (MCs), que realizam intervenções vocais na *track* original, alterando-a de seu estado sônico puro²⁰.

O modelo de cena proposto por Straw (1997) aponta para a definição enquanto uma comunidade reunida em torno de gêneros musicais a partir de alianças afetivas. Qualquer tentativa de análise da música eletrônica em seu todo, excluindo a ideia de cena ou tomando-a como uma cena única, pode fatalmente desconsiderar particularidades estruturais dos gêneros, que englobam *habitus* distintos: das técnicas de mixagem dos DJs, à moda e comportamento. Isso não implica dizer que qualquer menção a uma cena eletrônica esteja incorreta, mas que é preciso ter cautela ao generalizar o termo, levando em conta as particularidades de cada um de seus gêneros.

Os aspectos comuns das diferentes cenas de música eletrônica estão na autenticidade, na busca por elementos de distinção e na oposição ao discurso do *mainstream*, muito mais através de uma *persistência* do que de uma *resistência* do “*underground*”. Considerando, em especial, a forma como se constitui o discurso dos DJs, dos *clubbers* e *ravers*²¹ brasileiros, as cenas de música eletrônica podem ser observadas considerando “suas instituições, discursos, práticas, artefatos e atores sociais que lhe conferem sustentação e dinamismo” (Freire Filho & Fernandes, 2006).

Na música eletrônica as cenas são materializadas nos **núcleos**, que são organizações compostas por DJs, produtores musicais, produtores de eventos e/ou entusiastas, tendo

²⁰ Este aspecto se reveste de tal importância que foi através de intervenções vocais do MC Stamina que surgiu a letra e uma segunda versão remixada de *Carolina Carol Bela LK*, objeto de análise no terceiro capítulo desta dissertação.

²¹ O termo é usado para designar frequentadores de *clubs* e *raves*. Por *clubs* entendem-se os clubes ou as boates, festas que normalmente são embaladas ao som de *house music*. As *raves* são festas de diversos gêneros eletrônicos com longa duração, podendo ou não ser realizadas em espaços urbanos.

geralmente diversas regras implícitas para afiliação. No entanto, os mesmos podem estar organizados em torno de um ou mais gêneros de música eletrônica, sem causar prejuízo à criação de complexas regras para afiliação, que exigem dos membros conhecimentos prévios sobre a genealogia da música eletrônica, além de constante pesquisa e atualização.

Criado em janeiro de 1988, o Pragatecno é emblemático na análise prática de uma cena musical. Principal núcleo de música eletrônica em atuação na região Nordeste do Brasil, apresenta como objetivo a pesquisa e a difusão da cultura eletrônica *underground* através do intercâmbio entre DJs de diversos gêneros em várias regiões do Nordeste e Sudeste. Através de pequenos núcleos regionais, estão vinculados ao Pragatecno DJs das cidades de Belém (PA), Fortaleza (CE), João Pessoa (PB), Maceió (AL), Aracaju (SE), Salvador (BA) e Rio de Janeiro (RJ).

O Pragatecno tem formalizado em sua página eletrônica na internet²² um conjunto de 16 conceitos ou normas de conduta que espera ser seguido por todos os seus membros afiliados:

1. Pesquise, enquanto integrante do grupo, a música e a cultura underground eletrônica, com o intuito de compartilhar, de trazer à tona, as melhores novidades do que está sendo produzido;
2. Enquanto dj do Pragatecno, você jamais tocará publicamente sets prontos e mixadas (sic) por outro dj, a não ser em aberturas ou fechamentos de eventos, mesmo assim sem sua presença/performance como dj, claro! - truque não!
3. Seja livre de preconceitos e entenda que existem tribos estéticas, com diferenças de atitudes e que as pessoas são muito diferentes e é um direito delas ser o que são;
4. Nunca peça para tocar, um dia você será o convidado, nem que seja dentro do próprio Pragatecno;
5. Respeite e colabore com o trabalho profissional dos outros djs ou coletivos organizados mas não colabore com quem não tem ética e compromisso com a música underground;

²² <http://www.pragatecno.com.br>

6. Respeite a opção musical/vertente dos outros djs, mas não abra mão de fazer críticas aos que tocam músicas comerciais - esses daí promovem o lucro das empresas;
7. Entenda as tecnologias contemporâneas como o grande suporte a ser usado para a construção da informação independente, sem compromisso com o mainstream. A cultura da música eletrônica é um segmento da cibercultura e tem a internet e outras mídias mais alternativas (flyers, zines..) como aliadas;
8. Busque parceria com diferentes tribos da música eletrônica, desde que role troca de informação e trabalho;
9. Estabeleça a fraternidade entre os membros do grupo, especialmente durante o trabalho; stress faz mal ao estômago, gera gastrite, provoca insônia e deixa a gente irritado com a vida sem perceber que o bom mesmo é estar feliz;
10. Entenda que a cultura da música eletrônica engloba projetos em outras áreas distintas (moda, webmastering, produção de vídeos, mercado de selos independentes, artes visuais, pesquisa teórica, artes gráficas, jornalismo especializado, etc) e trabalhar para a conexão entre essas áreas, com vista à ampliação e o fortalecimento da cena com conceito sempre underground, desvinculado dos interesses meramente comerciais;
11. Procure realizar produção musical para colaborar na construção do banco de dados sonoro planetário, entendendo que a música eletrônica não tem face, não tem dono, não é personalista e deve ser produzida para manter o prazer de dançar, de ouvir, de consumir arte e gerar a formação de grupos sólidos com identidade estética;
12. Como produtor musical, difunda sua produção, mas jamais cometa a deselegância de pedir ao dj para a mesma ser tocada em seu set - isso é uma decisão de quem está tocando.
13. Entenda que a música eletrônica não tem compromisso com religião, nem partido, nem mesmo com a tal da Nova Era; se assim for, o compromisso é seu, pessoal, não do Pragatecno. Pois a Era é essa, e já começou. A música para o grupo Pragatecno é puro deleite, hedonismo, prazer, felicidade, alegria de viver, de se encontrar com pessoas que gostem de paz, amor, unidade, respeito;
14. Esteja livre para abandonar o grupo;
15. Abra sua mente da forma que lhe convier;
16. Realize festas, festas e festas!

Nos conceitos acima estão implícitas normas de comportamento e até mesmo de etiqueta esperadas por um DJ filiado àquele grupo. A filiação, por sua vez, pressupõe a

aceitação plena deste código de conduta. Não fosse por sua difusão pública na internet, dificilmente estas normas seriam compreendidas de forma tão clara e direta por alguém desvinculado da cena. Formalizadas pelo Pragatecno, boa parte dessas normas é geral, refletindo o modo global de aquisição de capital simbólico por parte dos DJs e produtores musicais na música eletrônica.

Para um DJ, pertencer a um núcleo regional, como o Pragatecno, ou mesmo local, como o *Undergroove*, é ter como pressuposto a aceitação destes aspectos subjetivos que o permitem ser reconhecido como autêntico em qualquer parte do Brasil e do mundo, a depender da articulação internacional do núcleo. A afiliação a um núcleo é, portanto, uma espécie de credencial: vincular-se a um núcleo é assinar um termo de compromisso com estes valores relacionados à música e à defesa da cultura eletrônica.

Materializando o que vem sendo discutido até o momento, o DJ Rodrigo Lobbão exemplifica bem o vínculo de pertencimento a um núcleo, sendo um dos centros de referência da música eletrônica na região Nordeste. Brasiliense, vive em Fortaleza desde meados da década de 1990, onde atua como DJ e articulador da cena eletrônica local. Além de ser apaixonado por discos de vinil e pela discotecagem, Rodrigo Lobbão se dedica à pesquisa dos gêneros *house* e *techno*, frequentando ativamente fóruns e *chats* relacionados a música eletrônica na internet, alinhando-se diametralmente à norma de incentivo à pesquisa da “música e cultura underground eletrônica” do Pragatecno.

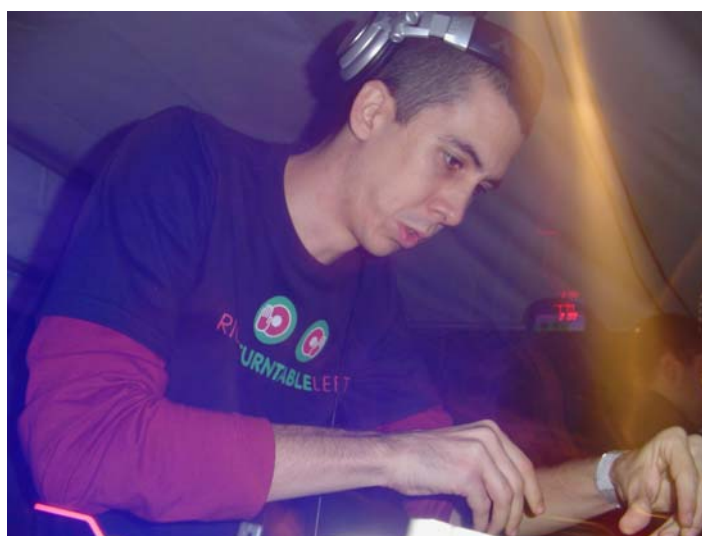


Figura 2 – O DJ Rodrigo Lobbão é um dos articuladores do Undergroove, núcleo cearense do Pragatecno

Arquitetada por Hakim Bey, a Zona Autônoma Temporária (*Temporary Autonome Zone*) ou ZAT conserva relação ideológica com a cena e as festas de música eletrônica, principalmente com aquelas realizadas em grandes espaços distantes dos conglomerados urbanos. Para o propósito desta pesquisa, a ZAT²³ é considerada como uma tentativa de constituir um espaço autônomo governado pela liberdade. A ZAT deve ser livre de espetacularização justamente para não chamar a atenção do Estado para a existência desse microcosmo do sonho anarquista de uma cultura de liberdade (BEY, 2004, p.18).

A proposta de uma ZAT conserva proximidade com o *underground* enquanto estratégia de consumo pela idealização da autonomia do artista em defesa da autenticidade criativa enquanto pré-requisito para a criação de um produto “legítimo”. A relação entre ZAT e cena eletrônica está na organização do que Bey chama de uma “família nuclear”, ou seja, uma rede de pessoas com interesses específicos. O caráter efêmero e temporário desse tipo de manifestação está no fato de que as festas não podem se tornar cotidianas, sob o risco de deixarem de ser extraordinárias. Essa “rebelião” visa não só confrontar o Estado, mas liberar uma área para a manifestação, que posteriormente deverá ser dissolvida para que se refaça num outro lugar e momento (BEY, 2004, p.17).

Parte considerável das festas de música eletrônica realizadas no Brasil é constituída com base em propósitos semelhantes aos da ZAT. De caráter transitório, são um espaço onde, ideologicamente, a “lei” é dançar pelo simples prazer de dançar. Este aspecto é reforçado pelo 13º conceito do Pragatecno, defendendo a música como “puro deleite, hedonismo, prazer, felicidade, alegria de viver, de se encontrar com pessoas que gostem de paz, amor, unidade, respeito”, supondo, ainda, uma proximidade entre as condições de produção e reconhecimento.

²³ O autor faz um esforço no sentido de em nenhum momento apresentar um conceito da ZAT para não delimitá-la e nem criar um manual de elaboração. Para Hakim Bey (2004, p.43), “ela foi criada, será criada e está sendo criada”. Alguns protótipos de ZAT foram descritos na obra para tentar materializá-la, como comunidades isoladas tri-raciais (p.50), grupos mouros de Delaware e bem-ismaelitas (p.51) e os *arditi* italianos comandados por Gabriele D’Annunzio após a Primeira Guerra Mundial (p.59). Segundo Bey (2004) este último escreveu uma constituição instituindo a música como princípio central do Estado.

Por este motivo, o texto de Hakim Bey se tornou bastante popular entre os adeptos da música eletrônica no Brasil. Ao lado do núcleo *Undergroove*, braço cearense do Pragatecno, o Projeto ZAT foi um dos primeiros núcleos de música eletrônica criado por DJs e entusiastas da na cidade de Fortaleza (CE), com o propósito de tentar dar vida à proposta de Hakim Bey.

Entre as condições de emergência da ZAT estão a liberação psicológica²⁴, a expansão de uma contra-net²⁵ e a tentativa de fazer desaparecer o aparato de controle do Estado²⁶.

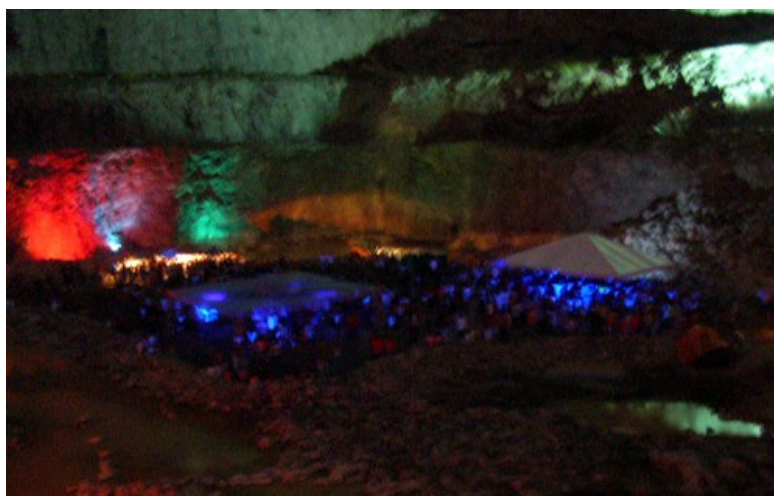


Figura 3 – “Rave da Pedreira”, festa do Projeto ZAT realizada na cidade de Fortaleza (CE) em 2003.

Para Sá (2003) o processo de produção das *tracks* de música eletrônica, cuja “prática musical se caracteriza essencialmente pela bricolagem de sons transnacionais, desterritorializados” permite questionar o sentido na utilização do termo *cena de música eletrônica brasileira*. A indagação parece válida quando limitada ao processo de criação dos produtos musicais, mas o uso do termo é reforçado quando considerados os núcleos de música eletrônica e dos espaços por onde circulam as informações e os produtos. Além das

²⁴ Conservando relação com os itens 3, 5, 6, 8, 9 dos conceitos estabelecidos pelo Pragatecno, citados nas páginas anteriores desta pesquisa.

²⁵ Relacionada aos itens 7 e 10 dos conceitos estabelecidos pelo Pragatecno, a contra-net parece ser um espaço na rede mundial de computadores onde informações sobre a ZAT circulam sem interferência política.

²⁶ Numa referência ao item 13 dos conceitos estabelecidos pelo Pragatecno.

festas, os adeptos da música eletrônica costumam se reunir em listas de discussão, comunidades virtuais e sites de relacionamento. Os núcleos realizam periodicamente encontros (presenciais ou pela internet) onde são planejadas ações estratégicas, como eventos, palestras, exposições e intervenções.

Não podemos perder de vista, no entanto, que todo esse complexo emaranhado de normas e de códigos de afiliação está relacionado a uma cena constituída em torno de gêneros da música eletrônica. É na cena onde se constroem e se reforçam os aspectos que definem o capital, as condições de criação e reconhecimento de seus produtos enquanto autênticos ou cooptados.

II

FOMOS PARA CROATÃ: RECUPERANDO UMA HISTÓRIA RECENTE DA MÚSICA ELETRÔNICA

Pra quem sonha em ser DJ: se você tá nisso inicialmente por dinheiro, esquece, não dá! Se você tá nisso por fama, tem coisas melhores e mais fáceis! Se você tá nisso por moda, é melhor virar estilista... Se você tá nisso porque gosta da música, você é mais importante na pista! Se você tá nisso porque pensa que nem eu, seja bem-vindo ao clube. A música não é só uma construção harmônica de ruídos. Ela é estética, personalidade, discurso, filosofia, essência, jeito de ser, tipo de vida.

DJ Twin Cam²⁷

2.1. O PAPEL DO RÁDIO NA POPULARIZAÇÃO DO DJ

A história do disc-jóquei²⁸ no Brasil remete ao final da década de 1950, quando o técnico de rádio Osvaldo Pereira teve a ideia de promover um baile financeiramente acessível, onde as dispendiosas orquestras fossem substituídas por música mecânica, executada a partir de um toca-discos e um sistema de som. Era o começo da “orquestra invisível”, já que o então chamado *discotecário* se apresentava atrás de cortinas. Para Assef (2003, p.22) “ali nascia, ainda que sem querer, o esboço do que viriam a ser, nos anos 70, as equipes de baile”.

²⁷ Em entrevista ao DJ Toni MZT no portal Cena Ceará, extinto no início do ano de 2007.

²⁸ O termo DJ é uma abreviatura de disc-jóquei. Para fins didáticos, neste item da dissertação o termo disc-jóquei será utilizado sempre em referência aos DJs no rádio para facilitar a compreensão das funções distintas relacionadas à programação musical (no rádio) e apresentação ao vivo (nos bailes), exceto nas citações, onde será mantido o formato utilizado pelo autor.

O repertório dos bailes regidos pela orquestra invisível era eclético. A noite começava com músicas lentas para esquentar a pista, até chegar ao *Swing*, *Shuffle* e *Fox Trot*, gêneros de maior sucesso na época. O principal meio de divulgação era o “boca-a-boca”, mas logo foram criadas as chamadas “circulares”, impressos que continham a programação dos bailes, valor da entrada, pontos de venda e informações sobre data, horário, local e traje (figura 4).



Figura 4: Circular dos bailes regidos pela orquestra invisível²⁹.

Recuperar essas informações ajuda a pensar questões contemporâneas importantes, que vão desde a forma como o *line up*³⁰ das festas de música eletrônica está organizado

²⁹ Os créditos da imagem são do livro "Todo DJ já sambou", cujas referências constam na bibliografia.

ainda hoje (com o DJ que toca uma vertente mais “calma” antes do DJ cujo repertório é mais enérgico), até o papel do *flyer*³¹ como uma das principais formas de circulação de informações sobre as festas de música eletrônica.

Com a popularização do samba-rock na década de 1960 os então chamados “bailes *black*” mantiveram a proposta de promover festas com um disc-jóquei, cujas principais funções e modo de obtenção de capital simbólico já estavam definidos: selecionar um bom repertório e ter sensibilidade para perceber em que momento acelerar ou diminuir o ritmo da pista. A seleção de repertório se dava principalmente através da garimpagem de discos raros e inéditos. Segundo o DJ e pesquisador Fábio Macari (MACARI apud ASSEF, 2006, p.26) “as pessoas iam ao baile para ouvir tal música que só aquele DJ tinha”.

Aspecto comum entre a orquestra invisível, os bailes *black* e mesmo os primórdios das equipes de som, a técnica manual de mixagem era questão secundária na *performance* ao vivo do disc-jóquei, especialmente porque na maioria dos bailes era utilizado apenas um aparelho de toca-discos. A principal habilidade técnica requerida era trocar os discos o mais rápido possível, minimizando o intervalo entre as músicas (ASSEF, 2006).

A inserção do disc-jóquei no rádio se deu orientada pelo fato de que naquele espaço ele “teria acesso às ferramentas imprescindíveis e caríssimas: os discos e os equipamentos de som” (ASSEF, 2006, p.37). Para Coleman (2003) “o rádio foi a gênese dos meios de comunicação de massa e também deu início ao *marketing* de massa”. A história do surgimento do disc-jóquei está intimamente ligada aos primórdios do rádio, já que:

O DJ funcionou como um grande influenciador de estilos, ditando tendências, monitorando novidades e captando recursos. Os melhores DJs transformaram o ato de selecionar e apresentar discos e de “virar as panquecas” numa forma de arte. Quando a função de DJ de rádio voltou a um formato parcialmente automatizado de anunciar, no final da década de

³⁰ *Line up* é um termo adaptado do inglês para definir a sequência de DJs que se apresentam numa festa. O *line up* costuma privilegiar com o melhor horário da noite o DJ mais conhecido e/ou em cujo repertório predomine a vertente mais rápida.

³¹ Analogamente, *flyer* é o nome dado às “filipetas” ou panfletos contendo as principais informações da festa. O *flyer* tem relação direta com a proposta estética da música eletrônica. Dessa forma, eventos de gêneros urbanos como o *techno* buscam inspiração para a arte do *flyer* em temas urbanos e tecnologias e eventos de *psytrance* tem como temática recorrente a natureza e a psicodelia.

1960, emergiu um novo formato de turntable-jóquei nas discotecas e nas ruas (COLEMAN, 2003, p.79).

Para Frith (1996) a relação entre o rádio e a indústria fonográfica é simbiótica, muito mais do que competitiva, porém os mesmos possuem interesses distintos. O rádio tem como objetivo criar uma comunidade de ouvintes, enquanto o interesse da indústria fonográfica é criar uma comunidade de compradores de discos. Segundo o autor, o DJ exerceria um papel central neste processo e, para a indústria do disco, seria um verdadeiro vendedor, não apenas executando uma música, mas estimulando sua aquisição.

O rádio se tornou rapidamente o principal mediador do consumo de música, estando também relacionado à expansão da cultura musical da audiência. “De fato, o rádio pôs à disposição de milhões de ouvintes um repertório musical ao qual, até bem pouco tempo, só podia ter acesso em determinadas ocasiões” (ECO, 1987, p.317). Em contrapartida, o rádio estimulou uma nova forma de escuta, habituando o público “a aceitar a música como complemento sonoro das suas atividades caseiras, com total prejuízo de uma audição atenta e criticamente sensível” (*idem*, p. 317).

Essa nova prática de escuta foi problematizada ainda na década de 1960 pelo jornalista Tom Wolfe ao afirmar que “o rádio agora é algo que as pessoas escutam enquanto fazem alguma outra coisa [...]. Escutar não é a palavra exata. Eles usam o rádio como *background* [...]. Eles não querem nenhuma mensagem, mas uma atmosfera” (WOLFE *apud* COLEMAN, 2003, p.82). Para Eco (1987), apesar dos aspectos positivos relacionados ao acesso à informação musical, essa nova forma de escuta está manifestamente associada ao surgimento da canção de consumo enquanto objeto de uso.

A popularização do rock estimulou o surgimento no rádio das estações *Top 40* como uma alternativa de consumo dos *hits* da época. Para Coleman essas emissoras ajudaram a forjar uma ilusão de seletividade ao recriar a essência do efeito das *jukeboxes*, subvertendo as noções de escolha e gosto musical. Em certo momento, essas emissoras chegaram a minimizar a importância da figura do disc-jóquei enquanto mero “programador musical”,

cuja função no rádio e nas pistas já estava manifestamente definida: “descobrir o que o público quer e então recriar isso” (COLEMAN, 2003, p.81-82).

O disc-jóquei viveu uma relação de amor e ódio com o rádio. Se num momento inicial o rádio surgiu como “o primeiro ambiente para se desenvolver na profissão” (ASSEF, 2003, p.37), logo a emergente indústria fonográfica colocou em xeque a autonomia criativa do disc-jóquei na escolha do repertório. No ar, eles passaram a cumprir muito mais uma função de anunciadores de produtos – fossem esses musicais ou não.

A partir da popularização de emissoras “*Top 40*”, Coleman (2003, p.84) identificou uma espécie de círculo vicioso, já que a audiência não aprovava a execução de músicas desconhecidas, estimulando as emissoras a tocar poucos discos por diversas vezes. As novas tendências só entravam na programação quando já estavam bem assimiladas pela audiência, construindo um conservantismo musical que desencorajava a audição de novidades (ECO, 1987, p. 318).

Estava construído o cenário para uma revolucionária mudança no papel do disc-jóquei. Enquanto mergulhavam no formato de reprodução de grandes sucessos, emissoras de rádio como as brasileiras Excelsior, Difusora e Rádio Mundial – que segundo Assef (2003, p.37) foram precursoras do atual padrão FM – o mesmo continuava pesquisando novidades e se apresentando em grandes bailes.

O DJ carioca Corello (CORELLO apud ASSEF, 2003, p.47) atribui o sucesso dos bailes *black* no Rio de Janeiro precisamente à pesquisa musical, já que o rádio estava alinhado com a perspectiva de atender às expectativas da audiência, tocando as músicas já conhecidas pela audiência: “O rádio na época era a coisa mais boco-moco do mundo. Só se tocava Charles Aznavour, Orlando Dias, Noite Ilustrada... Nos bailes era onde se ouviam as novidades. Ali, todos perceberam que o futuro poderia ser mais dançante”. Dessa forma:

Enquanto explorava as possibilidades criativas da mixagem, programação e ajuste do som (e sua audiência explorava as possibilidades criativas de todas as maneiras de desapropriação química), o DJ estava aprendendo mais ou menos sobre manipulação. Central para sua arte era a compreensão da sua audiência e a dinâmica de uma pista de dança, assim como os discos que ele estava tocando (BREWSTER & BROUGHTON, 1999, p.179).

Na década de 1970, chegou ao Brasil com grande influência do rádio a *disco music*³². Simultaneamente os bailes *black* popularizavam a chamada *soul music* na periferia do Rio de Janeiro. Percebe-se que neste momento houve uma clara segmentação entre as festas em espaços fechados (discotecas, boates ou *clubs*) e os bailes de periferia, permitindo “o florescimento de uma música negra mais *underground*” (ASSEF, 2003, p.44), apontada como a gênese do que hoje se conhece como *funk carioca*.

O movimento da *disco music* conquistou de forma irresistível e universal diversos países com a proposta hedonista de democratizar o acesso às pistas de dança. As calças boca-de-sino e os saltos de plataforma tornaram-se ícones de um movimento que “mudou muito o mercado da música e a profissão do DJ” (BREWSTER & BROUGHTON, 1999, p.183).

Inaugurada pelo jornalista Nelson Motta em 1976, a discoteca *Frenetic Dancing Days* se tornou uma coqueluche entre os cariocas e marcou época. Para atender às poucas mesas da discoteca, Motta teve a ideia de contratar irreverentes garçonetes que utilizavam malhas colantes e uma maquiagem carregada. No meio da noite elas abandonavam as bandejas e subiam ao palco para cantar algumas músicas. Estava criado o grupo “As Frenéticas”, que conquistou disco de ouro com o seu primeiro LP e emplacou o tema de duas telenovelas da Rede Globo de Televisão: *Feijão Maravilha* e *Dancing Days*, esta última totalmente inspirada no movimento da *disco music*.

Reconhecer a importância da *disco music* é fundamental na compreensão do modo como se construiu a relação entre a música eletrônica e os meios de comunicação. A presença da *disco music* foi de tal forma monopolizante e massiva que o disc-jôquei novaiorquino Steve Dahl iniciou em seu programa de rádio um curioso movimento:

Na presença de oitenta mil pessoas (público predominantemente masculino, branco e adulto, suponho), uma “montanha” de LPs de disco music foi colocada no meio do campo e dinamitada por Steve Dahl. A euforia tomou conta da plateia, que terminou invadindo o campo, entrando em confronto

³² Gênero musical dos anos 1970 que mesclava ingredientes do *soul* e do rock’n roll, surgiu possivelmente após o disco *Soul Makossa* do africano Manu Dibango. A gravação teria cativado os músicos do grupo inglês Bee Gees, abrindo caminho para o sucesso do gênero. Basicamente, é a versão de uma música do rock com pouca ou nenhuma letra, com batidas eletrônicas e muito repetitivo, para ser tocado em alto volume e dançado em discotecas (DOURADO, 2004).

com a polícia e impedindo a realização do segundo tempo do jogo de baseball. O ódio do americano médio à disco music parecia superar a paixão pelo esporte (AZEVEDO, 2006).

As pistas de dança haviam se tornado um grande negócio e a *disco music* estava em todos os lugares. “Estações de rádio que abandonaram o rock pela *disco* viram sua audiência disparar. Clubes, bares e restaurantes descobriram que colocar um DJ e uma pista de dança aumentaria seus ganhos de forma significativa. A *disco* era um grande negócio, estava em todos os lugares” (BREWSTER & BROUGHTON, 1999, p.182).

Além das tensões oriundas da massificação da *disco*, que restringia o espaço dado pelos *media* a outros gêneros e subgêneros musicais e fazia aumentar vertiginosamente a quantidade de discos ruins produzidos por artistas que não conheciam a música e visavam apenas o lucro (*idem*, 1999), um dos aspectos notáveis da *disco music* foi a popularização do produtor musical. “A era comercial da *disco* resultou no formato de *single* de 12-polegadas, no *remix*, na promoção de discos baseada em clubs e numa forma completamente nova de fazer discos” (*ibidem*, 1999, p.184).

Como já abordado no primeiro capítulo, os produtores de música eletrônica criaram um diferente formato musical, as *tracks*, pensadas para a pista de dança e diferentes do formato tradicional padronizado pelas rádios com três a cinco minutos de duração. O *remix* – que nada mais é do que uma versão de uma canção mediática em algum dos gêneros eletrônicos – possibilitou ao DJ aprimorar o seu formato de apresentação, *mixando* com primor duas músicas, sem prejuízo de intervalos, a quebra de ritmo na pista e sem a sobreposição de diferentes vocais.

Remixar é uma parte vital da indústria da dance music hoje, tanto como ferramenta de marketing, como um escoadouro para os DJs. Suas raízes estão firmadas na era da disco, quando os DJs aprenderam a transferir o tipo de mixagem ao vivo que eles haviam introduzido – com a extensão dos intros e breaks – para as fitas e, eventualmente, discos de vinil. O jovem DJ de clubs aprendeu pela necessidade suas habilidades fenomenais de mixagem. Os discos eram curtos e se eles [os DJs] quisessem fazer uma apresentação mais eficiente na pista de dança, eram forçados a trabalhar de forma muito rápida. As músicas de três minutos foram elaboradas de forma a serem perfeitas para o rádio. Aqui o compositor precisa concentrar sua mente e entregar uma mensagem simples, sem repetição. Entretanto, as necessidades de um

dançarino não são as mesmas dos ouvintes de música pop – o corpo exige uma demanda diferente do que os ouvidos (BREWSTER & BROUGHTON, 1999, p.190-191).

O *remix* é um formato híbrido entre a canção e a *track*, apresentando os principais elementos musicais da canção, mas com uma base eletrônica que o torna mais eficiente na pista de dança. Os *remixes* costumam se apresentar em dois formatos: uma versão completa, incluindo os *breaks* iniciais e finais, de duração mais longa e pensada para a pista de dança; e uma versão editada para o rádio, que possui a duração média de 3 minutos e exclui os *breaks*.

Além de músicas inéditas como *Love to love you baby* (Donna Summer) e *Never can say goodbye* (Gloria Gaynor), foram produzidos nessa época centenas de *remixes* de músicas consagradas como *Singing in the rain* (Frank Sinatra) e *La vie en rose* (Edith Piaf). Para Sá (2003) “paulatinamente, o *remix* foi ganhando status de atividade criativa e a música original tornou-se pretexto para intervenções cada vez mais livres de DJs/produtores, alterando elementos da versão original”.

Provavelmente estabeleceu-se a partir dessa época um equívoco no uso dos termos locutor, DJ e produtor musical, encontrado de forma recorrente mesmo nas pesquisas acadêmicas mais recentes. No livro *Comunicação, Mídia e Tecnologia*, Straubhaar e La Rose (2004, p.65) afirmam que “**Disc-jóquei** é o locutor de rádio que seleciona músicas para transmissão e vale-se de personalidade para entreter”.

Entre os autores brasileiros, no exímio *Lapa, Cidade da Música*, o experiente Herschmann (2007) parece não atentar para a diferença entre DJ e produtor:

No universo da música, além das mudanças na esfera dos negócios, as NTICs permitiram o surgimento de um novo autor musical, cuja produção consiste em fazer um uso criativo de trechos de música. Seu conhecimento se aproxima mais do conhecimento dos técnicos de som e dos consumidores do que propriamente dos músicos. Esses novos criadores são conhecidos como DJs e hoje gozam quase do mesmo prestígio que os músicos, aliás, muitos deles são artistas fundamentais nos novos grupos de música que usam bases de música eletrônica (HERSCHMANN, 2007, p.122, *grifo nosso*).

Ao definir o formato de música produzido para atender as especificidades dos gêneros dançantes, Sá³³ (2006) não diferencia engenheiro de som e produtor musical, ao afirmar que a música eletrônica é aquela “feita para dançar, tocada por DJs e produzida em estúdio por **engenheiros de som**” (grifo nosso).

Os engenheiros de som (ou engenheiros de gravação, do inglês *sound engineer*) não comumente são produtores musicais, mas técnicos especializados em gravação que atuam no aquário dos estúdios comandando a mesa de mixagem (DOURADO, 2004). Com a recuperação de uma parte da história do DJ no rádio é possível afirmar que o mesmo, precisamente o discotecário, surgiu antes do produtor musical pela própria natureza do repertório utilizado nos *sets* ou apresentações à época. No Brasil, a produção de música eletrônica para pistas de dança como a conhecemos hoje se deu especialmente a partir da *disco music*, genealogicamente tida como precursora da *house music*.

Sem perder de vista que os gêneros se afirmam nas cenas e não são estruturas ossificadas, mas dinâmicas, a passagem da década de 1980 para 1990 complexificou a *dance music* com o surgimento de inúmeros gêneros derivados. Dois grupos notoriamente disputavam espaços, reivindicavam autonomia e estabeleciam complexos códigos de afiliação: os *clubbers* e os *ravers*. O som predominante entre os *clubbers* era a *house music*, cuja cultura se diversificou de tal forma que “nunca mais haveria uma única cena definida, mas grupos de subgêneros interligados” (COLLIN, 1998, p.246). Nas *raves* predominavam gêneros como o *hip house* e as vertentes mais pesadas do *techno* (FEITOSA, 2004).

O termo *hardcore*³⁴ surgiu nesse contexto para representar a movimentação de novos gêneros musicais e de um novo público numa busca pela distinção em relação aos

³³ A pesquisadora Simone de Sá coordenou no Laboratório de Culturas Urbanas, Lazer e Tecnologia da UFF excelente pesquisa relacionando cibercultura, tecnologia, estética e identidade na música eletrônica.

³⁴ O termo *hardcore* (ing. lit.: núcleo duro) é utilizado para designar uma versão extrema ou exagerada de algo, por isso foi utilizado para designar o gênero eletrônico, que possui um som pesado, repetitivo, remetendo ao apelo gótico e *dark*. Na música, o termo surgiu com o punk rock no final da década de 1970 através de bandas como Dead Kennedys, The Stupids e The Hard Ones (DOURADO, 2004).

apreciadores da *acid house*³⁵, cujos adeptos eram considerados como pertencentes à geração *clubber* anterior (FEITOSA, 2004).

A origem do *hardcore* eletrônico está relacionada à popularização da produção musical independente e sua difusão através das rádios piratas, tendo como principal característica sonora a influência dos gêneros mais pesados predominantes nas festas *raves*. Em Nova Iorque, por exemplo, os produtores musicais criaram um subgênero de *hardcore* chamado *gabber*, que possuía BPMs extremamente aceleradas e muitas distorções, representando bem a influência dos elementos sonoros urbanos na música eletrônica. O *gabber* remete aos ensurdecedores barulhos produzidos por fábricas e construções. Na Europa surgiu o subgênero *rotterdam* (ou *gabba*), que possuía características semelhantes ao norte americano.

Derivado do *hardcore*, o *drum'n bass* pontua bem o papel fundamental adquirido pelo rádio na década de 1980, sendo a própria origem dos termos *drum'n bass* e *jungle* atribuída aos programas veiculados em emissoras piratas de Londres, como a Kool FM. Para Reynolds (1998), o primeiro é um sinônimo descritivo mais grosseiro para o *jungle*³⁶.

³⁵ A *acid house* era composta por uma mistura entre os elementos da *house music* com os timbres graves do sintetizador e sequenciador Roland TB-303.

³⁶ Para esta pesquisa, utiliza-se com a devida vênia o termo *drum'n bass* como sinônimo de *jungle*. Reconhecendo a complexidade intrínseca dos gêneros da MPM e o fato de que existem diferenças nos primórdios dos dois termos, sugerimos a leitura da primorosa pesquisa de mestrado apresentada em 2004 por Ricardo Augusto de Sabóia Feitosa ao PPG em Comunicação e Cultura Contemporâneas da UFBA com o título "Periferia eletrônica: clubbers, cybermanos, cultura club e mídia". O referido pesquisador descreve minuciosamente em mais de duzentas e cinquenta páginas a história do *drum'n bass* e da cultura *club*, pormenorizando o modo de consumo musical dos *clubbers* e *cybermanos* paulistanos.

2.2. O DRUM'N BASS EM LONDRES E NO BRASIL

O gênero eletrônico que hoje conhecemos como *drum'n bass* (bateria e baixo) teve sua gênese na cena de *hardcore*, que no final da década de 80 iniciava um processo de segmentação sonora e de público em relação à cena *clubber*, ligada principalmente aos gêneros *House*, *Techno* e *Disco*. Musicalmente, caracteriza-se pelas batidas rápidas, com velocidade a partir de 165 BPM e base quebrada em relação à frequência dos bombos. O nome do gênero está relacionado aos principais elementos encontrados nas suas produções: bateria e baixo, com batidas sincopadas e valorização das linhas de grave.

Para Feitosa (2004, p.86) “a cena *hardcore* remete a um conjunto de gêneros musicais, cuja afirmação está ligada diretamente ao processo de ampliação das possibilidades de produção musical independente no início da década de 90”.

O advento de novas tecnologias está intimamente associado ao surgimento e à difusão dos diversos gêneros da música eletrônica, onde se inclui o *drum'n bass*. É notório que a música gravada dinamizou o consumo musical. Se antes ouvir música somente era possível num encontro presencial entre produtor e consumidor, com a possibilidade de gravação e os novos meios de reprodução, agora o consumidor não só passou a ter acesso à música para execução em ambientes domiciliares, como também nos ambientes sociais festivos onde, no caso, o DJ atua como divulgador e atualizador dos produtos.

As tecnologias voltadas para a produção musical evoluíram nesse contexto de demanda crescente por novos produtos para o consumo musical. Se a lógica de mercado que influencia a indústria cultural implica que o aumento da demanda significa necessariamente o aumento da produção, não tardou para que surgissem equipamentos com valores acessíveis, o que, segundo Thebergé (1996, p.12), proporcionou o surgimento de um mercado voltado para o *home studio*. A relação entre as tecnologias de produção musical e a cena de *hardcore* é relatada por Reynolds:

A proliferação de aparelhos baratos de home-studio baseados em computador e programas de samples/sequenciador como o Cubase fomentou uma revolução faça-você-mesmo remanescente do punk, e foi

acompanhada por uma explosão de selos independentes. Em 1991, esse som underground – na verdade uma união de gêneros híbridos e estilos regionais³⁷ – estava tomando de assalto a parada de sucessos pop [...] Na história da cultura dance, ‘hardcore’ designa aquelas cenas onde o hedonismo das drogas e o desespero da classe baixa estão combinadas com um comprometimento à corporeidade da dança e à tendência funcional de criação musical (‘faixas’ mais do que ‘canções’). Embora a atitude intransigente permaneça a mesma, musicalmente ‘hardcore’ [sic] significa coisas diferentes em tempos diferentes e diferentes partes do mundo (1998, p. 96-97 apud FEITOSA, 2004, p.86).

Em Londres, a movimentação em torno do *hardcore* se deu principalmente na região da periferia e por um público considerado proletário. Mesmo dentro do ainda incipiente mercado da música eletrônica, as diferenças entre os universos sociais eram incontroversas. Rotulados pelos *clubbers* mais antigos (e considerados “autênticos”) como *love thugs* e *acid teds*, os adeptos da cena *hardcore* eram considerados *underground*, numa conotação negativa do termo. Para Feitosa (2004, p.88) “as vestimentas, comportamento na pista de dança e a origem ‘proletária’ dos novos frequentadores serviam como referências para a estigmatização daquele público pelos *clubbers* mais antigos, frequentadores de casas já firmadas no universo *club* britânico”.

As disputas entre *clubbers* e *ravers* fazem parte do processo de definição do gênero através da demarcação de espaços. Para Janotti Jr. (2005), “os gêneros são dinâmicos justamente porque respondem a determinadas condições de produção e reconhecimento, indicativos das possibilidades de produção de sentido”.

Em meio à disputa por espaços de socialização, as rádios piratas exerceram importante papel na disseminação dos diversos gêneros e produtos considerados *hardcore* no final da década de 1980 e início da década de 1990:

As rádios piratas ressurgiram massivamente, como um componente crucial da infra-estrutura rave *hardcore*, ao lado de estúdios de gravação caseiros,

³⁷ Para Feitosa, os gêneros híbridos e estilos regionais da *dance music* ao qual Reynolds se refere eram produzidos no norte da Inglaterra, derivados de subgêneros como *hip house* e *ragga*, que eram muito populares entre as comunidades negra e caribenha (2004, p.86).

selos independentes, lançamentos em selos brancos e lojas especializadas. Abandonando os últimos vestígios do protocolo do rádio mainstream, as novas rádios piratas hardcore soavam como ‘raves no ar’: rude, caótico, com a locução do DJ substituída por um estilo áspero do MC e com uma forte ênfase na participação da audiência (possibilitada pela difusão do telefone celular, tornando a localização do estúdio impossível de ser identificada). Apesar das penalidades perversas do governo (ameaça de multas ilimitadas, sentenças de prisão de até dois anos e o confisco de todos os equipamentos do estúdio – incluindo a preciosa coleção de discos do DJ), os anos de 1992-1993 viram o maior boom de rádios piratas da história (FEITOSA, 2004, p.89).

O surgimento do *hardcore* e, posteriormente, do *drum’n bass* evidencia a assertiva de Verón (2004), de que os processos de produção, circulação e consumo dos produtos mediáticos pressupõem condições materiais e simbólicas necessárias para uma confecção e partilha dos valores. O rádio dinamizou o acesso à música, divulgando os *clubs* enquanto principais espaços festivos, evidenciando a busca pela autenticidade enquanto “valor crítico fundamental” (JANOTTI JR., 2005) a partir da filiação a comunidades de gosto.

Nessas comunidades são compartilhados valores que vão muito além da música. *Breakbeat science* (ciência do *breakbeat*) foi um termo cunhado para explicar as experimentações rítmicas com as bases quebradas e linhas de baixo, a incorporação de novos elementos vocais adaptados do *ragga*³⁸ e uma forte influência do *hip hop* (FEITOSA, 2004).

A partir dessa mistura – que ressalta bem a construção dinâmica dos gêneros – foram incorporados ao *jungle*³⁹ elementos característicos do *hip hop* como o MC (mestre de cerimônias) e a cultura dos grandes *sound systems* (para o consumo individual e nos espaços

³⁸ A *raggamuffin music*, abreviada simplesmente como *ragga*, é um subgênero influenciado pelo *reggae* e pelo *dub*, com elementos adaptados do *dancehall* jamaicano.

³⁹ Conforme sugere Feitosa ao citar Reynolds “de acordo com o MC Navigator, da rádio pirata londrina Kool FM, *jungle* vem de *junglist* e foi primeiramente ouvido em 1991 como um *sample* usado por Rebel MC” (2004, p.96). O termo *junglist* (de difícil tradução) foi incorporado no Brasil para definir os frequentadores e consumidores do gênero *drum’n bass*. Na Jamaica, *junglist* era sinônimo de *gangsta* (gangster) e *badbwoy* (homem mau). Algumas tracks chegam a fazer referência aos *original rudebwoys* enquanto respeitados *junglists*. Musicalmente, o termo *jungle* passou a ser usado no início da década de 1990 para definir os gêneros musicais que seguiam parte da fórmula da *acid house* (batidas sincopadas, fortes linhas de baixo e velocidade mais rápida do que a *house music*), com exceção da regularidade rítmica do bombo: o *jungle* possuía batidas quebradas, combinadas com vocais no estilo *ragga*.

festivos). Canções contendo letras com um forte apelo social e político, que para Collin (1998) traçaram um percurso do *reggae* ao *hip hop*, também foram absorvidas.

Por este motivo, entre os gêneros de música eletrônica, o *drum'n bass* tensiona o primeiro aspecto que caracteriza as *tracks*: a ausência total ou quase total de elementos vocais. É possível encontrar um grande número de *tracks* deste gênero com elementos vocais, sejam eles interpretados por MCs ou por cantores. Na maioria das vezes, os vocais ou apelam para a dicção e fala do MC de *hip hop*, ou são interpretados por vocais masculinos ou femininos com letras de temática social, características do *hip hop*.

Estes elementos propunham um som de pista dançante, mas com características completamente distintas da *house music*. Para Reynolds (1998), o *jungle* desenha um retrato sonoro dos aspectos sociais da periferia britânica, onde o gênero criou forte raízes, tornando-se “uma resposta musical ao cenário urbano de Londres” (COLLIN, 2004). Feitosa relaciona de forma decisiva as duas propostas, que apresentam de forma consensual o *jungle* como uma resposta aos “desejos reprimidos e medos da classe baixa desprivilegiada”, assim como foi com o *hip hop* para os jovens norte-americanos (FEITOSA, 2004, p. 92 *apud* REYNOLDS, 1999).

A história do *drum'n bass* no Brasil conserva aspectos em comuns em relação à gênese no Reino Unido. No DVD *Introduzindo o Drum'n Bass no Brasil* (2004), produzido pela gravadora Trama, depoimentos de importantes personagens ajudam a mapear a história do gênero no Brasil. Para o paulista Wagner Ribeiro de Souza – mais conhecido como DJ Patife – o movimento começou na periferia de São Paulo, tomou corpo e projetou os DJs e produtores musicais brasileiros em vários países.

Os *clubs* tiveram fundamental importância na disseminação do *jungle* e do *drum'n bass* em Londres e no Brasil. O DJ Patife aponta que pelo menos seis *clubs* dedicados à música eletrônica no final da década de 1980 disseminaram o *drum'n bass*: Toco, *Overnight*, *Contramão*, *Zoom*, *Sunset Club*, *Pop Corn*, situados em sua maioria nas zonas Norte e Leste de São Paulo. No mesmo DVD, o empresário Márcio Duarte (proprietário da loja Stuff Records), aponta que houve um momento de tensão com a *dance music*, agregada em *clubs* “elitizados” como Srta. Kravitz, *Nation*, *Massivo* e *Allure*. Para o DJ Patife, a música eletrônica

não é da nossa cultura. “Começamos copiando e depois fazendo do nosso jeito, com jazz brasileiro, samba-rock, etc”, afirma.

Influenciados pelo som de origem jamaicana e popularizado em Londres, os DJs Patife e Marky foram precursores na discotecagem do *drum’n bass* no Brasil. Nascidos na periferia de São Paulo, os DJs iniciaram a carreira tocando gêneros como *hip-house*, *techno* e, especialmente, *hip hop*, que, no caso do DJ Marky, influenciou de forma definitiva na composição do seu estilo pessoal de discotecar. Em 1997, os DJs “contaram moedas” e foram a Londres conhecer a movimentação em torno do *drum’n bass*, que já ensaiava sua consolidação no Brasil há alguns anos.

O produtor musical Mad Zoo aponta para a falta de *clubs* na Jamaica como um dos fatores que influenciaram o surgimento dos *sound systems* ainda na década de 1950. Os *sound systems* jamaicanos eram compostos basicamente por alto falantes, amplificadores, toca-discos e cabos. No entanto, era possível encontrar nas equipes de som mais poderosas máquina de fumaça, equipamento de luz, projetores de vídeo e geradores elétricos. Este conjunto sintetiza os equipamentos básicos utilizados na produção das festas de música eletrônica em espaços abertos ainda hoje.

É importante abrir um parênteses para contextualizar a relação entre os DJs, o *funk* e a chegada dos *sound systems* ao Brasil com os bailes no início da década de 1970, mais conhecidos à época como equipes de baile ou de som. No Rio de Janeiro as festas se dividiam em dois grupos distintos, nas Zonas Sul e Norte. Até então os DJs das equipes de som não tinham reconhecimento do público nem gozavam de prestígio nos bailes.

Os DJs são mantidos em posição secundária, tanto que estão sempre de costas para o público (ao contrário das boates da Zona Sul do Rio, ou e qualquer outra cidade, onde os DJs ficam de frente para o público, controlando melhor o que acontece na pista de dança), As equipes acham mais importante impressionar os dançarinos mostrando seus amplificadores [...], com inúmeros botões, ponteiros e luzes piscando (VIANNA, 1989).

Segundo Vianna (1989), foi Fernando Luís Mattos da Mata – ou DJ Marlboro – o primeiro no Brasil a propor uma inversão dessa lógica, não só se apresentando de frente

para o público, mas também incorporando às suas apresentações técnicas de *mixagem* e *scratches*⁴⁰. Graças às experimentações de Marlboro (que lhe renderam quatro demissões da rádio Tropical, onde então trabalhava) finalmente o DJ saiu do ostracismo para adquirir o *status* de artista.



Figura 5: DJ Marlboro em um baile funk⁴¹

Em meio a disputas por espaço e público entre equipes de som e à rivalidade entre DJs, Marlboro começava a adquirir seu capital simbólico. A assimilação massiva da proposta de *performance* introduzida por Marlboro foi possível pela sua trajetória construída e pelo sucesso entre dançarinos e o público em geral que, segundo Vianna (1989), chegou “a improvisar uns refrões para acompanhar as variações do ritmo eletrônico”. Sem dúvida a legitimação do público garantiu o sucesso de Marlboro, que ainda hoje é o mais conhecido nome do *funk* carioca e cuja história ajuda a entender a evolução do DJ no Brasil, já que de forma análoga se deu o processo de reconhecimento dos DJs de *drum’n bass* no país.

Em entrevista a Feitosa (2004, p. 100), o DJ Andy ressalta que o primeiro momento foi de “negociação” com público: era necessário intercalar na pista de dança diferentes gêneros musicais:

⁴⁰ *Scratches* são movimentos no sentido horário e anti-horário realizados sucessiva e rapidamente pelo DJ em um disco de vinil com o objetivo de sincronizar harmonicamente o som produzido com a música do outro disco.

⁴¹ Os créditos da foto são do antropólogo e pesquisador Hermano Vianna, em sua dissertação de mestrado intitulada *O Baile Funk Carioca: Festas e Estilos de Vida Metropolitanos*, apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social da Universidade Federal do Rio de Janeiro em 1987.

A cena de jungle foi se desenvolvendo posteriormente. Como na época não havia essa coisa de um DJ de um estilo só e eu tocava em uma casa para 2 mil pessoas [Overnight], tocava house, techno, hip hop e fazia um set maior dentro do meu “baile”, vamos falar assim, de hardcore e jungle. 60% do meu baile era hardcore e jungle, os outros 40% era hip hop, techno, house, trance... Do mesmo jeito que eu procurei uma coisa nova para me diferenciar dos outros DJs, a galera começou a gostar do meu som. E eu vi nisso uma necessidade deles também quererem uma coisa diferente. Então eu fui colocando cada vez mais e mais esse estilo. E como eu tocava na sexta-feira, era o dia do meu baile mais alternativo, em que eu podia tocar um som mais pesado, então as pessoas iam para ouvir esse tipo de som.

Gradativamente os DJs foram construindo seu capital simbólico, afirmando-se enquanto “especialistas culturais” legitimados e reconhecidos pelo público (FEITOSA, 2004, p.101), incitando uma disposição para assimilar novas sonoridades. A partir de então, os DJs passaram a ter liberdade de optar por um gênero predominante em suas apresentações, minimizando a interferência do público em relação à escolha de repertório nos *sets mixados*.

Os *sound systems*, o estilo esportivo dos *b-boys*, o *rap*, o *scratch* e o grafite são exemplos pontuais das manifestações culturais características do *hip hop*, que serviram de inspiração aos bailes *funk* e ao *jungle*, introduzido no Brasil no início da década de 1990. Entre diversos outros aspectos subjetivos, reconhecer, adaptar e se reapropriar destes elementos é uma forma de legitimar a autenticidade por parte dos DJs e dos *junglists*.

A relação entre o *jungle* e o *drum'n bass* encontra diferentes explicações. Para Reynolds (1998, p.245) o *drum'n bass* é o “sinônimo descritivo mais grosseiro” para *jungle*. Entre os *junglists* há duas hipóteses: a primeira diz respeito aos excessos na violência e no consumo de álcool e drogas na cena *hardcore*, que teria gerado uma desagradável associação com o termo *jungle*, cuja própria tradução invoca um significado negativo. A segunda, mais comum e bem aceita, aponta o *drum'n bass* como uma evolução sonora e cultural natural do *jungle*, transformação a qual também visou dissociar o nome *jungle* daquele gênero musical pelo seu próprio significado, que sugeria uma relação com a “selva” que era a periferia.

A transformação dos gêneros da música eletrônica, precisamente do *jungle* e do *drum'n bass*, contou com um ingrediente fundamental: o barateamento das tecnologias de produção musical enquanto facilitador do surgimento e popularização dos *home studios*.

2.3. TECNOLOGIAS NA PRODUÇÃO MUSICAL, OS DISCOS DE VINIL E A INDÚSTRIA FONOGRAFICA

Os gêneros de música eletrônica *house*, *techno* e *drum'n bass* materializaram durante muito tempo os seus produtos através dos discos de vinil, carregados de um romântico idealismo⁴². Ferreira (2004) aponta que os discos de vinil eram defendidos em detrimento das mídias digitais a partir de seus **aspectos estéticos** (relacionados à qualidade sonora e à imagem da *performance* do DJ), **aspectos técnicos** (habilidades necessárias para manipular cada mídia) e **reprodução de um discurso legitimador** (a partir da desqualificação de DJs que utilizam mídias digitais).

O disco de vinil se transforma aqui num verdadeiro qualificador de todo sentido carregado na cultura da música eletrônica. Em seu discurso, os DJs – especialmente aqueles afiliados a conceituados núcleos – tomaram para si a posição de defensores da autêntica cultura eletrônica, que tinha nos discos de vinil sua principal ferramenta.

Em relação aos aspectos estéticos, os DJs defendiam que somente os discos de vinil conseguiam obter maior fidelidade em relação aos timbres originais das *tracks*, além de explorar o máximo de frequências subgraves, que conservam uma relação histórica com a estética da música eletrônica.

⁴² Este cenário tem sido alterado sensivelmente nos últimos anos com o surgimento de novas tecnologias voltadas para a discotecagem e ferramentas de intercâmbio de arquivos digitais em alta qualidade, como os programas P2P (como *DreaMule*, *iMesh*, *Shareaza*, *Soulseek*, *BitTorrent*, etc) e provedores de hospedagem gratuita de arquivos (como *rapidshare*, *media fire*, *easy share*, *4shared*, *mega upload*, etc). A abordagem da relação entre os DJs e os discos de vinil deve ser considerada, portanto, no período de lançamento das músicas que serão analisadas no terceiro capítulo.

É preciso ressaltar que o ambiente para onde se destinam essas *tracks* são essencialmente as paredes de som das festas de música eletrônica. Estas paredes são compostas por potentes amplificadores e alto-falantes (caixas acústicas) que permitem a execução das músicas explorando o máximo das frequências, especialmente as baixas. Quando executadas nesse tipo de som, as frequências ritmadas provocam no público uma sensação de marcação que é sentida fisicamente, estimulando a participação corporal. Os discos de vinil estão endereçados para os DJs. Em tese, o público consome essencialmente os *sets mixados*, que costumam ser distribuídos gratuitamente pelos DJs através da internet ou comercializados em CDs, muitas vezes por valores simbólicos.

A questão dos alto-falantes é central no discurso dos DJs na defesa dos discos de vinil. Para Thebergé (1996) os sistemas de alto-falante subsônicos, ou seja, aqueles que são capazes de executar as frequências mais graves, criam tons que podem ser muito mais sentidos do que propriamente ouvidos. Esse tipo de frequência estimula o movimento do público na pista de dança, tanto quanto ou até mais do que o próprio ritmo, tornando-se uma parte da identidade do gênero.

Além dos fatores mencionados anteriormente e ainda em relação aos aspectos estéticos, o uso do vinil também era fundamentado na imagem da *performance* do DJ e no aprimoramento das técnicas de mixagem manual. Por exigirem excelente técnica, os discos de vinil enquanto suporte da *performance* do DJ eram um obstáculo na apresentação por parte de iniciantes ou de pessoas destreinadas. Entre outros fatores relacionados à *performance* do DJ, a habilidade de manusear com precisão os discos de vinil (aspectos técnicos) confere autoridade na cena de música eletrônica, tendo no *turntablismo* sua principal representação.

Turntablismo é o termo usado para definir a prática dos DJs de transformar os toca-discos em verdadeiros instrumentos musicais. A técnica conquistou popularidade com o *hip hop* e é bastante difundida entre os DJs de *drum'n bass*. O *turntablismo* é realizado através de efeitos obtidos com a manipulação da rotação e leitura dos discos pelas agulhas, ou através de efeitos específicos do *mixer*. Algumas das técnicas utilizadas são o *scratch*, *backspin*, *beat-matching* e *beat juggling*, *crossfading*, *cuing*, entre inúmeras outras.

As possibilidades criativas dos DJs no turntablismo são ampliadas com a utilização de discos próprios para este fim. São os chamados discos de *scratch* (*scratch records*) e discos de vocais (*acappella records*). Como o próprio nome sugere, os discos de *scratch* contêm apenas trechos curtos repetidos de bases e batidas de bombos. Os discos de vocais seguem a mesma lógica, mas ao invés de bases e bombos possuem vocalizações melódicas e interpretativas. Com estes discos, os DJs são capazes, por exemplo, de improvisar ao vivo uma *mixagem* de discos antigos, de um lado, com bases eletrônicas, do outro.

O discurso da exigência de sólidos conhecimentos técnicos por parte dos DJs foi reforçado com o surgimento das primeiras mídias digitais, como os players de CD, que facilitam o processo de mixagem. Para Bourdieu (1996) é praxe que os recém-chegados no campo reivindiquem mudanças e contestem posições de vanguarda, defendidas pelos mais antigos. Desta forma, a utilização das mídias digitais por parte dos DJs de música eletrônica vem seguindo um longo processo de debates desde o começo da década de 2000, sem obter até o momento uma resposta definitiva.

Os aspectos estéticos no uso dos discos de vinil conservam uma relação com a reprodução de um discurso legitimador. Aglutinados em núcleos, os DJs reivindicavam uma autonomia em relação à indústria fonográfica, fundamentando o uso dos discos de vinil no fato de que estes fomentavam um mercado que não despertava o interesse do mercado pelos custos elevados, pela baixa produção e baixa rentabilidade.

Por este motivo, o DJ que investia em discos de vinil era considerado como autêntico por estar colaborando com o fortalecimento da cultura do DJ. O jornalista, mestre em Comunicação e um dos principais DJs e articuladores do núcleo Pragatecno, Cláudio Manoel, defendeu em artigo publicado no *site* do núcleo⁴³ que:

Produtores de qualidade produzem em vinil porque sabem que os djs continuarão incentivando na prática a sua profissão de produtores experimentais para que a música não pare de evoluir e fique longe dos desvios do mercado das grandes gravadoras. Dj que investe em vinil está investindo na descoberta de novos timbres, de novas experimentações, na

⁴³ <http://www.pragatecno.com.br>. Acesso em 12/12/2008.

própria continuidade da e-music de qualidade, na medida em que está mantendo o mercado dos melhores produtores (SOUZA, mimeo).

Esta citação não só confirma como amplia um aspecto identificado por Janotti Jr. (2007), ao afirmar que “não é difícil ouvir em estúdios, garagens e bares, fãs negarem o aspecto serial de suas paixões musicais, afirmando o caráter não-massivo de expressões musicais como o rock e a música eletrônica”. Os fãs – e, principalmente, os artistas – tem na negação do aspecto serial da produção musical e na defesa da música contra os “desvios” e apelos da “perversa” indústria fonográfica, formas de reivindicar uma posição autêntica na cena.

Os DJs que utilizam mídias digitais foram durante muito tempo desqualificados por aqueles que utilizavam discos de vinil. Em meio a essa disputa, os discos de vinil se apresentavam como principais mediadores de uma relação de poder que conferia aos DJs que tocavam neste formato técnico uma autoridade, desqualificando os DJs que optavam pelas mídias digitais até mesmo pelo uso do termo CDJs⁴⁴. Para as diversas cenas brasileiras de música eletrônica, o vinil foi durante muito tempo um elemento de distinção. Percebe-se, portanto, que a relação entre um DJ *underground* (vinil) e *mainstream* (mídias digitais) tem relação não só com o contexto, mas também com o produto.

Para compreender essa complexa relação, faz-se necessária a recuperação de algumas informações relacionadas aos formatos técnicos de áudio na produção de música eletrônica. Nem todo DJ é produtor musical e nem todo produtor musical é DJ. Para Frith (1996) a função do produtor musical difere da do compositor, já que o primeiro não pode ser dissociado da performance no seu sentido estrito.

O estúdio de produção musical utilizado na música eletrônica difere do estúdio de gravação comumente utilizado por bandas. O objetivo do estúdio de gravação é fornecer condições para a captação com a melhor precisão possível dos timbres obtidos por cada

⁴⁴ O termo tem caráter pejorativo, fazendo uma alusão também ao mais popular modelo de aparelho utilizado para apresentação dos DJs que utilizam este tipo de mídia, o CDJ da Pioneer.

instrumento e pela voz dos artistas. O estúdio de produção musical, por sua vez, é o espaço onde são criados e/ou manipulados timbres acústicos ou sintéticos com o objetivo de criar *tracks* e *songs* de música eletrônica.

Se as tecnologias na gravação possuem relação direta com o modo como se constroem os gêneros (THEBERGÉ, 1996), o mesmo também ocorre com a produção musical. Os computadores, neste caso, passam a ter a função composicional de armazenar e manipular materiais musicais:

Como uma ferramenta composicional, o estúdio multipista foi talvez o mais explorado em vários gêneros da dance music, onde as contribuições dos músicos foram um pouco menores do que o material cruamente manipulado, transformado e re-composto no próprio estúdio (THEBERGÉ, 1996, p.11).

Os sinais digitais são representações do som em linguagem binária (*bits*) para a manipulação direta no computador. A produção musical através de computadores era pensada no início como uma forma de reproduzir digitalmente a performance do músico ao executar um instrumento. A tecnologia era então desenvolvida pensando numa forma de armazenar listas de partituras e notações musicais reproduzindo-as sem a necessidade de um instrumento musical (PIERCE, 1992). Após o surgimento do formato MIDI, o computador passou a ser pensando como uma ferramenta de manipulação de material musical.

Orientado fundamentalmente para teclados, o MIDI surgiu propiciando uma padronização dos softwares e dando inúmeras possibilidades de criação ao produtor, inclusive a de compartilhar uma biblioteca de amostras de som. O MIDI foi uma resposta a muitas necessidades dos produtores musicais, especialmente à necessidade de realizar a comunicação entre os diversos sintetizadores⁴⁵ que estavam surgindo no mercado.

O MIDI provocou uma transformação na representação do áudio digital, sendo tanto um padrão de hardware quanto um protocolo de comunicação entre diferentes dispositivos,

⁴⁵ Sintetizador é um “aparelho que cria eletronicamente sons musicais, podendo ser analógico ou digital. Enquanto o primeiro tipo emprega variações na voltagem para alterar as ondas sonoras, o segundo emprega informações digitalizadas nas mais diversas frequências” (DOURADO, 2004, p. 307).

sejam eles sintetizadores, computadores, sequenciadores⁴⁶, baterias eletrônicas ou qualquer dispositivo do gênero que tenha como função receber e/ou responder aos comandos MIDI (PIERCE, 1992). O computador passou a oferecer acesso a uma vasta biblioteca de sons, além de uma forma precisa de controlá-los.

No final da década de 1980 e início da década de 1990, a edição e gravação de áudio em *softwares* multipista conquistaram grandes empresas como a Macintosh, que desenvolveu o *Pro Tools*. Estação de trabalho completa para áudio digital na plataforma Macintosh, o *Pro Tools* integra *hardware* e *software* multipista para produção musical. Também surgiram nesta época *softwares* que até hoje são muito utilizados pelos produtores de música eletrônica, como o Cubase e o Logic.

Estes *softwares* realizam o sequenciamento do MIDI para produzir arranjos com instrumentos eletrônicos ou a edição de partituras. No entanto, a gravação e edição de áudio com vários canais simultâneos (multipista) tornou-se popular somente com o surgimento do sistema operacional Windows 95.

O desenvolvimento tecnológico melhorou drasticamente a velocidade de processamento dos computadores e fez baixar o custo dos equipamentos. Surgiram os *plugins* de processamento de áudio, que popularizaram a mixagem de áudio no computador.

Dezenas de canais de áudio podem ser mixados com ótimos efeitos, compressores, equalizadores paramétricos, auto-afinação de vozes, redutores de ruídos, modeladores de imagem estéreo ou *surround*. Outra atividade que surgiu e se popularizou foi a dos restauradores de gravações antigas. Do toca-discos ao CD-RW, as músicas passam por *receivers*, boas placas de áudio, já bem mais acessíveis, e programas de edição de áudio e de masterização de CDs, apoiados por plug-ins para restauração. Produzir coletâneas em CDs virou uma tarefa doméstica (IZECKSOHN, 2004).

⁴⁶ Sequenciadores podem ser tanto dispositivos eletrônicos para gravação e reprodução de dados em linguagem MIDI quanto softwares que permitem gravar, editar e reproduzir sinais e músicas em linguagem MIDI (DOURADO, 2004).

Neste contexto, surgiram os *home studios*, cuja qualidade vem melhorando sensivelmente com o passar dos anos. Os estúdios domésticos permitem ao produtor realizar a manipulação de áudio com diversas finalidades: da masterização⁴⁷ de CDs e restauração de gravações antigas até a edição de *tracks*. Para esta última finalidade, o estúdio é composto basicamente por um computador rodando um software específico de manipulação de áudio, uma placa de áudio, uma interface MIDI, uma mesa de mixagem, microfones e monitores de referência.

A democratização no acesso ao estúdio de gravação foi responsável pelo incremento na produção de *tracks* de música eletrônica. Os produtores viram com otimismo a mudança, pois a tecnologia deixou de ser o fator preponderante na composição das *tracks* de música eletrônica. Uma boa música, que antes dependia de condições técnicas para sua produção que muitas vezes eram inacessíveis pelo alto custo, passou a depender muito mais dos aspectos subjetivos relacionados ao talento artístico do produtor musical.

A internet otimizou ainda mais este processo, facilitando o intercâmbio de conhecimentos, *softwares*, soluções em tecnologia e, logicamente, de arquivos de áudio de todas as espécies, servindo tanto como fonte de inspiração para a extração de *samplers* na produção de novas faixas, como para a execução do DJ em seus *sets*.

Ao processo de recortar fragmentos de sons e sequenciá-los em trechos melódicos dá-se o nome de *sampleagem*⁴⁸, uma técnica de produção musical amplamente difundida entre os produtores de música eletrônica. Um *sampler* nada mais é do que o recorte de um trecho de uma música que pode ser utilizado pelo produtor musical como base, refrão ou apenas como elemento de referência na composição de uma nova *track*.

⁴⁷ Masterização é o processo de elaboração do *master*, ou seja, da fita magnética onde são gravados os sinais de áudio originais das músicas em estúdio para posterior prensagem em discos de vinil ou outros meios (DOURADO, 2004).

⁴⁸ Cabe destacar que os *samplers* possuem uma relação tensa com os direitos autorais. Nem todos os autores liberam formalmente suas obras para a releitura por parte dos produtores musicais, configurando violação do direito autoral. Muitas vezes o trecho utilizado sequer forma uma frase musical completa, dificultando a identificação do original, o que não deixa de configurar uma violação do *copyright*. Nos contratos estabelecidos com grandes gravadoras é comum o uso de dispositivos que preveem o produtor musical como criador original de todas as músicas comercializadas.

Quando os *samplers* são repetidos sucessivamente, adquirindo uma periodicidade rítmica e melódica, dão origem a um *loop*. A utilização de muitos trechos (*samplers*) da versão original dá origem ao *remix*. Para Dourado (2004) o *remix* é o rearranjo de uma música conhecida para inclusão em coletâneas de *dance music*. A capacidade de criação do produtor musical é expandida com o acesso a uma vasta biblioteca musical através da internet. Como se vê, a tecnologia na música eletrônica funciona como ampliadora de oportunidades na gramática da linguagem estética dos gêneros.

Outro uso de trechos de músicas que adquiriu popularidade nos últimos anos foi na produção de *mash ups*. O termo faz referência a uma técnica utilizada por DJs de *hip hop*, que mixavam em suas apresentações ao vivo trechos de diferentes músicas, produzindo, com isso, uma terceira, que muitas vezes apresenta os elementos vocais de uma música e a base da outra. Essa prática está intimamente relacionada ao uso de pseudônimos por parte dos DJs e produtores musicais, conservando também relação com aspectos históricos da cultura da música eletrônica⁴⁹.

As novas práticas musicais oriundas da popularização do *home studio* e das ferramentas de troca de arquivos pela internet alteraram inicialmente o modo de circulação dos produtos. O principal impacto foi que o público passou a ter acesso não mais somente aos *sets mixados* pelo DJ, mas também às *tracks* propriamente ditas. Aliada às novas ferramentas de *mixagem* para os DJs, essa possibilidade de distribuição do produto gerou um incremento nunca antes visto na atividade de DJ.

De forma resumida, o modelo de circulação implícito para as *tracks* de música eletrônica inicialmente pressupunha seu consumo pelos DJs através dos discos de vinil. O

⁴⁹ Desde a década de 1970, os DJs e produtores musicais adotam pseudônimos com o objetivo de chamar a atenção para a música e não para o artista. O uso de pseudônimos faz com que o artista consiga ser vinculado à pessoa apenas através da pesquisa e circulação na cena de música eletrônica. A chamada “cultura do segredo” também permite que os DJs lancem *white labels*, que são discos sem identificação, e tenham a liberdade de produzir *tracks* utilizando *samples* de artistas conhecidos na tentativa de isentar-se de responsabilidade jurídica. Da mesma forma, os “*mashers*” (produtores de *mash ups*) raramente usam seus nomes verdadeiros, já que a principal organização de direitos intelectuais na música, a Record Industry Association of America (RIAA) reagiu fortemente à utilização de trechos de músicas sem autorização legal, que não costumam ser comercializados, apenas disponibilizados para *download* na internet. No mercado fonográfico, a reação foi dividida. A MTV norte-americana chegou a lançar uma série a partir do encontro entre o *rapper* Jay-Z e a banda de rock Linkin Park chamada *The Ultimate Mash Up*.

barateamento das tecnologias gerou uma popularização dos *home studios*, que por sua vez incrementaram a produção musical em todo o mundo. Nesse contexto, conquistaram popularidade os *softwares* P2P na internet, permitindo ao público o acesso a uma ampla biblioteca musical, não mais restrita apenas aos *sets mixados*⁵⁰.

Outra reconfiguração na prática musical dos produtores com as novas tecnologias se deu na prensagem dos discos de vinil e no cuidado com questões técnicas relacionadas à compressão dos arquivos digitais. Do ponto de vista técnico, os vinis são prensados por um método eletro-físico, que exige cuidados redobrados quando a *track* é produzida em *home studios*.

A produção dos discos de vinil mantém-se artesanal até os dias de hoje, num extenso processo que envolve etapas mecânicas, eletrônicas e químicas, da elaboração da matriz (*master*) até a prensagem das cópias. O corte do vinil, ou seja, a moldagem dos sulcos, depende totalmente da qualidade do equipamento utilizado para este fim. Por isso quase todos os discos de vinil utilizados pelos DJs no Brasil são importados: não apenas adquiridos em lojas estrangeiras, mas também prensados fora do país.

Na negação do suporte do álbum e no distanciamento dos formatos digitais de circulação, os DJs e produtores musicais tentavam estabelecer uma lógica própria de circulação e consumo, que foi abalada por recentes ferramentas e tecnologias. Já é possível adquirir através de *sites* especializados na internet, como o *beatport.co.uk*, *tracks* de música eletrônica no formato *wav* com baixa compressão⁵¹, ou seja, pouca perda na qualidade das frequências. Os arquivos *wav* chegam a ter 15 vezes o tamanho de um *mp3*⁵², o formato de áudio mais popular em circulação na internet. Lançar novas faixas e comercializá-las através

⁵⁰ Além das questões apresentadas anteriormente sobre os aspectos estéticos e técnicos no uso dos discos de vinil, este percurso tensionou ainda mais a questão do vinil como aspecto legitimador do DJ autêntico e comprometido com os ideais da música eletrônica.

⁵¹ Existem diversas técnicas de compressão digital; a mais comum é o mascaramento, que apesar de não ser considerado *lossy*, resulta na eliminação de frequências inaudíveis. Os arquivos compartilhados na rede costumam possuir baixo bit rate, o que compromete severamente a qualidade do som quando executados num P.A.

⁵² Abreviatura de Mpeg Audio Layer 3. Sistema digital de áudio que comprime as faixas de frequência tornando possível o registro de até 14 horas de música em um único CD (DOURADO, 2004).

da internet é uma estratégia comercial recente entre os produtores de música eletrônica em formato *wav*.

Outro aspecto das tecnologias digitais na discotecagem que merecem destaque são os simuladores de discos de vinil, como o *Serato Scratch Live*⁵³ (figura 5). Equipamentos deste tipo forçaram os DJs e produtores musicais a reconfigurarem sua percepção em relação às técnicas de discotecagem com arquivos digitais.

Lançado em abril de 2004, o *Serato Scratch Live*[®] não foi pioneiro na simulação de discos de vinil, mas tornou-se o mais popular equipamento do gênero, cuja solução já foi copiada por diversas empresas do ramo. Numa plataforma que concilia hardware e software, o Serato permite ao DJ realizar *mixagens*, colagens, utilizar os efeitos do *mixer* e realizar todas as técnicas de *turntablismo* a partir de arquivos digitais, suportados por dois discos de vinil especiais. A conexão entre o computador e os toca-discos do Serato é realizada com uma latência mínima (aproximadamente oito milissegundos). A latência está relacionada ao tempo de resposta, ou seja, é a relação de tempo entre o início de um evento e o momento em que os seus efeitos tornam-se perceptíveis. Esta propriedade é fundamental na *mixagem* pelos DJs, pois, ao menor atraso na sincronia das *tracks*, os *bombos* ficam fora de tempo.

⁵³ Mais informações podem ser obtidas no *site* do produto: www.serato.com/products/scratchlive



Figura 6: O Serato concilia software e hardware para simular discos de vinil.

Se “o valor dos produtos culturais tende a decrescer à medida que avança um processo de consagração, que se acompanha quase inevitavelmente de uma banalização capaz de favorecer a divulgação” (BOURDIEU, 1996, p.287), é possível supor que com a popularização das novas ferramentas na discotecagem, as técnicas manuais de mixagem, o repertório e a pesquisa musical do DJ conquistem gradativamente muito mais relevância para o público do que o formato de arquivo que dá suporte à música, seja ele *track* ou *song*.

A abordagem destes aspectos, no entanto, precisa ser particularizada já que cada gênero de música eletrônica apresenta uma diferente relação com a cultura dos discos de vinil. No caso do *drum'n bass*, o sucesso comercial de um DJ ou produtor musical exige uma negociação permanente com o público na tentativa de comprovar o comprometimento com os ideais da cena.

III

ANATOMIA DE UMA ABORDAGEM: A CAROLINA DE JORGE BEN JOR E DOS DJS MARKY & XRS

3.1. PREÂMBULO

Neste capítulo é proposta a análise de *Carolina Carol Bela LK, remix* dos DJs Marky e XRS para a canção original de Jorge Ben Jor e Toquinho, que foi um divisor de águas na história do gênero *drum'n bass* no Brasil. O lugar das canções do cantor e compositor Jorge Ben na música brasileira é destacado com a recuperação de parte de sua biografia e das marcas estilísticas presente em suas composições, que conservam íntima relação com a proposta do gênero, através de um emotivo apelo à alegria de viver, fazendo uma forte referência à cultura brasileira seja através das letras, seja através de diferentes estratégias na utilização de elementos e recursos sonoros.

A *Carolina Carol Bela* de Jorge e Toquinho completa trinta e oito anos tendo sido lançada oficialmente em pelo menos dois momentos no início das carreiras dos dois músicos, ainda na década de 1970. Essa versão, lançada exclusivamente em vinil, foi a utilizada pelos DJs para o *remix*. Mesmo considerando fatores como a pirataria e a intensa troca de arquivos de áudio pela internet, é notório que circulando neste formato o acesso à canção foi dificultado durante muitos anos.

A questão dos formatos técnicos e de áudio foi determinante para o sucesso de *LK*. Como dito anteriormente, as *tracks* da música eletrônica possuem pelo menos quatro diferenças básicas em relação às tradicionais canções da Música Popular Massiva. Pensadas para a pista de dança, as *tracks* possuem uma duração diferenciada pela necessidade de mais tempo para uma perfeita *mixagem*. Entretanto, alguns aspectos precisam ser ressaltados neste sentido. Considerando como predominante o formato de três a cinco

minutos, é possível supor que mesmo na música eletrônica dita *underground*, o padrão de escuta se mantém o mesmo. Os *breaks* no início e no final das *tracks* são incluídos pensando na manutenção de uma uniformidade do ambiente sonoro e não necessariamente na escuta por parte do público. Em alguns casos, especialmente das *tracks* que ultrapassam as fronteiras do *underground* como estratégia de circulação, os produtores musicais lançam uma versão apropriada para a escuta da audiência e para a execução no rádio, a chamada *radio version* (versão para o rádio) ou *radio edit* (editada para o rádio). No caso da música eletrônica, a *track* original costuma circular como *full lenght version* (versão de extensão completa, ou simplesmente versão completa).

Também não é raro encontrar versões das *tracks* que possuem o formato completo, porém sem a presença de nenhum elemento de voz, as chamadas *full lenght instrumental versions* (versões instrumentais de extensão completa, ou simplesmente versões instrumentais completas). Esses formatos são endereçados para públicos distintos. Os DJs, pela finalidade e natureza do trabalho, buscam adquirir as versões completas através da compra e troca de discos e de arquivos digitais com as versões originais e *full lenght*. Para o consumo direto pelo público, por sua vez, são endereçadas as mesmas versões feitas para o rádio, que eliminam os *breaks* – que não raramente são ditos pela audiência como “a parte chata e repetitiva da música” – e condensam a narratividade da *track* para o formato radiofônico padrão, que possui entre três e cinco minutos de duração.

A trajetória dos lançamentos de *Carolina Carol Bela LK* é recuperada com o objetivo de analisar as articulações entre os formatos técnicos e de áudio, considerando a importância da inclusão dos vocais do MC Stamina enquanto estratégia de aproximação e de contemplamento das expectativas do público através da temática da letra. Alguns instrumentos musicais ganham maior ou menor destaque com a versão em *drum'n bass* da música de Jorge Ben Jor. Essas escolhas podem ter se dado por questões meramente pessoais relacionadas à sonoridade, mas também como estratégia de autenticidade para conquistar o reconhecimento por parte do público, dos núcleos e dos formadores de opinião.

Nos capítulos anteriores foram apresentados os elementos que compõem o ambiente sonoro do gênero de música eletrônica *drum'n bass*, espaço onde são demarcadas as condições de produção e de reconhecimento dos respectivos produtos musicais. A importância das potentes caixas de som foi fundamentada historicamente, com as paredes de som dos *regueiros* jamaicanos. Este aspecto se reveste de importância quando consideramos que a qualidade sonora das frequências graves é o principal argumento na defesa da utilização dos discos de vinil em detrimento das mídias digitais.

Ainda em relação ao *drum'n bass*, é possível identificar uma relação tensa e paradoxal com os formatos técnicos da indústria fonográfica. Os argumentos apresentados anteriormente, que tentam justificar a defesa dos discos de vinil como meio de se legitimar enquanto DJ comprometido com os ideais da cena, não explicam satisfatoriamente a relação entre os produtores musicais e os formatos de álbum e compilação. Os DJs e produtores musicais "*underground*" que conquistam sucesso e visibilidade precisam se valer de uma negociação constante para comprovar a ética e o compromisso com os valores do grupo. Uma dessas estratégias é, por exemplo, a cobrança de cachês irrisórios para tocar em festas "da cena" e de cachês exorbitantes para as festas comerciais. O DJ Patife, por exemplo, tem em sua carreira pelo menos seis discos lançados por gravadoras de grande circulação nacional, cinco dos quais foram compilações com produções de outros artistas (CDs com *sets mixados*). No entanto, seu último trabalho, em 2006, apesar de ter sido lançado pela gravadora Trama, foi totalmente autoral e experimental.

Muitos DJs e produtores de música eletrônica oscilam numa tênue linha entre o *underground* e o *mainstream*. Para muitos frequentadores da cena, grandes núcleos e formadores de opinião, aqueles que legitimam os DJs, a circulação ampla desqualifica o trabalho do artista. Para estes, o bom DJ e o bom produtor musical são aqueles que constroem uma trajetória de sucesso que lhe permitem conquistar reconhecimento nacional e internacional sem a necessidade de circular amplamente pelos diversos ambientes mediáticos da MPM.

Era de diversos DJs, promoters e entusiastas, a iniciativa de organizar (e divulgar) festas, promover cursos de DJs, levar informação e conhecimento ao público através de

páginas na internet e fanzines. No entanto, o *drum'n bass* ainda batalhava duro pela conquista de espaço em casas noturnas, principalmente na capital paulista. Com o *remix* de “Carolina Carol Bela”, o *drum'n bass* conquistou decisivamente visibilidade nacional e, mais ainda, promoveu internacionalmente diversos nomes brasileiros, não apenas do gênero. A produção de música eletrônica no Brasil como um todo foi impulsionada com o sucesso de *LK*, que “levou a dupla até o programa de TV inglês *Top of the Pops*, por onde costumam passar todos os grandes nomes da música mundial. [...] o single *LK* tornou-se o mais bem-sucedido da história da música pop brasileira na Inglaterra, superando Tom Jobim e Sepultura” (ASSEF, 2003, p. 188).

3.2. JORGE BEN JOR, DJS MARKY E XRS E A CAROLINA CAROL BELA

O carioca Jorge Menezes, conhecido no mundo inteiro como Jorge Ben Jor, é um dos principais nomes da música brasileira, sendo considerado como o precursor do samba-rock. Famoso pelo lançamento de *hits* como *Mas que nada* e *Chove chuva*, Jorge Ben Jor produz desde o final da década de 1960 um som irreverente e com características peculiares. Suas produções foram gravadas por artistas dos mais variados gêneros musicais. De Ella Fitzgerald a Julio Iglesias, passando por Al Jarreau e Los Hermanos, a música de Jorge também vem servindo de inspiração para *remixes* de uma gama de DJs. Na página oficial do artista na internet⁵⁴, sua música é descrita como unânime e universalmente apreciada: “respeitado e acolhido com respeito, por todos os artistas, em todos os movimentos musicais, desde o pós-bossa nova até nossos dias”⁵⁵.

⁵⁴ <http://www.jorgebenjor.com.br>

⁵⁵ Não há nenhuma referência de autoria da citação, que encontra-se na sessão “biografia”.

Numa entrevista realizada pelo jornalista Marcus Preto para a nona edição da revista *Rolling Stone* de 2007, Jorge fala sobre sua carreira, suas metas profissionais e narra uma parte da sua trajetória de sucesso, cuja observação ajuda a compreender o lugar das suas composições na música brasileira:

O que ele [Jorge Ben Jor] busca ainda hoje com sua música, aonde quer chegar com ela? Jorge começa a falar do "Som Universal": "Isso é uma perseverança também. Não sei quantos anos ainda vai demorar, mas estou atrás dele". Pergunto do que se trata, exatamente. "Ele foi inventado pela marcha e pulsa no compasso do caminhar. É o seu andar, o seu tempo, o seu passo, é o dois por dois. Esse é o ritmo universal: todo mundo toca e ele é de todo mundo. O rock europeu vem dele. Nosso ritmo aqui é dois por quatro [o tempo do compasso], é diferente. Mas também é preciso fazer uma letra que caia no gosto de todo mundo". Segundo Jorge, ele próprio só atingiu essa meta uma vez na vida: "40 anos atrás, modéstia à parte, consegui fazer uma letra que é universal até hoje: 'Mas que Nada' toca no mundo inteiro e, pelo menos até a parte que diz 'sai da minha frente', todo mundo canta. Tem que achar uma letra ou idioma que soe um pouco latino. Alemão canta 'Mas que Nada', japonês faz perfeitamente. Tenho que achar mais uma letra assim. 'Zazueira' quase chegou lá" (PRETO, 2007).

O jornalista Marcus Preto define a música de Jorge Ben Jor como “uma batida de violão absolutamente contagiante, percussiva, cheia de suingue e, até então, absolutamente nova”. Na entrevista, Jorge afirma que o estilo surgiu por acaso: num momento em que todos queriam tocar como João Gilberto, a batida pesada no violão foi um diferencial rapidamente aceito pelo grande público. Além da métrica, chama atenção em seus versos a constante mensagem encorajadora de força e otimismo.

Composta por Jorge Ben Jor e Toquinho, *Carolina Carol Bela* foi lançada pela RGE no ano de 1969 como o lado B do disco de vinil compacto intitulado *Jorge Ben e Toquinho*. Com a presença de instrumentos de percussão como a cuíca, que aparece de forma constante durante toda a canção, *Carolina Carol Bela* tem em seus 3'07” uma forte referência do samba tradicional. No lado A do disco estava a música *Que Maravilha*, que viria a ser o primeiro grande sucesso comercial de Jorge.



Figura 7: Capa do primeiro compacto de Jorge Ben e Toquinho lançado pela RGE (1969)

As boas vendas do compacto estimularam alguns meses depois o lançamento do disco intitulado *Toquinho*. Com onze faixas predominantemente instrumentais, o disco traz além de *Carolina Carol Bela* (10ª faixa) outras duas músicas compostas pelos parceiros Jorge Ben e Toquinho: *Que Maravilha* (5ª faixa) e *Zana* (6ª faixa). Do disco, apesar de *Carolina Carol Bela* figurar mais uma vez como uma das músicas de destaque, tendo inclusive uma chamada na capa, sem dúvida *Que maravilha* foi a música de maior repercussão, sendo regravada posteriormente por artistas como Wilson Simonal, Leila Pinheiro e Vinícius de Moraes.

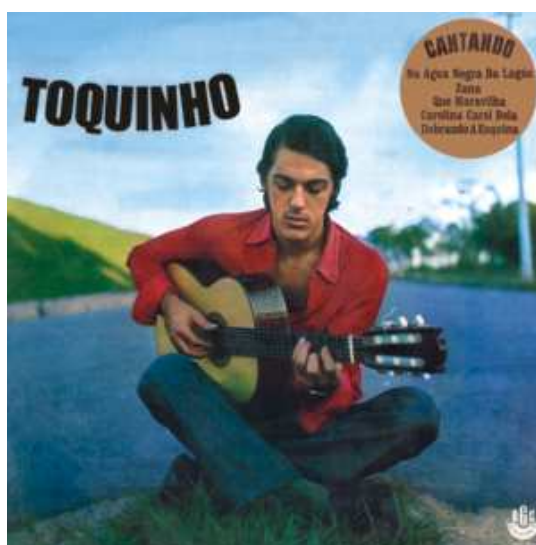


Figura 8: Capa do disco Toquinho lançado pela RGE (1969)

Na extensa discografia de Jorge Ben Jor, especialmente nos seus trabalhos em parceria com outros artistas brasileiros, *Carolina Carol Bela* foi lançada em outros momentos, mas permaneceu pouco conhecida pelo grande público durante mais de três décadas, reforçando a assertiva de que *Carolina Carol Bela* não foi uma das “apostas” de sucesso do artista. *Que maravilha*, por exemplo, foi relançada logo em seguida no álbum *Negro é lindo* (1971) pela *Universal Music*. Em sua página oficial na Internet⁵⁶, Jorge Ben Jor reconhece a produção de 33 álbuns, mas em nenhum deles consta a canção.

A música conta a história de um homem que, apaixonado pela bela Carolina, responde enciumado a alguém que pergunta pela moça que “ela mora no meu peito | e eu moro vizinho a ela | e eu vivo desse jeito | pensando nos beijos, nos carinhos dela”⁵⁷. Num trabalho de pesquisa e garimpagem, *Carolina Carol Bela* foi “descoberta” no ano de 2001 pelos DJs e produtores musicais Marco Antônio da Silva, mais conhecido como DJ Marky, e Michel Nicassio, o DJ Xerxes (também conhecido como XRS ou XRS Land).

Cabe destacar que a garimpagem de canções em discos antigos para a extração de *samplers*, base para produções de música eletrônica, é uma das características ressaltadas pelos produtores tidos como autênticos na cena. Pela lógica, o produtor que busca apenas o sucesso comercial visaria as canções mais famosas do disco, enquanto o produtor realmente comprometido com a pesquisa musical supostamente faz um trabalho de recuperação e garimpagem de “preciosidades” até então pouco conhecidas.

O DJ Marky é paulistano e tem uma trajetória de quase 20 anos na música eletrônica. Parte da vanguarda do *drum’n bass* no Brasil, tornou-se uma sumidade do gênero. Dedicado aos toca-discos desde o final da década de 1980, venceu diversos concursos de habilidade na mixagem das *tracks* e canções, os chamados campeonatos de *performance*⁵⁸. Ainda em

⁵⁶ <http://www.jorgebenjor.com.br>

⁵⁷ Este é o refrão da música, utilizado no *remix* produzido pelos DJs Marky e XRS. Com o intuito de não perder o foco no *remix*, a letra original completa não será analisada neste trabalho.

⁵⁸ O termo *performance* é comumente empregado na música eletrônica, referindo-se à execução ou apresentação de uma atividade artística (DOURADO, 2004), no caso, à habilidade e destreza na mixagem de *tracks*, utilizando-se adequada e harmonicamente de todos os recursos disponíveis que possibilitem ao DJ tornar a nova *track* o mais distinta possível das originais.

1999, Marky já era eleito pela Folha de São Paulo como o melhor DJ do país, bem antes do lançamento de *LK* – sigla acrescentada ao final do nome original de *Carolina Carol Bela* para distinguir o *remix* da dupla Marky e XRS para a música.

Também nascido em São Paulo, o DJ e produtor musical XRS tem uma longa trajetória na música. Na década de 1980 foi baixista de uma banda de rock, mas logo começou a ensaiar suas primeiras mixagens em pequenas festas do bairro onde morava, a Vila Alpina, Zona Leste de São Paulo. Amigo de Marky desde 1992, XRS sempre foi considerado um obcecado pelas tecnologias na produção musical e pelo seu *home studio*. Sua paixão pela produção musical era tamanha, que parou de se apresentar como DJ para economizar nos discos e conseguir montar seu estúdio de produção musical caseiro. Em 1999, XRS lançou, pela brasileira Trama, o seu primeiro disco, intitulado *Sarau*. Com 10 faixas, todas produzidas exclusivamente por ele, *Sarau* não emplacou nenhuma música, mas certamente foi uma experiência do produtor na criação de batidas quebradas influenciadas por ritmos brasileiros. Sem o amadurecimento artístico de XRS, *Carolina Carol Bela LK* jamais teria sido concretizada.

3.3. LK, O HIT DOS HITS

A influência do pai de Marky foi decisiva para o encontro da dupla com a *Carolina Carol Bela* de Jorge Ben Jor. Apaixonado por discos e por música brasileira, o pai do DJ – que tocava violão, cavaquinho, baixo, entre outros instrumentos de corda – influenciou fortemente sua opção pela carreira artística, especialmente na escolha por Jorge Ben Jor para um dos primeiros trabalhos em parceria da dupla Marky e XRS.

O nome *LK* é uma abreviatura do inglês *Liquid Kitchen* [cozinha líquida] e surgiu após noites de pesquisa e produção musical no estúdio de Xerxes regadas a muitas bebidas. A música levou apenas duas semanas para ficar pronta. Numa entrevista concedida ao Jornal

do Brasil⁵⁹, Marky conta como surgiu a canção: “Sampleei três segundos de guitarra e fizemos um *loop*. Sampleamos também duas frases [musicais]. Em princípio, não era para ser um *remix*. Ia se chamar *Liquid Kitchen*”.

O *loop* tem origem na música concreta, sendo uma alça de fita magnética que repete indefinidamente o trecho recortado (DOURADO, 2004). Na música eletrônica, o termo é utilizado para definir pequenos trechos ou amostras específicas de uma canção [*samples*] repetidas sucessivamente numa nova *track*. Os *loops* podem ser extraídos de fitas cassetes, CDs, discos de vinil, ou podem ser efeitos criados por sintetizadores.

Ao afirmar que *LK* surgiu a partir da utilização de um trecho extraído de *Carolina Carol Bela* com o qual formou um *loop*, o DJ reivindica para si, nesse caso concreto, a posição de criador de um novo produto musical a partir da experimentação, propondo um rompimento da idéia de pirataria e cópia, e reafirmando a posição do produtor musical enquanto um pesquisador da história e das tendências musicais.

A primeira versão de *LK* foi lançada em 2001 pela gravadora Trama no CD *Audio Architecture 2*. Além do *remix*, o CD possuía produções de renomados artistas da música eletrônica, como Shy FX, High Contrast Friction e Q Project. O álbum, que continha um *set mixado* do DJ, foi o segundo lançamento de Marky por uma gravadora de ampla circulação nacional. Como no Brasil ainda não existe processo de licenciamento de trechos de *samplers* de músicas para reutilização pelos produtores musicais, a segunda música do CD saiu com os seguintes créditos: *Carolina Carol Bela* (DJ Marky & XRS *remix*) – Jorge Benjor & Toquinho. No encarte do CD, Marky e Xerxes assinam a faixa em questão como autores do *remix* e das produções adicionais. Há, ainda, agradecimentos à detentora dos direitos da versão original: “Fonograma gentilmente cedido por Som Livre”.

⁵⁹ Trechos da entrevista estão em um artigo do Prof. Dr. Nilton dos Santos, cujas referências constam na bibliografia.

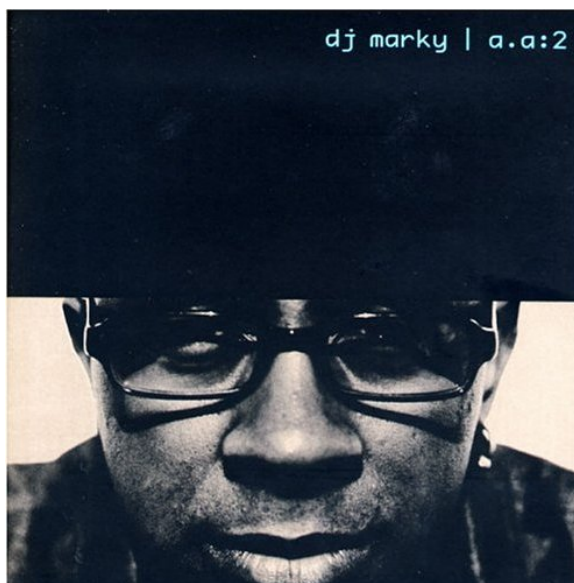


Figura 9: Capa do CD Audio Architecture 2 lançado pela Trama.

Apesar da afirmativa do DJ Marky, de que a intenção inicial não era a de produzir um *remix*, a primeira versão de *LK* sem dúvida a configura nesta categoria musical. São muitos os elementos de referência de *Carolina Carol Bela* em *LK*, não só pelo uso dos instrumentos musicais, mas pela presença constante dos vocais, até este momento, exclusivamente de Jorge Ben Jor.

A primeira versão de *LK* começa com oito repetições em *loop* praticamente solo de duas frases melódicas do violão de Jorge Ben. A caixa e um elemento de base são inseridos após estes quase 44 segundos de repetição, a partir de quando se reconhece pelas batidas quebradas o gênero *drum'n bass*.

Cabe observar que, diferente da original, Marky e Xerxes optam nessa primeira versão de *LK* por não utilizar em nenhum momento os *samplers* da música que continham cuíca. Por ser um elemento de destaque na composição das escolas de samba, o instrumento tem um importante lugar na música original, construindo a temática que transporta o ouvinte ao cenário brasileiro onde se passa a canção. Isso talvez se deva ao fato de que os produtores tentaram fugir do óbvio, já que a referência temática ao Brasil era evidente só pela utilização do violão de Jorge Ben Jor e pelos demais elementos melódicos.

Da letra, a primeira versão de *LK* contém apenas a repetição do refrão nos vocais originais do intérprete e compositor: “E ela mora no meu peito | E eu moro vizinho a ela | E eu vivo desse jeito | Pensando nos beijos, nos carinhos dela”. Nos vocais de Jorge Ben Jor, introduzidos no *remix* a partir de 1’27”, os produtores fizeram um recorte das sílabas que é gradativamente reduzido até o tempo de 2’44”, quando um idiofone anuncia que a música está chegando ao seu momento de pico. Os elementos de base neste momento tem o ganho reduzido e a frase que compõe o refrão é repetida uma única vez, quando a base é introduzida novamente.

A frase do refrão ainda é repetida outras quatro vezes até os 3’38”, dando lugar somente à base. Essa estratégia de reduzir drasticamente ou até mesmo cortar os elementos vocais, quando presentes, é comumente utilizada pelos produtores de música eletrônica, pois, como visto, eles dificultam a mixagem entre as *tracks* e canções. O trecho de violão retirado da original de Jorge Ben Jor passar a atuar como elemento de identidade da *track*, sendo repetido do início até o final, desaparecendo somente nos momentos em que a voz do cantor é inserida.

Nos encartes do CD *Audio Architecture 2* não há nenhuma referência à duração de cada uma das *tracks* e canções, apenas uma lista com a sequência das músicas. Essa é uma prática comum no caso de CDs de música eletrônica *mixados*, já que a intenção do DJ é de que o público compreenda a poética do seu trabalho como um todo. Num *set mixado*, devem ser avaliados aspectos como a escolha do repertório, a posição de cada *track* na sequência e a variação rítmica coerente com um padrão de oscilações que não quebre o ritmo da pista. Cabe destacar também que ao final de *LK*, a segunda faixa do CD, já é possível perceber que se fundem elementos melódicos da terceira faixa, o que, se não impossibilita, dificulta sensivelmente a utilização em *sets mixados* dos DJs.

Com o lançamento do CD *Audio Architecture 2*, essa versão de *LK* passou a ser tocada nas festas de música eletrônica com um *dubplate*⁶⁰ distribuído de maneira restrita para DJs, produtores e alguns poucos amigos do DJ Marky. Entre os DJs de música eletrônica, o

⁶⁰ *Dubplates* são discos promocionais, cópias prensadas em poucas versões.

contato com produtores musicais de renome e o acesso a este tipo de material é um elemento de distinção. Para os produtores musicais, é uma forma de promover as *tracks* e canções, avaliando a sua recepção pelo público nas diferentes pistas de dança.

Em entrevista ao editor do site especializado DNB *Online*, Hélio Matos, o DJ Marky relembra a dificuldade inicial em promover LK: “[...] quando eu e o XRS fizemos e eu mandei pros selos e ninguém gostou. Primeiro cara que escutou foi Marcus Intalex e não gostou. O Bryan [Gee] foi lá, pegou e a música estourou”. Para Marky, isso se deu por conta da dificuldade que os produtores musicais em início de carreira tem para promover suas *tracks* e *canções*.

Essa constatação ressalta um aspecto tenso dos gêneros musicais que utilizam o *underground* enquanto estratégia de consumo, mas que encontrou nos *home studios* e na internet a possibilidade de construir uma cadeia produtiva de circulação mediática. Como o produto pressupõe um modo de circulação próprio, o acesso aos selos e, portanto, a viabilização dos lançamentos se dá de forma igualmente restrita. As gravadoras independentes não possuem o capital das *majors*. A comercialização de arquivos *wav* em portais da internet especializados em música eletrônica ainda não era praticada à época do lançamento de LK.

A trajetória de LK começaria a mudar quando pelo caminho de Marky e XRS cruzou o DJ e empresário britânico Bryan Gee. Nascido em Gloucester, Bryan Gee se tornou DJ aos 13 anos de idade, em festas de reggae. Anos depois se mudou para Brixton, em Londres, onde acompanhou de perto o surgimento da *acid house* no final dos anos 80. Foi dono da rádio pirata *Passion* e criou a *V Recordings* com o objetivo de lançar músicas de *drum'n bass*, um som novo que então surgia, soando como uma combinação de *reggae* e *breakbeats*. Por esse motivo, sua história se confunde com a do surgimento do *drum'n bass* como hoje o conhecemos e seu papel na música eletrônica britânica é primordial.

Com o crivo e o apoio de Bryan Gee, não tardou para que LK conquistasse as paradas de sucesso de todo o planeta. O primeiro lançamento internacional de LK foi em julho de 2002, sendo a faixa de abertura do CD mixado *Movement – The Brazilian Job*. Ao contrário do que o nome do CD leva a supor, *The Brazilian Job* não era composto somente por

produções de artistas brasileiros, mas refere-se ao trabalho de Marky como DJ e produtor, já que ele assina quatro das vinte faixas. Além de *LK*, são apresentadas como sendo de sua autoria a nona faixa [Sambassim [DJ Marky VIP Mix] - Fernanda Porto], a décima sétima faixa [Só Tinha Que Ser Com Você [Cosmonautics Remix] - DJ Marky, DJ Patife, Fernanda Porto] e a vigésima faixa [Só Tinha Que Ser Com Você [Original Lounge Mix] - DJ Marky, DJ Patife, Fernanda Porto]. Além das quatro faixas acima citadas, o CD apresenta lançamentos de produtores de música eletrônica que eram já reconhecidos no Reino Unido, como Ed Rush, Shy FX e Bad Company.



Figura 11: Primeiro lançamento internacional de Carolina Carol Bela LK: um CD mixado por Marky lançado pela *V Recordings* em 2002.

No CD *The Brazilian Job*, assim como no brasileiro *Audio Architecture*, *LK* aparece mixada com a segunda faixa, mas neste caso, possui apenas 3'44". Aos 3'05", já é possível notar a mixagem com a *track* intitulada *Supergrass*, do DJ Addiction, tornando inviável sua utilização por outros DJs. Na versão internacional, assim como na brasileira, *LK* aparece com os créditos de autoria para Jorge Ben e Toquinho, sendo os DJs Marky e XRS Land os autores do "mix" (*remix*).

Com o sucesso do CD em Londres, o DJ Marky logo foi convidado a se apresentar nos principais *clubs* britânicos. Num destes eventos, o DJ teve a oportunidade de tocar ao lado de Linden Reeves, mais conhecido como MC Stamina. Em quase 15 anos de carreira

dedicados ao *drum'n bass*, MC Stamina era reconhecido e requisitado, porém foi com suas intervenções vocais em *LK* que o MC conquistou sucesso internacional.

Dono de uma voz afinada e com timbre grave, MC Stamina cedeu os seus vocais e ajudou a criar uma letra e melodia em inglês para aquela que seria a nova e definitiva versão de *LK*. Do ponto de vista temático, na segunda versão de *LK* foram incluídos termos que conferiam aspectos de familiaridade em relação aos fãs do gênero *drum'n bass*. Com os elementos textuais propostos pelos vocais do MC Stamina, a música passou a ter um significado, encontrando consonância em relação aos valores permutados com o público. Os vocais eram a estratégia que faltava para que *LK* conquistasse legitimidade por parte dos DJs, que fizeram os acordes do violão de Jorge Ben Jor ecoar pelos cinco continentes em um curto espaço de tempo.



Figura 12: O principal lançamento de *LK* pela *V Recordings*, em CD e vinil.

O MC possui um importante papel no gênero *drum'n bass* por sua inspiração no estilo de vocais do *hip hop*. O projeto geral de dicção (TATIT, 1998) possui consonância com a gramática do gênero *drum'n bass*. Na letra proposta pelo MC Stamina, são cantados num ritmo mais lento e com uma curva melódica que convida à participação do público, apenas a primeira estrofe e o refrão proposto para *LK*: “*It's the way that we play this sound / It's the way that we bring this sound to you*”. Os demais versos da *track* são cantados em tom e velocidade que tiram do ouvinte a tensão do cantar, sendo mais convidativos ao dançar. Ao

mesmo tempo, a velocidade com que certas frases são proferidas estimula um dos aspectos supostamente de distinção no gênero *drum'n bass*: o conhecimento prévio de toda a letra.

A letra da nova versão de *LK* faz uma breve referência à tematização da música original [um homem apaixonado], quando Stamina diz que o pouco que sabe da letra em português é que a mesma fala das lágrimas de um amor. Um convite à cumplicidade do público é realizado quando a presença do MC naquela versão gravada também é mencionada⁶¹. Mesmo não conservando qualquer relação com o tema original de *Carolina Carol Bela* proposto por Jorge Ben Jor, assim como no *hip hop*, o MC clama pelo fim das brigas nas festas para que o clima [a vibração, ou “*vibe*”] seja positivo e cheio de energia.

We like it, I like it, you like it too
Stamina MC's on wax for the movement crew
See all I know is this tune, tears of lovin you
So anytime we're around this is what we do
It's the way that we play this sound

It's the way that we bring this sound to you
It's the way that we play this sound
It's the way that we bring this sound to you

Hey yo!
This is the way that I can best connect to you
Stop all the fighting and begin that healing
We all get times when we just don't know what to do
There ain't a day when I don't get that feelin
But for tonight the vibe is right
And I'm damned if I can hold it any longer baby
Just for tonight the vibe is right
And I'm damned if I can hold it any

Becuz it's the way that we play this sound
It's the way that we bring this sound to you
It's the way that we play this sound
It's the way that we bring this sound to you

Now as I'm singing
the party's swinging vibe we bring is playing it loud
Feedin energy from people in the crowd, and a

⁶¹ “*Stamina MC's on wax for the movement crew*” ou “O MC Stamina está na gravação para a turma do movimento”.

You know we got it like this baby, and a
You know we got it like that baby

See now as I'm singing
the party's swinging vibe we bring is playing it loud
Feedin energy from people in the crowd, and a
You know we got it like this baby, and a
You know we got it like that

E ela mora no meu peito
E eu moro vizinho a ela
E eu fico desse jeito
Pensando nos beijos nos carinhos dela

It's the way
That we play this sound
It's the way
That we bring this sound to you
It's the way
That we play this sound
It's the way
That we bring this sound to you
Eh yo

Além dos vocais do MC Stamina, *LK* passou a ter pouco mais de seis minutos, duração típica das *tracks* e canções de música eletrônica. A circulação no formato de *track* permitiu a outros DJs tocar a música, assegurando sua circulação de forma ampla nas pistas de dança de todo o mundo. Durante praticamente toda a versão permaneceu o mesmo violão da original de Jorge Ben Jor, porém o uso dos vocais originais foi reduzido. Nesta versão, a introdução (*break* inicial) da música passou a ter a repetição de 12 compassos, compostos pela caixa e por uma base com teclados sutis. O violão aparece com apenas 1'33" de música, permitindo aos DJs mixar perfeitamente *LK* com a *track* anterior.

Após o *break*, a música perde sua base até que com 1'39" são introduzidos os timbres de violão de Carolina Carol Bela, que caracterizam a *track*. Os vocais do MC Stamina surgem com 1'55" e seguem sem interrupções. Após uma breve evolução da caixa, a base é retomada com 2'15". O novo refrão proposto para a *track* é repetido pelo menos três vezes: "*It's the way | That we play this sound | It's the way | That we bring this sound to you | It's the way*".

Apesar de não serem predominantes como na versão anterior, os vocais de Jorge Ben Jor tem importante lugar na segunda versão de *LK*, aparecendo com 3'44" e sendo repetidos até os 5'14" da *track*. É relevante notar que, após a redução dos elementos melódicos e o fim dos vocais de Jorge Ben Jor, são retomados no *break* final de *LK* os vocais do MC Stamina, que aparecem até o último segundo da *track*. Há uma sensível redução nos elementos de base da *track*, mas os vocais do MC permanecem. Essa estratégia visa explorar ao máximo o tempo de exposição dos elementos da *track* em seu formato para DJ. Na *mixagem* de *LK* com a música seguinte, os vocais do MC Stamina permanecem e o DJ que estiver executando a música precisará escolher ou uma *track* que tenha um *break* inicial longo e sem vocais, ou uma *track* cujos vocais se harmonizem perfeitamente com os de *LK*.

Na primeira edição do disco estão disponíveis duas versões da música: *Lk Feat. Stamina Mc (Full Length Version)* e *Lk (Full Length Instrumental Version)*. Seguindo a fórmula utilizada pelas produções de música eletrônica que circulam sem restrições no ambiente mediático, uma nova edição do disco também traz uma versão feita exclusivamente para o rádio, *Lk Feat. Stamina Mc (Radio Edition)*, que difere da versão completa por excluir os *breaks* no início e no final da música, priorizando o refrão.

Em nenhum momento, até então, **Carolina Carol Bela LK** havia circulado no formato de *track* para os DJs, mas apenas em CDs *mixados*, para escuta do público. Percebe-se que com o lançamento de *LK* com os vocais do MC Stamina houve uma atualização da autoria da *track*, que agora passou a se chamar *LK*.

A materialidade do suporte tem um papel no sucesso internacional de *LK*, conservando também relação com o discurso do DJ e suas possíveis interpretações. O lançamento em vinil pela *V Recordings* foi estrategicamente escolhido para lançá-la no formato que permitia a execução nas pistas de dança de todo o mundo pelos DJs. Os CDs *Audio Architecture* e *Movement: The Brazilian Job* estavam endereçados ao público consumidor. Mesmo tendo uma separação por faixas, como dito anteriormente, o CD *mixado* torna praticamente impossível a execução da música pelo DJ, tanto pelo reduzido tempo de duração, como pela ausência de compassos que permitam a *mixagem* de maneira adequada.

Percebe-se que o caminho percorrido pelos lançamentos de *LK* propõe uma diferenciação tanto nos formatos de armazenamento quanto nos formatos de áudio. Essas diferenciações ajudam a compreender a estratégia adotada pela gravadora nacional (Trama) e pela gravadora internacional (*V Recordings*). No entanto, cabe ressaltar que os lançamentos ocorreram em momentos distintos da *track*, já que no início *LK* era apenas “uma promessa”, enquanto o lançamento internacional já contava com certa segurança de retorno financeiro para a gravadora britânica, minimizando a possibilidade de prejuízos, já que a prensagem de discos de vinil é relativamente dispendiosa.

A ampla circulação internacional de *LK*, tanto nos alto-falantes das pistas de dança de todo o mundo, como nos *CD players* do público consumidor, trouxe grande visibilidade ao DJ Marky. Nesse processo, Xerxes de Oliveira (XRS) figurou como co-autor, apesar de ser responsável por toda produção artística de *LK* e de ter um importante papel na música eletrônica⁶².

A importância da atribuição dos créditos da composição original nas versões e *remixes* vai além de questões éticas. A repercussão mediática da música e a forma como são apresentados os produtos aos consumidores nas lojas levam em conta as informações contidas no disco. É possível, por exemplo, encontrar no portal amazon.com a seguinte informação relativa à análise editorial: “*LK* apresentada como na *track* de abertura do CD *Massive Movement 'The Brazilian Job'* mixado pelo DJ Marky que escreveu a *track* com XRS Land”.

A bem sucedida tentativa de compor um som universal em letra e melodia e a incontestável presença de elementos sonoros tornando a alegria uma característica marcante, fazem com que as composições de Jorge Ben Jor sejam muito regravadas e também plagiadas. Num primeiro momento, houve uma negociação com a Som Livre, detentora dos direitos sobre o fonograma de *Carolina Carol Bela*. A mudança significativa da

⁶² Em matéria publicada no site especializado drumbass.com.br no dia 9 de maio de 2007, o DJ Cleber Port reconheceu o papel de Xerxes no crescimento do *drum'n bass*, afirmando: “Alguns, conhecedores de trabalhos anteriores como o *Sarau* (1999) e da parceria com Fernanda Porto, sabem que foi Xerxes o primeiro a conferir um certo caráter brasileiro, livre de estereótipos, a partir de arranjos construídos sobre uma programação de beats mínimos ao estilo de música dançante originário do Reino Unido chamado *drumnbass* (sic)”.

track pelo uso de trechos do violão e menos vocais da versão original deu a Marky e XRS a liberdade de assinar *LK* como um trabalho inédito, apesar de possuir elementos incidentais da canção de Jorge Ben. Independente do modo de atribuição dos créditos a *LK*, inevitavelmente seriam reconhecidos os autores da produção, que se tornou um *mega hit* nas pistas de todo o planeta.

A versão final de *LK*, atendendo a todas as “exigências” do formato *track*, lançada em disco de vinil, com os vocais e letra do MC Stamina atendeu às expectativas dos ouvintes, que buscavam reconhecer na canção uma parte da gramática do gênero. Ainda, reforçou a necessidade da circulação da *track* no universo da MPM contemplando as expectativas e necessidades dos DJs.

A questão do formato técnico (vinil e CD), que durante muito tempo foi motivo de grande polêmica entre os DJs, parece caminhar para uma trégua. Com o lançamento e popularização do Serato, que hoje é utilizado pelos DJs mais influentes do mundo – detentores do poder de legitimar um produto – aderiram definitivamente ao equipamento, com a justificativa plausível de que o transporte de pesadas *cases* contendo discos de vinil não era prático e colocava a apresentação do DJ em risco, já que são frequentes os casos de extravio de bagagem. O formato de áudio, no entanto, parece continuar atendendo às exigências dos DJs.

CONCLUSÃO

Ao longo desta pesquisa, foi possível observar que os gêneros musicais que utilizam o *underground* como estratégia de circulação negam as posições dominantes como modo de afirmação. Assim como os gêneros se afirmam nas cenas, as posições de vanguarda complexificam a relação com o produto visando delimitar o repertório disponível para o consumo.

É no cenário dos ambientes comunicacionais que se constrói uma rede de relações simbólicas entre artistas, críticos e público, dando origem a uma complexa gramática de produção e de consumo dos produtos culturais. Essas gramáticas envolvem uma relação dinâmica entre os capitais econômico, social e cultural, sendo este último o mais relevante para este trabalho, pois as condições de transmissão e aquisição deste capital o relacionam a uma competência legítima que confere ao artista uma autoridade.

Numa cena musical coexistem e interagem diversas práticas que tentam estabelecer modos de diferenciação. A música eletrônica materializa as cenas nos núcleos, devendo ser analisados como espaços onde interagem os diferentes gêneros musicais. Nesse contexto, a música eletrônica é compreendida como um rótulo mediático que abrange inúmeros gêneros e subgêneros, tendo em comum o modo específico de busca por elementos de distinção e a oposição ao discurso *mainstream*.

Neste ambiente mediático se insere o produto musical. No caso do *drum'n bass*, este produto foi materializado inicialmente no formato de discos de vinil, com suas *tracks* em versão completa, o que inclui um intervalo ao início e ao final de cada *track* que permite ao DJ realizar a mixagem e, por conseguinte, construir um *set mixado*.

A definição em sentido amplo da *track* permite compreender sua representação para o DJ, apesar de que, ao considerarmos a influência do *hip hop* no *drum'n bass*, é tenso afirmar que há uma ausência total ou quase total de elementos vocais nas *tracks* de música eletrônica. Desde o seu surgimento, o gênero *drum'n bass* parece ter buscado sobremaneira uma distinção em relação aos demais através de elementos que conferissem

aos seus adeptos autenticidade, como na disputa por espaço entre *clubbers* e *ravers*, apresentada ainda no primeiro capítulo.

Finalmente, no terceiro capítulo foi proposta a análise das diferentes versões produzidas pelos DJs Marky e XRS para *Carolina Carol Bela*, composta originalmente por Jorge Ben Jor e Toquinho. Foi com a produção de *Carolina Carol Bela LK* que os DJs conquistaram uma relevante posição na cena música eletrônica, o que possibilitou a projeção de outros brasileiros no cenário internacional.

Em seu primeiro lançamento, o trabalho dos DJs circulou inicialmente em um formato restrito, que não possibilitava sua execução por parte dos DJs, mas tão somente a escuta doméstica por parte do público. Alguns poucos exemplares da *track* circularam com cópias em vinil em formato técnico e de áudio próprios para a utilização por parte do DJ. A circulação nesse formato foi uma estratégia utilizada pelos DJs para promover a *track* entre o público, gerando uma expectativa pela execução da música nas festas, já que rapidamente a *track* também passou a ser executada nas rádios. A autopromoção, especialmente do DJ Marky, foi consolidada graças à grande habilidade nas técnicas de *turntablismo*, rendendo um expressivo retorno de mídia nos cinco continentes.

Além dos aspectos mencionados acima, a circulação em formato restrito serviu também para reforçar o núcleo de DJs – ainda que apenas informalmente constituído – que possuíam o *status* e a qualificação de autênticos na cena de *drum'n bass*. Desta forma, percebem-se os diferentes endereçamentos da *track* de música eletrônica em seus diferentes formatos.

A versão para o rádio não permitia a execução por parte de outros DJs, restringindo sua divulgação. Desta forma, os lançamentos sucessivos de *LK* buscaram uma aproximação com os DJs e com o público, não apenas pelo lançamento em formato técnico (o disco de vinil) e em formato de áudio (a versão completa ou *full version*) apropriados, mas pela inclusão dos vocais do MC Stamina, cuja letra temática e linguagem são convidativas ao público. No entanto, não raramente os próprios DJs preparam diversas versões da *track* pensando na ampla circulação pela cadeia mediática.

REFERÊNCIAS

ASSEF, Cláudia. *Todo DJ já sambou: a história do disc-jóquei no Brasil*. São Paulo: Conrad Editora, 2003.

AZEVEDO, Zeca. *Disco inferno ou dançar pra não dançar: o legado da disco music*. <http://www.portalrockpress.com.br/modules.php?name=News&file=article&sid=886>. Acesso em 10/05/2009.

BEATPORT. Disponível em <http://www.beatport.com>. Acesso em 10/05/2009.

BOURDIEU, Pierre. *A Distinção: crítica social do julgamento*. Porto Alegre: Editora Zouk, 2007.

_____. *Regras da Arte*. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

_____. *Ökonomisches, kulturelles und soziales Kapital*. VSA: Hamburg, 1992.

BREWSTER, Bill & BROUGHTON, Frank. *Last night a DJ saved my life: The history of the disc jockey*. Londres: Headline Book Publishing, 1999.

CALABRESE, Omar. *A idade Neobarroca*. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

CARDOSO FILHO, Jorge. *Poética da canção mediática: exploração das estratégias de confecção de materiais expressivos não-hermenêuticos*. Trabalho apresentado no GT Estéticas da Comunicação no XVI COMPÓS. Curitiba: Compós, 2007.

CARDOSO FILHO, Jorge & JANOTTI JR., Jelder Silveira. *A música popular massiva, o mainstream e o underground: trajetórias e caminhos da música na cultura midiática*. Salvador: EdUFBA, 2006.

CHARTIER, Roger. *Pierre Bourdieu e a história: debate com José Sérgio Leite Lopes*. Programa de Pós-graduação em História Social da UFRJ, 2002.

DNB Online. Disponível em <http://www.dnbonline.com.br>. Acesso em 10/05/2009.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1987.

_____. *Obra Aberta*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1976.

FABBRI, Paolo. *El giro semiótico*. Barcelona: Editorial Gedisa, 2000.

FEITOSA, Ricardo A. de Sabóia. *Periferia eletrônica: clubbers, cybermanos, cultura club e mídia*. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da UFBA para obtenção do título de Mestre em Comunicação. UFBA: Salvador, 2004.

FELINTO, Erick. *'Materialidades da Comunicação'*: Por um Novo Lugar da Matéria na Teoria da Comunicação. *Ciberlegenda*, nº5, 2001.

FERREIRA, Pedro Peixoto. *Algumas considerações sobre o estudo das relações entre música eletrônica e xamanismo*. Trabalho apresentado ao Núcleo de Transformações Indígenas (NuTI) da UFRJ. Rio de Janeiro, 2005.

FOLHA ONLINE. *Rádios de SP começam a tocar a 'Norah Jones britânica'*. Reportagem publicada na Folha Online em 12/07/2006. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u62352.shtml>. Acesso em 10/05/2009.

FRITH, Simon. *Performing Rites: on the value of popular music*. Massachusetts: Havard University Press, 1996.

GOTTDIENER, Mark. *A produção social do espaço urbano*. São Paulo: Edusp, 1997.

GREIMAS, Algirdas Julien; FONTANILLE, Jacques. *Semiótica das Paixões*. Trad: Maria José Rodrigues Coracini. São Paulo: Ática, 1993.

HEBDIGE, Dick. *Subculture: The Meaning of Style*. London: Routledge, 1979.

HERSCHMANN, Micael. *Lapa: Cidade da Música*. Rio de Janeiro: Mauad Editora, 2007.

HUYSEN, Andreas. *After the Great Divide: Modernism, Mass Culture, Post Modernism*. Bloomington: Indiana University Press, 1986. In: THORNTON, Sarah. *Club Cultures: Music, Media, and Subcultural Capital*. Cambridge: Polity Press, 1996.

IZECKSOHN, Sérgio. *Pequena história da música no computador*. Disponível em <http://www.homestudio.com.br/Artigos/Art079.htm>. Acesso em 10/05/2009.

JACOB, Maria Carmem. *Analisando a autoria das telenovelas*. Rio de Janeiro: E-papers, 2004.

JACOB, Maria Carmem. Notas de aula, 2007.

JANOTTI JUNIOR, Jeder. *À Procura da Batida Perfeita: a importância do gênero musical para a análise da música popular massiva*. Revista Eco-Pós. v.6, n.2. Rio de Janeiro: UFRJ, 2003.

_____. Dos Gêneros textuais, dos Discursos e das Canções: uma proposta de análise da música popular massiva a partir da noção de gênero mediático. Anais da XIV Compós. Rio de Janeiro: Compós, 2005.

_____. *Música Popular Massiva: um universo particular*. Trabalho apresentado no VII Encontro dos Núcleos de Pesquisa em Comunicação. NP Comunicação e Culturas Urbanas. Santos: Intercom, 2007.

KOTHE, Flavio Rene. *A narrativa trivial*. Brasília: Editora da UnB, 1994.

KUNZLER, Caroline de Moraes. *A Teoria dos Sistemas de Niklas Luhmann*. Estudos de Sociologia, nº 16, 2004, p.123-136.

LAHIRE, Bernard. *Reprodução ou Prolongamentos Críticos?* Revista Educação & Sociedade, ano XXIII, nº 78, Abril/2002.

LIMA, Tatiana. *Manguebeat - Da Cena ao Álbum: Performances midiáticas de Mundo Livre S/A e Chico Science & Nação Zumbi*. Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporânea da Universidade Federal da Bahia. Salvador: UFBA, 2007.

MOREIRA, Marcela A. *Pressupostos para uma análise da cultura dos discos de vinil enquanto capital simbólico, social e econômico do gênero de música eletrônica Drum'n Bass*.

VII Encontro dos Núcleos de Pesquisa em Comunicação. NP Comunicação e Culturas Urbanas. Santos: Intercom, 2007.

PIERCE, John R. *The Science of musical sound*. New York: WH Freeman and Company, 1992.

PRAGATECNO. Disponível em <http://www.pragatecno.com.br>. Acesso em 10/05/2009.

PRETO, Marcus. *Jorge Ben Jor: eterna redescoberta*. Revista Rolling Stone, 9a edição, São Paulo, junho de 2007.

PROPP, Vladimir. *Morfologia do conto maravilhoso*. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 1984.

REYNOLDS, Simon. *Energy Flash: a journey through rave music and dance culture*. Londres: Picador, 1998.

RRAURL. Disponível em <http://www.rraurl.com>. Acesso em 10/05/2009.

SÁ, Simone de. *Música eletrônica e tecnologia: reconfigurando a discotecagem*. In: Lemos, André & Cunha, Paulo (org.). *Olhares sobre a cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2003.

_____. *Cultura e Estética na música eletrônica*. In: Pereira, Miguel (org.) et al. *Comunicação, representação e práticas sociais*. Rio de Janeiro: Idéias e Letras, 2004.

_____. *A nova ordem musical: notas sobre a noção de “crise” da indústria fonográfica e a reconfiguração dos padrões de consumo*. Disponível em <http://www.gepicc.ufba.br/enlepicc/pdf/SimonePereiraDeSa.pdf> (Acesso em 21/10/2007).

_____. *A música na era de suas tecnologias de reprodução*. Anais do XV Encontro da COMPÓS. Bauru: COMPÓS, 2006.

SÁ, Simone & DE MARCHI, Leonardo. *Não Basta ser DJ: tem que ser underground*. Sobre coletivos e comunidades virtuais de música eletrônica no Brasil. Revista Famecos. vol. 26. Porto Alegre: PUC-RS, 2002.

SANTOS, Nilton Silva dos. *Procés Sònic: o lugar da autoria na música eletrônica*. Anais do V Congresso Latinoamericano da Associação Internacional para o Estudo da Música Popular. Rio de Janeiro: IASPM, 2004.

SOUZA, Cláudio. *Música eletrônica e Cibercultura: Idéias em torno da socialidade, comunicação em redes telemáticas e cultura do DJ*. Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporânea da Universidade Federal da Bahia, 2003.

_____. *A Cibermusica, Djing, tribos e cibercultura*. Disponível em: http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/txt_cla.htm. (Acesso em 18/10/2007)

STRAUBHAAR, Joseph & LA ROSE, Robert. *Comunicação, Mídia e Tecnologia*. São Paulo: Thomson Learning, 2004.

STRAW, Will. *Comunities and scenes in popular music*. In: GELDER, Ken e THORNTON, Sarah (org). *The Subcultures Readers*. Londres: Routledge, 1997. p. 494-505.

TATIT, Luiz. *Musicando a Semiótica*. São Paulo: Annablume, 1997.

THEBERGÉ, Paul. *"Plugged in": technology and popular music*. In: *The Cambridge Companion to Pop and Rock*. Edinburg: Cambridge University Press, 2001. THORNTON, Sarah. *Club Cultures: Music, Media, and Subcultural Capital*. Cambridge: Polity Press, 1996.

VERÓN, Eliseo. *La Semiosis Social: fragmentos de una teoria de la discursividad*. Espanha: Editorial Gedisa, 2004.