
Música eletrônica, a formação de uma cultura

Marcelo Garson

Doutor em Sociologia pela USP, é professor visitante no Programa de Pós-Graduação em Sociologia da Universidade Estadual do Ceará.

E-mail:

garson.marcelo@gmail.com

Resumo

Este artigo busca compreender o processo histórico de formação de uma cultura da música eletrônica. Para tanto investiga os valores, práticas e discursos que lhe deram sustentação e que se constituíram em grande medida em tensão com as ideologias, convenções musicais e práticas de mercado que caracterizavam o rock hegemônico. Nossa análise é centrada na figura do DJ e de que maneira ele se tornou o personagem central dessa cena. Assim, buscaremos entender de que maneira a música eletrônica constrói sua autonomia enquanto prática cultural e de que maneira essa autonomia parece ter sido ameaçada com o processo de popularização e alargamento de suas fronteiras no início deste século.

Palavras chave: música eletrônica; DJ, autonomia; disputa simbólica; cena musical.

Abstract

This article seeks to understand the historical process that led to the construction an electronic music culture. In order to do so, it investigates the values, practices and discourses that gave support to this culture and that were largely in tension with the ideologies, musical conventions and market practices that characterized the hegemonic rock. Our analysis is centered on the figure of the DJ and how he became the central character of this scene. Thus, we will try to understand how electronic music builds its autonomy as a cultural practice and in what way this autonomy seems to have been threatened by the process of its popularization of at the beginning of this century.

Keywords: electronic music; DJ, autonomy; symbolic dispute; music scene.

Introdução

O rótulo “música eletrônica” é hoje largamente utilizado para remeter-se ao universo dos DJs, pistas de dança, discos de vinil, sintetizadores, *drum machines*, *clubs*, *raves* e *after-hours*. A nomenclatura aciona um imaginário que não diz respeito somente a convenções sonoras, mas incorpora todo um leque de práticas, discursos e agentes que dota essa expressão de feições particulares, constituindo o que entendemos como uma cultura da música eletrônica.

Seu processo de constituição passou pelo estabelecimento de diferenças essenciais – de caráter ideológico, mercadológico e musical – em relação ao rock hegemônico, o que entendemos aqui como um tipo de expressão fundada no culto às estrelas, com uma carreira e turnês que podemos acompanhar, além de álbuns e souvenirs feitos para colecionar. Na música eletrônica o que temos é uma cultura centrada na figura do DJ, ou *Disc Jockey*, que elege a pista de dança, e não os estúdios de gravação, como seu ambiente privilegiado. Seu trabalho não se apoia em performances de palco, vocais potentes e acompanhamento instrumental, e sim na forma especial de combinar discos de vinil, *samples* e bases eletrônicas, transformando esse material gravado em um fluxo sonoro ininterrupto cujo objetivo maior é fazer seu público dançar. No entanto, por conta da popularização da música eletrônica no início deste século, as fronteiras com o universo do rock hegemônico se embaralham. Nesse processo, a própria existência da música eletrônica como uma cultura musical autônoma é desafiada.

Adotando uma perspectiva histórica este artigo tem por objetivo compreender o processo de constituição dessa cultura e de que maneira sua autonomia foi desafiada. Para tanto, nossa narrativa é centrada nas mutações experimentadas pela figura do DJ. Interessa-nos analisar de que maneira a música eletrônica imprimiu a esse personagem características e valores bastante singulares. Surgido nas emissoras de rádio, o DJ desempenhou um papel fundamental na promoção do *rock n' roll*, na década de 50 e na constituição da *disco music*, na década de 70. Mas entre um momento e outro há uma série de diferenças que não só dizem respeito às técnicas e formas de apresentação, mas fundamentalmente aos valores por ele incorporados, que na década de 80 dão origem a uma cultura da música eletrônica. É justamente esse cultura que parecia estar ameaçada quando, nos anos 2000, surgem os chamados DJs *superstars*. Aderindo a procedimentos e discursos até então estranhos a esse universo, detonam uma série de polêmicas que deixam claro que os valores que o caracterizam são o produto de disputas simbólicas que tem na figura do DJ um personagem privilegiado.

A emergência da *disco music* constitui um estágio inicial no qual as bases simbólicas da cultura da música eletrônica são montadas. Já na década de 80, as cidades de Chicago, Nova York e Detroit constituem um circuito de produção, circulação e consumo específicos, que fazem da música eletrônica uma cultura de nicho, que tem na ideia de *underground*, conceito problematizado mais à frente, seu elemento fundador. O estágio seguinte é a sedimentação de seu universo simbólico através do fenômeno das *raves*. Posteriormente, assistimos à profissionalização dessa cultura, o que põe em xeque os valores e hierarquias do *underground* sobre os quais ela até então se pautava.

Assim, entendemos música eletrônica como um tipo de música “explorada em termos de timbres, texturas, espacialidade, ritmo e repetição, como um componente de um sistema, que deve funcionar dentro do ambiente das festas, buscando levar as pessoas ao êxtase através da alteração e intensificação de sensações físico-corpóreas – a batida do coração, os reflexos musculares, o equilíbrio, a percepção do ambiente, dentre outras” (SÁ, 2003, p.5). Ela se inaugura com um foco na performance efêmera dos DJs que na pista de dança combinam discos gerando sequências sonoras singulares a cada apresentação. Inicialmente, esse evento musical não é pensado com vistas a ser inscrito em suportes duradouros e comercializáveis. Entretanto, ele vai progressivamente se enquadrando nesses mecanismos de produção, o que promove uma reorganização de toda a sua estrutura, não só em aspectos musicais e técnicos, mas sobretudo simbólicos. Um mercado de nicho adere, assim, aos esquemas de produção massivos. Antes de compreendermos esse processo cabe delinear alguns conceitos que nos guiarão em nossa análise.

Campo, cena, autonomia

A noção de autonomia utilizada neste trabalho está estreitamente ligada ao conceito de campo, mobilizado por Pierre Bourdieu para compreender esferas de produção de saber como a arte, ciência e matemática. Um campo é “um espaço social estruturado, um campo de forças – há dominantes e dominados, há relações constantes, permanentes, de desigualdade, que se exercem no interior desses espaços – que é também um campo de lutas para transformar ou conservar esse campo de forças” (1997, p. 57). Suas “propriedades dependem das posições nestes espaços”; os campos são locais onde “se encontrará uma luta, da qual se deve, cada vez, procurar as formas específicas, entre o novo que está entrando e que tenta forçar o direito de entrada, e o dominante que tenta defender o monopólio e

excluir a concorrência” (BOURDIEU, 1983, p. 89). Com isso Bourdieu nos mostra que as regras de funcionamento de um campo são construídas socialmente a partir de um processo de lutas entre seus agentes e instituições. A constituição dos campos está ligada à reivindicação de autonomia, ou seja, ingerência a determinantes externos.

O exemplo da arte é ilustrativo: pela libertação econômica e social da tutela da aristocracia e da Igreja, que até então definia seus valores éticos e estéticos, o campo artístico se torna autônomo, sendo capaz de construir os próprios critérios de produção e julgamento (BOURDIEU, 2005). Vale notar que a autonomia nunca é absoluta, mas nem por isso é menos importante como propriedade de funcionamento dos campos. As instâncias de seleção e consagração específicas deixam isso claro: ainda que subordinadas a pressões econômicas, como no caso das editoras, elaboram julgamentos e escolhas baseadas em códigos e valores próprios, inacessíveis externamente.

Ao estudar objetos como a música eletrônica, é necessário cautela, pois as relações com a mídia e o mercado tornam suas fronteiras muito mais fluidas que os campos estudados por Bourdieu, que tendem à conservação e fechamento. Nesse caso, o impulso à mudança e a relação com determinantes externos é essencial, o que impede colocar a questão da autonomia da mesma forma. Neste texto, a noção de autonomia é utilizada com vistas a compreender como, ao longo do tempo, a música eletrônica constituiu seu próprios valores, instituições e hierarquias que permitiram a ela afirmar sua singularidade em relação a outras expressões musicais. Veremos, no entanto, que esse processo não se deu sem tensões e disputas e é nesse sentido que Bourdieu pode nos ajudar.

Ainda que a música eletrônica não se alinhe facilmente à noção de campo, ainda é possível perceber como sua lógica de funcionamento também obedece a uma lógica de disputas simbólicas. Ao perceber que as fronteiras da música eletrônica não se organizam com a mesma rigidez dos campos analisados por Bourdieu, torna-se útil mobilizar a noção de cena musical, um “espaço cultural no qual uma gama de práticas musicais coexistem, interagindo umas com as outras através de uma diversidade de processos de diferenciação e de acordo com trajetórias amplas e variáveis de mudança e intercâmbio” (STRAW, 1991, p. 9). A utilidade do conceito está na capacidade de lidar com a fluidez dos códigos e fronteiras que caracterizam a paisagem musical contemporânea, sem deixar de ver, no entanto, que essa fluidez ainda obedece a regras e códigos que a todo o momento estão sendo negociados.

Investigar os códigos de cada cena é analisar uma série de dilemas compartilhados: que festas “valem a pena”, quem são os pioneiros, quem são os recém-chegados, quem são os “vendidos para o

sistema”, quem são os “genuínos”, de que gêneros podemos gostar, que outros gêneros *precisamos* odiar, que artistas devemos conhecer, que artistas temos que desprezar. A resposta a essas questões muda com o tempo e depende das forças em jogo. É a partir daí que se constrói o discurso nativo de cada cena. O desafio do analista é desnaturalizar esse discurso e perceber de que maneira ele foi forjado a partir de um processo de lutas entre diferentes grupos e agentes. Quanto maior o prestígio de cada um deles, maior é a capacidade de impor seus valores como se fossem regras naturais e definitivas, escondendo, assim, o processo de lutas de que são produto.

Isso evidencia como as cenas musicais, assim como os campos analisados por Bourdieu, também são guiadas por regras próprias e definições do que, internamente, se toma por cultura legítima. No entanto, isso não faz com que a noção de campo e cena se alinhem facilmente. O trabalho de Bourdieu lida muito melhor com a conservação da ordem do que com sua mudança. Mesmo que ele tenha analisado casos excepcionais de revolução simbólica, cristalizados na figura de Manet, na pintura (1989), e Flaubert, na literatura (2005), o impulso dominante no campo é a conservação. A tradição mostra seu peso, atuando por meio de instituições e agentes que buscam manter as hierarquias sociais estabelecidas.

Nas cenas musicais, o peso da tradição não é de todo desprezível, mas a mudança faz parte da ordem cotidiana, dispensando revoluções para ocorrer. Estilos musicais e artistas estão a todo o tempo em ciclos de queda e ascensão. A noção de cena busca capturar as lógicas que escapam ao conceito de comunidade, preocupado com manifestações construídas ao redor de uma localidade que tenha tradição e estabilidade como valores centrais. As cenas não dizem respeito a todo o tipo de manifestação musical contemporânea, mas àquelas em que a pluralidade de sentidos e a lógica dos cruzamentos é mais central que a reivindicação da força das raízes e mitos de origem (STRAW, 1991, 2006). Isso não quer dizer que tais mitos sejam de todo desprezíveis. Na cena de música eletrônica, por exemplo, o *techno* de Detroit e o *house* de Chicago, estilos que se construíram nos anos 80, até hoje se mantêm como mitos de origem, sustentados por DJs e entusiastas que cultuam os “pais fundadores”. Isso mostra que, mesmo em gêneros que abraçam as novas tecnologias, uma certa imagem de “raiz” se mantém, ainda que ela esteja a todo tempo em tensão com novos estilos e agentes que a resgatam ou desafiam.

A noção de cena evidencia como as atividades usuais de escutar música, conversar e dançar são repletas de códigos e sentidos ocultos. É necessário, portanto, desvendar o que está em jogo nessa ordem, repleta de hierarquias e jogos de poder. Logo, não é possível pensar as cenas enquanto campos,

mas podemos utilizar certas propriedades dos campos para pensá-las, já que ambos são locais de disputa simbólica. Os códigos que organizam as cenas decorrem dessa disputa, evidenciando uma assimetria de poderes. Seus limites e fronteiras não possuem a mesma rigidez dos campos, mas ainda são de grande importância para se compreender as lógicas que organizam os mapas musicais contemporâneos.

Uma cena musical depende de uma série de agentes (músicos, bandas, empresários, jornalistas, donos de casa noturna) e instituições (gravadoras, veículos de comunicação, lojas de disco) que lhe dão suporte. A chegada de novas sonoridades e indivíduos obriga a estrutura vigente a reorganizar-se para os acolher, o que sinaliza possíveis perdas de prestígio aos atores dominantes. Artistas que afirmam que sua sonoridade é “de raiz”, que “não se vendem ao sistema”, ou que “sua música tem história” agem de forma conservadora, idealizando um passado que teria se corrompido. Eles visam controlar as subversões e interferências para não serem prejudicados com a mudança dos sistemas de atribuição de lucros simbólicos já estabelecidos nas cenas.

A estrutura de organização das cenas deriva do poder desigual de seus agentes, o que depende de sua autoridade e seu capital cultural. A tentativa de conservação e subversão dos valores dominantes convive lado a lado. É justamente nesse sentido que se dá o processo de constituição da música eletrônica como uma cultura. Até o início dos anos 2000, o que se observa é a formação de um conjunto de agentes e instituições sustentados por um discurso de defesa dos valores do *underground*.

O *underground* remete a um rótulo adotado por DJs e frequentadores da cena de música eletrônica que se consideram fora do circuito musical *mainstream*, como notado em várias mídias especializadas nesse tipo de música (listas de discussão, sites e publicações impressas), além de trabalhos acadêmicos (BACAL, 2003, FERREIRA, 2004). Se apresentando “a partir da negação do seu outro (*o mainstream*), (...) um produto *underground* é quase sempre definido como ‘obra autêntica’, ‘longe do esquemão’, ‘produto não-comercial’” (JANOTTI JR., 2006).

Essa denominação de *mainstream* é correlata a de indústria cultural cunhada por Adorno e Horkheimer para caracterizar um esquema de produção que alia grandes empresas a meios de comunicação de massas na produção de mercadorias em série objetivando o grande público. O mecanismo se basearia em fórmulas economicamente rentáveis, resultando em produtos homogêneos, que não possuem valor ou unicidade, dirigidos a uma audiência passiva que absorve tudo que lhes é empurrado, sem opor resistência (ADORNO, HORKHEIMER, 1985).

Como percebe Sarah Thornton (1996), a identidade do *underground* baseia-se em discursos e práticas em que o objetivo principal é negar todo e qualquer procedimento que esteja aliado à indústria cultural. Assim, o *underground* é uma categoria relacional, que só faz sentido em oposição ao *mainstream*. Ambas são categorias discursivas utilizadas pelos membros das cenas eletrônicas para darem sentidos a suas práticas, assim, não se trata de essências, mas antes de construções acionadas com o intuito de distinção social. São justamente as práticas e valores do *underground* que parecem estar sob ameaça a partir dos anos 2000, como consequência da popularização e alargamento de fronteiras da música eletrônica. As polêmicas e críticas que se dão ao redor da figura do DJ *superstar* deixam isso bastante claro. É esse processo que analisaremos a partir de agora.

A emergência do DJ

O surgimento do DJ remonta ao início do século XX quando Reginald A. Fessender fez a primeira transmissão de rádio na qual tocou um disco, além de alguns solos de violino, acompanhados por um pequeno discurso explicando o que se passava. Nesse momento o rádio ainda não estava organizado em bases comerciais, mas já na década de 20, por meio de anúncios, reportagens, previsão do tempo e principalmente música, o meio se instala nos lares americanos como mediador cultural fundamental (BREWSTER, BROUGHTON, 2000). O DJ está no centro desse processo e de suas polêmicas. A principal delas está em sua má fama junto a músicos, compositores e selos de disco, devido ao não pagamento de *royalties* por parte das rádios que transmitiam música gravada e também pelo fato de que o emprego de DJs dispensava as execuções ao vivo. Com esse impasse resolvido no final dos anos 40, a figura hostil desaparece, dando lugar a um promotor de sucessos, um bem-vindo aliado da indústria.

No pós-guerra, o barateamento dos receptores alarga o público consumidor do rádio. Atendendo à demanda de audiências segmentadas, o veículo, sustentado pelo anúncio de empresas locais, volta-se para o gosto das comunidades vizinhas. A concorrência entre emissoras de pequeno porte faz com que o DJ desenvolva um estilo próprio de apresentação, através do modo singular de se dirigir ao público e da programação alternativa às grandes rádios. Nesse processo, a música negra ganha um grande impulso com a popularização dos *Race Records*, gênero que a revista *Billboard* chamaria, a partir de 1949, de *Rhythm and Blues*. Se inicialmente sua abrangência não ultrapassava as comunidades afro-americanas, a presença de negros em emissoras ao redor de todos os Estados

Unidos, trazendo uma nova sonoridade e uma forma especial de se comunicar com o público, faz do DJ uma figura conhecida frente a uma audiência cada vez mais heterogênea (CHAPPLE, GAROFALO, 1977).

Esse é o momento de ascensão do DJ branco Allan Freed, que com o seu *Rock n' Roll Show* possuía um grande apelo com a juventude branca e negra. Como afirma Nick Tosches (2006), o termo *rock and roll*, ao contrário do que é popularmente afirmado, não é somente um eufemismo para sexo, sendo antes uma metáfora para "sentimentos à flor da pele" (p.11). Em português estaríamos próximos de "chacoalhar", "balançar", "mandar ver", "botar para quebrar" ou expressões similares. Desde a década de 20 é possível encontrar canções de R&B que fazem uso do termo em seu título. Allan Freed é um dos agentes fundamental na consolidação do *rock and roll* enquanto gênero musical.

Ao observar o sucesso que a música negra fazia com jovens brancos, Freed decidiu organizar uma hora dedicada a esse tipo de música, às 11 da noite, logo após o programa de música clássica que então conduzia. Essa nova atração, que viria a ser batizada de *The Moon Dog Rock n'Roll Party*, tornou-se extremamente bem sucedida, permitindo a Freed assumir a organização de diversos concertos de *rock and roll* em que artistas em ascensão eram apresentados a plateias de brancos e negros. Assim, mesmo que o *rock* seja hoje majoritariamente calcado na figura dos *rockstars*, não podemos esquecer que foi o DJ um dos agentes fundamentais para a sua difusão inicial, quebrando barreiras entre um público fortemente segmentado pelo fator racial (BREWSTER, BROUGHTON, 2000).

O sucesso no rádio permite ao DJ dar um passo além. Até a década de 1940 a ideia de ir a um evento para dançar ao som de música gravada soava estranha. A partir de então, tendo angariado prestígio em suas emissões, os DJs podiam organizar eventos em que a música não mais vinha da performance de bandas, mas sim de sua seleção especial de discos. Ouvir essa sequência no rádio diferia radicalmente da experiência de uma pista de dança, agora "os jovens fãs eram encorajados a se congregarem, a sentirem um senso de comunidade, a interagirem e a desafiarem convenções" (HASLAM, 2001, p.33). Uma cultura focada na pista de dança e animada pela performance de um DJ se consolidava. Entretanto, esses ingredientes só contribuirão para a consolidação de uma cultura da música eletrônica vinte anos mais tarde. Se os anos 50 criaram uma geração de DJs itinerantes que tocavam em eventos esporádicos, não é antes da década de 70 que eles comandariam as discotecas, ocupando os mesmos espaços que outrora abrigavam os velhos salões de baile a cargo da música ao vivo.

Disco Music – os primórdios

A partir da década de 70 um estilo bastante diferente de apresentação iria se desenvolver. Até então, a performance dos DJs em eventos públicos não diferia do que se fazia nos estúdios das rádios: eles funcionavam como mestres de cerimônias, introduzindo as músicas e conversando com a plateia. A cultura *disco* fez com que essas atividades fossem progressivamente abandonadas, dando lugar a uma performance especialmente dirigida às pistas de dança. Figuras como Francis Grasso e Steve D'Acquisto baseavam suas apresentações na mixagem, a mistura de elementos sonoros de dois discos rodando ao mesmo tempo. Criava-se, assim, um fluxo sonoro ininterrupto em que o conteúdo de cada disco só fazia sentido quando visto em relação ao todo. O DJ assume o lugar de destaque da cena dos *clubs*, que vão preparar terreno para uma futura cultura da música eletrônica. Uma significativa parcela da juventude passa a ver na cena *clubber* um de seus principais espaços de convivência, e no DJ uma figura de grande prestígio.

A cena *disco*, apesar de ser lembrada hoje por nomes como Donna Summer e ABBA, se definiu inicialmente como uma cultura centrada na figura do DJ e na pista de dança. O rótulo *disco* era empregado para diferenciar o que tocava em grandes *clubs* e nas rádios do som eclético de algumas restritas pistas de dança de Nova York em que a performance do DJ era essencial. Inicialmente, não havia nenhum produto no mercado característico do som da *disco*, mas era pelas mãos do DJ que ele acontecia: LPs dos Rolling Stones, Tina Turner, James Brown e Led Zeppelin poderiam ser misturados com o objetivo de fazer a audiência dançar.

Assim, criava-se uma cultura na qual a autoria das músicas importava menos, já que a grande estrela era o DJ. O que estava em jogo era a qualidade da performance, a habilidade com que combinava seu acervo sonoro na pista de dança, criando um evento efêmero e singular. Muito diferente era a cultura do *rock*, que buscava fixar as produções em discos e voltava-se para o culto de estrelas, de quem podíamos seguir as carreiras, acompanhar as turnês e comprar lembranças (FRITH, 1981).

A *disco*, por outro lado, ao eleger a pista de dança e não mais os estúdios de gravação como seu espaço privilegiado, criava uma expressão difícil de se comercializar já que delegava ao anonimato o rosto de quem produzia sua música, privilegiando quem a executava e enquanto a executava. Até então, seu espaço de circulação se restringia a pequenos *clubs*, espaços de catarse, liberdade e sociabilidade de negros e homossexuais. Como consequência desenvolve-se um mercado de nicho de

difícil penetração e, ao que parecia, com poucas possibilidades de crescimento comercial. Percebe-se, aqui, um paradoxo que vai se arrastar por toda a história da música eletrônica: por mais restrito que parecesse todo esse circuito, ele era atravessado por um discurso de congregação e de aceitação das diferenças, o que parecia assinalar que todos eram bem-vindos. Entretanto, como observaremos, diversas são as formas de exclusão e exclusividade que caracterizam esses espaços (THORNTON, 1996).

A emergência de festas exclusivas e reservadas a convidados iam nessa direção¹. Buscava-se uma distância em relação aos mecanismos que caracterizavam a lucrativa indústria do entretenimento noturno. Isso mostra que a constituição identitária de cada expressão musical supõe um diálogo com os esquemas de produção e os valores que caracterizam o universo musical dominante em um dado momento (JANOTTI JR., 2006b). Como as culturas musicais se definem umas a partir das outras, é necessário uma análise relacional que perceba que as feições de uma expressão se definem nas relações de proximidade ou distância com todas as outras. Em nosso caso, é o *rock* a matriz da tensão. O processo de visibilidade da *disco*, com a emergência de artistas como Donna Summer, mostra que a indústria fonográfica só conseguiu obter lucros com o gênero quando transformou uma expressão baseada na performance e na figura do DJ, em outra, caracterizada pelo *star system* e a venda de álbuns, processos que então caracterizavam o *rock* progressivo, gênero que respondia por uma fatia bastante generosa dos lucros da indústria fonográfica naquele momento.

Com a popularização da *disco*, o DJ passa a acumular a tarefa de produtor musical, misturando tanto os efeitos produzidos ao vivo, com aqueles pré-produzidos em estúdio, dos quais se destacam a prática do *sampling*² e do *remix*. No *remix*, ou versão, o objetivo era reformatar os mais diversos tipos de música para as pistas de dança. Assim, o DJ buscava acentuar os aspectos mais dançantes, multiplicando batidas, aumentando a velocidade ou distorcendo os vocais. Ao mesmo tempo, começa a praticar o *sampling*, em que fragmentos de uma música alheia são retirados – uma melodia, uma parte dos vocais, uma virada de bateria – sendo então integrados a outra composição, assinada por um produtor diferente (SÁ, 2003).

¹ O Loft, nome pelo qual o apartamento do nova-iorquino David Mancuso veio a ser conhecido, é um dos locais-chave onde essa dicotomia pode ser observada. Ao permitir o acesso somente por meio de convites, destinados a um público que incluía personalidades do meio cultural, buscava-se manter o controle em relação aos valores que caracterizavam o espaço (BREWSTER, BROUGHTON, 2000).

² O *remix* originou-se, anteriormente, como prática atrelada ao *dub* jamaicano, o mesmo acontece em relação ao *sampling* e o *hip-hop* (SHAPIRO, 2000).

Ambos os procedimentos assinalavam a chegada aos estúdios de gravação de uma cultura alheia à ideia de registro musical já que se baseava, essencialmente, na produção efêmera e que acontecia na pista de dança. Entretanto, essa ida ao estúdio se deu a partir de características muito específicas, o que preserva, de certa maneira, um distanciamento em relação aos mecanismos de produção massiva então vigentes. Mantêm-se, aí, a continuidade com a ideia de performance, já que, por mais que as produções agora estivessem registradas em um disco de vinil, elas só mostravam seu valor na medida em que funcionassem na pista. Os discos eram feitos para serem mixados na pista, processo através do qual sofriam recombinações diversas. Esses lançamentos, assim, não eram feitos para serem colecionados como os álbuns de bandas ou intérpretes. Os remixes constituíam um mercado destinado quase exclusivamente a DJs, pois eram vendidos em lojas especializadas e feitos para serem mixados durante as apresentações. Como resultado, consegue-se estabelecer um mercado restrito, que vai dar origem à cultura da música eletrônica a partir da década de 80.

Assim, mesmo que se reconheça a capacidade que os *clubs* têm de promover a venda de discos, tarefa antes só creditada às rádios, essa nova produção de remixes é dirigida a um mercado exclusivo e restrito, o que acaba por conservar o ímpeto inicial da cultura de nicho que caracterizara a *disco*. Por outro lado, no mercado massivo se multiplicavam intérpretes como o Village People, influenciados pela *disco*, mas ligados a uma cultura que exaltava mais o *star system* e as apresentações no palco do que as performances do DJ nas pistas de dança. Os antigos salões de baile davam agora lugar a inúmeras discotecas comandadas por uma safra de DJs recém-chegados que deixavam espaços entre as faixas, preenchendo-os com piadas e frases de efeito, o que lhes aproximava dos apresentadores das rádios e também dos DJs de *rock* dos velhos tempos. Aos olhos dos DJs adeptos da mixagem, a *disco* parecia estar dando um passo atrás, pelo abandono de todo o legado técnico e simbólico conquistado (HASLAM, 2001).

A partir de então, a *disco* segue dois caminhos distintos. De um lado, os DJs especializados, pequenos *clubs* e um público majoritariamente homossexual e negro; de outro, as grandes casas de show e os DJs que funcionavam basicamente como *entertainers*, animando o grande público majoritariamente heterossexual. É necessário tomar cuidado para não encarar o primeiro caminho como uma cultura “independente”, autônoma ou alheia ao mercado, nem considera-lo “superior” ao segundo. O que ocorre é a emergência de um endereçamento de público distinto, atrelado a um esquema de produção específico que, envolto em valores singulares, acaba se tornando marginal e não enquadrado nos mecanismos de produção hegemônicos.

É justamente pela diferença, pela exceção em relação ao modelo dominante, que o valor distintivo se cria. Retirar o mercado massivo da equação nos impede de enxergar qual era o paradigma a que a *disco* se opunha para afirmar sua identidade. Para entender de que maneira os mercados de nicho produzem valor, mais uma vez afirmamos a necessidade de uma análise relacional. O valor e sentido de cada um é derivado das relações de distanciamento e proximidade que estabelecem com o outro. O tipo de apresentação que se popularizava ao redor dos Estados Unidos pouco se aproximava do que acontecia nas restritas pistas de dança de Nova York. Ainda assim, a reorganização que a *disco*, em sua vertente massiva, promoveu em toda estrutura do grande mercado era enorme. A multiplicação de discotecas em território americano marcava uma nova forma de relacionamento com a música que ameaçava os padrões estabelecidos pelo *rock* hegemônico. No lugar da valorização do ato de comprar discos, decorar letras, ir a shows e cultuar estrelas, temos uma cultura que se apoia na figura do DJ, em discos e batidas sintéticas e contínuas que convidavam o público ao abandono e à experiência catártica e presenteísta da pista de dança.

Isso explica a reação conservadora cristalizada no movimento *Disco Sucks* que se espalhou em solo americano no final dos anos 70. Um episódio, em especial, ilustra muito bem a grande repulsa que os fãs de *rock* tinham em relação à *disco*. Em 1979, por ocasião de um jogo de futebol em Chicago, Steve Dahl, um conhecido DJ de rádio e amante de *rock*, prometeu um desconto no ingresso a quem trouxesse um lançamento da *disco* para ser destruído. O evento, que resultou em mais de 100.000 discos dinamitados, marca bem as diferentes atitudes em jogo.

Conhecido como *Disco Demolition Derby*, o episódio sintetizava a ojeriza à “repetição mecânica, texturas sintéticas e eletrônicas” e “crença de que a *disco* não possuía raízes, era inautêntica, decadente, uma traição aos princípios de virilidade, da verdadeira música americana, o *rock’n’roll*” (REYNOLDS, 1999, p.23-24). Assim, a campanha *Disco Sucks* adquiria um sentido político ao ser “mais do que uma oposição a sapatos de plataforma e *drum machines*³, mas uma reação branca e racista à liberação gay e ao orgulho negro” (HASLAM, 2001, p.101). Percebe-se, portanto, que, mesmo tornada massiva, a *disco* ainda conservava resquícios das origens nos guetos.

Os críticos de *rock* integravam a horda de discóforos por razões muito específicas. Buscando nas músicas um sentido, através da interpretação das narrativas presentes nas letras, eles se frustravam com relação à *disco*. Com faixas focadas nas batidas sintéticas e repetitivas, as letras, quando existiam, não objetivavam criar uma narrativa, mas sim acentuar as propriedades dançantes. Evidenciava-se a

³ Equipamentos eletrônicos que reproduzem o som de baterias.

oposição entre uma música que busca sentido através da narrativa e outra, focada no corpo e nas sensações efêmeras (REYNOLDS 1999; SÁ, GARSON, WALTEMBERG, 2008).

Os anos 80 assistiram ao sucesso de bandas como *The Smiths* reafirmando os valores e paradigmas através do qual o *rock* se constituía. A canção *Panic*, um de seus sucessos, não deixa dúvidas sobre seu posicionamento em relação à *disco*: *Burn down the disco/ Hang the blessed DJ / Because the music that they constantly play / It says nothing to me about my life*. No entanto, o que parecia assinalar o fim da *disco*, representava o seu retorno a um novo mercado de nicho, que tomando as cidades de Chicago, Detroit e Nova York provaria que seu legado ainda estava vivo e se reciclara.

Em direção à autonomia

O estabelecimento de gêneros como o *garage*, o *house* e o *techno* é o ponto de partida para a fundação de uma cultura da música eletrônica, dirigida ao público juvenil e apresentando um modelo estético e um universo simbólico que se distanciava daquele instituído pelo mercado de produção massiva em relação ao *rock*. Era, assim, calcada na celebração do DJ como uma figura central nos *clubs*, na valorização da performance na pista de dança – um espaço de redenção e liberdade de certas minorias – e em formas de produção, circulação e consumo musicais dirigidos a um público muito específico. Com o barateamento de equipamentos eletrônicos de produção musical, surgiu uma nova geração de jovens produtores que montavam estúdios caseiros e lançavam as produções através de pequenos selos, formando as bases para o que se conhece como música eletrônica até hoje.

Sendo um dos focos da *disco*, a cidade de Nova York vai ser também um dos locais privilegiados para o desenvolvimento dessa nova cultura. Considerada até hoje uma referência, o *Paradise Garage* é citado no relato apaixonado de seus fãs como um local em que muitas sonoridades se combinavam. Funcionando entre os anos de 1977 e 1987, ele se situa entre o final da *disco* e o início da pós-*disco*, rótulo que busca nomear o diálogo de gêneros musicais tais como o *electro*, o *hip-hop* e o *reggae* que se combinavam nas pistas de dança do *Paradise Garage* (HASLAM, 2001).

A cargo do som, o DJ Larry Levan é apontado como o responsável pelo clima de intimidade compartilhado pela audiência, majoritariamente negra e homossexual. Ainda que sustentasse a ideia de igualdade entre a audiência, a alguns frequentadores eram distribuídas carteirinhas, e aos mais privilegiados era permitida a entrada na cabine do DJ (BREWSTER, BROUGHTON, 2000). Isso evidencia a constituição de uma hierarquia de agentes e de relações de poder específicas que

estruturavam esses universos musicais e permitiam a eles afirmarem características próprias, os diferenciando de outras cenas musicais. As performances de Levan nas pistas de dança serviam de inspiração para suas produções musicais e remixes, que se utilizavam de *drum machines* e também incorporavam efeitos estéticos como o eco e a reverberação, uma influência das técnicas de estúdio então populares na Jamaica.

Em estreita conexão com Nova York, Chicago possuía uma efervescente cena de produtores, DJs e festas que faziam da cidade um outro pilar na fundação de uma cultura da música eletrônica. Inaugurada no mesmo ano da *Paradise Garage*, a *Warehouse* é o nome da casa que empresta seu nome ao gênero *house*. Comandando as *pickups*⁴, o DJ Frankie Knuckles era amante do *soul* e *funk*, gêneros que conquistaram as pistas de dança na década anterior, bem como da Euro-disco de Giorgio Moroder, que combinava as batidas sincopadas de sintetizadores com os vocais da diva negra Donna Summer. A partir de edições *reel-to-reel*⁵ reciclava essas sonoridades que, combinadas aos efeitos das *drum machines*, criavam uma atmosfera hipnótica para um público de quase duas mil pessoas. O consumo de drogas era comum, impulsionando o clima de hedonismo e catarse que viria a caracterizar os eventos de música eletrônica. *Music Box* era o nome de outro espaço similar à *Warehouse*. Ganhou fama através do DJ Ron Hardy que, utilizando *drum machines*, contribuiu para tornar o 4x4 – sequência de batidas repetitivas e intervaladas – uma das marcas registradas do *house* ao fazer uso de *drum machines*.

Falar em *house music* até então era se referir, de maneira genérica, ao som da *Warehouse*. O gênero só vai, de fato, se firmar como um rótulo mais sólido, quando uma safra de produtores de Chicago começa a prensar suas produções em discos de vinil, fazendo com que a junção de certos elementos – a batida 4x4, as linhas de baixo, as sonoridades sintéticas e os vocais de divas – compusesse uma sonoridade específica, atendendo à demanda por material novo. Como todo o esforço era dirigido para obter o maior sucesso na competitiva cena de música local, as pistas de dança funcionavam como laboratórios para testar as faixas antes de seu lançamento (REYNOLDS, 1999).

A partir do sucesso daquele que é tomado como o primeiro lançamento de *house*, *On and On*, de Jesse Saunders, empresários perceberam o potencial de crescimento daquele mercado, estabelecendo selos de disco tais como Trax e DJ International. Com a chegada das produções de Chicago até o topo da parada inglesa, o *house* deixava de ser uma manifestação musical local para

⁴ Par de toca-discos.

⁵ Forma de edição que consiste no corte de fitas magnéticas com o uso de uma navalha, criando assim fragmentos que depois eram colados a fim de produzirem combinações sonoras inusitadas.

ganhar contornos globais, iniciando a constituição de um vasto circuito para a circulação de DJs, produtores, discos e fãs.

Além de Nova York e Chicago, Detroit é a terceira cidade que contribuiu decisivamente para a fundação de uma cultura da música eletrônica. Morando em Belleville, no subúrbio de Detroit, Derrick May, Kevin Saunderson e Juan Atkins eram jovens negros abastados e influenciados pelas produções europeias. As batidas sintéticas de Kraftwerk, Gary Numan e Giorgio Moroder eram sua fonte de inspiração. Estabelecia-se, assim, uma diferença em relação ao som de Chicago que ao descender da *disco*, era calcado fortemente no *soul*. A cena de Detroit tem início em pequenas festas destinadas à juventude dos colégios de alta classe, eurófilos apaixonados pelos luxos de grandes marcas como Cartier. O som ficava a cargo de equipes como *Deep Space Soundworks*, formada por Atkins e May, que alugavam espaços e organizavam eventos. Buscando explicitamente afastar a presença da classe trabalhadora, a frase “no jits”⁶ vinha estampada em seu material de divulgação. Enquanto em Chicago os *clubs* eram espaços de encontro de uma minoria homossexual, os eventos da cidade vizinha se destinavam a angariar um público heterossexual e o consumo de drogas não era encorajado. Novamente, esquemas de estratificação se mostram presentes na cena eletrônica (REYNOLD, 1999).

Em termos de relevância no cenário musical, Detroit era considerada periferia de Chicago. A cidade não dispunha, efetivamente, de um espaço de circulação e consumo para as produções locais. Os *clubs* eram escassos e todo o circuito de festas era frequentado pelo mesmo diminuto grupo homogêneo, o que impedia a constituição de uma cena noturna. Mesmo espelhando-se em Chicago, nunca foi possível reproduzir a mesma efervescência. No que tange aos esquemas de produção, as semelhanças entre as duas cidades são muito grandes. É com um tocador de fita cassete que Atkins e May ensaiavam seus primeiros *remixes* e com um par de toca-discos que desenvolveram suas habilidades de mixagem. Entretanto, dada a parca cena de *clubs*, o trio de Belleville, munido de sintetizadores, se concentrava na tarefa de produção musical, o que projetou sua fama, principalmente quando o material chega à Europa.

Dessa forma, Juan Atkins ingressa no projeto Cybotron, cuja sonoridade vai na direção de uma “frieza” melódica, buscando deixar explícitos os aspectos sintéticos e maquínicos das composições, que eles debitavam à influência da paisagem pós-industrial de Detroit. Essas características tornam-

⁶ Abreviação de *jitterbug*, que naquele contexto remetia à delinquentes.

se a marca registrada do *techno* de Detroit, refletindo-se também nas produções de Derrick May e Kevin Saunderson.

A forma como esses produtos chegam ao mercado obedecia a uma lógica bem particular, também presente em Nova York e Chicago. A capa de qualquer um de seus lançamentos era preenchida com ilustrações, ou deixada em branco, mas nunca com a cara do DJ. Atitude mais radical está presente nos *white labels*, discos que não possuíam o nome das faixas, nem informação catalográfica. Outra prática comum, em voga até hoje, era a criação de pseudônimos por meio dos quais o mesmo produtor encarnava diferentes perfis sonoros: minimalista, lenta, experimental, etc (REYNOLDS, 1999). Esse material era comercializado no formato de *singles*, discos com duas ou quatro faixas feitos especialmente para serem mixados na pista de dança, e vendidos através de uma rede de pequenos selos distribuídos até na Europa. Tais atitudes assinalam a intenção de se constituir um mercado especializado, reservado a poucos e destinado a se manter à margem dos mecanismos de produção das grandes empresas.

Estando agora diante de condições de produção, circulação e consumo específicas, subordinadas a lógicas mercadológicas, ideológicas e musicais próprias, podemos efetivamente falar da emergência de um gênero musical (JANOTTI JR., 2006a). Quando Chicago, Detroit e Nova York constituem uma rede de comunicação através da qual circulam DJs e suas produções, dotadas de uma estrutura singular, fundam-se as bases de uma cultura da música eletrônica. A difusão de rótulos, como *techno*, *house* ou *garage*, produz uma linguagem compartilhada, que permite nomear e singularizar essas expressões musicais estabelecendo intercâmbios entre elas. No bojo desse processo todo um conjunto de valores passa a se inscrever ao redor dessas expressões musicais. Ao longo da década de 80 um conjunto de agentes – DJs, produtores, audiência – bem como de instituições – *clubs*, lojas especializadas, selos de disco – passou a se orientar ao redor de um discurso que sustentava o hedonismo, o gregarismo, a performance do DJ, a experiência catártica da pista de dança e as produções em pequena escala. Mesmo que os valores possam ser parecidos com os da *disco*, o contexto, além da magnitude e o formato da rede na qual circulam é bastante diverso.

Dessa forma, a música eletrônica constrói um conjunto de práticas e de valores particulares, elegendo uma gramática e forma de se julgar seus produtos muito específica. Uma história compartilhada constrói-se ao redor dessas características, elencando personagens que a marcaram e espaços que a definiram, o que permite, assim, reivindicar uma certa autonomia. Assim, é possível falar da fundação de uma cultura da música eletrônica, dotada de uma identidade própria. Como já

dito, a afirmação de autonomia passa pela constituição de uma linguagem e um sistema de valores próprio. A isso se adiciona uma galáxia de agentes organizados hierarquicamente, que afirmam seus objetos específicos de disputa simbólica o que consolida a especificidade e diferença desses campos em relação a outros. Esse parece ser o caso da música eletrônica em comparação ao *rock* hegemônico, que, através de episódios como *Disco Demolition Derby*, já mostrara claramente as especificidades de seu sistema de valores. No final da década de 80, a música eletrônica mostra que os Estados Unidos foram somente o início do processo de crescimento do gênero. Quando migra para a Europa, e mais fortemente para a Inglaterra, torna-se um movimento de enormes proporções e de feições até então inimagináveis.

Autonomia conquistada – as *raves*

Devido às proibições na Inglaterra, que obrigavam os *pubs* e *clubs* a fecharem cedo, são organizados, em Londres, os *after-hours*, pequenas festas que funcionavam após duas da manhã, onde a trilha sonora era a música eletrônica. Os eventos eram bem restritos, porque, além de não ter licença para funcionar, havia a preocupação de manter os eventos exclusivos a certos grupos.

Aí se encontra a origem das *raves*: festas grandes, gratuitas e ilegais, pois organizadas sem alvará, em armazéns ou locais abandonados. Seus mecanismos de divulgação principais eram o boca-a-boca, o anúncio em rádios piratas e a utilização de secretárias eletrônicas que informavam o local das festas minutos antes de seu início. Comumente, eram distribuídos mapas indicando pontos de encontro onde um segundo mapa era distribuído, e assim por diante, até se chegar ao local da festa (REYNOLDS, 1999).

É no circuito das *raves* que surge a sigla PLUR (*Peace, Love, Unity and Respect*) transportando todo o ideal de hedonismo e gregarismo, originário da *disco*, para um movimento de grande importância no final da década de 80 e início dos anos 90. Utilizada pelos próprios integrantes da cena, essa sigla evocava uma experiência redentora e quase mística, baseada na crença na união, tolerância, respeito e a amizade, além da dissolução de preconceitos e a ajuda ao próximo (FRITZ, 1999). Mas, como podemos observar, esse pretense igualitarismo, esbarra em certos mecanismos de exclusividade e de tentativa de manter os códigos da música eletrônica em segredo, preservando sua identidade. Ao mesmo tempo que se fala em um discurso anti-individualista e de integração, criam-se mecanismos complicados para se chegar às *raves*, restringindo o acesso aos iniciados.

Entretanto, o gregarismo e intimidade apesar de contraditórios não devem ser vistos como meras romantizações, mas como elementos complexos da dimensão simbólica da música eletrônica. Apesar de suas contradições, a experiência do PLUR é real, pois seus efeitos são reais. Sendo tornada uma crença que orienta tomadas de posição, não pode ser colocada em segundo plano. A convivência desses valores com sua antítese, os mecanismos de exclusão, como estratégia dos próprios membros da cena eletrônica de conservar para si uma certa intimidade. Sendo assim, essa aparente contradição age no sentido de criar autonomia para essa prática musical, dotando-a de características próprias e, ao mesmo tempo, afastá-la deliberadamente uma gama de valores e personagens – daí o processo de exclusão – do qual essa música pretendia se distinguir.

Um dos marcos da ideologia PLUR localiza-se no verão de 1988, conhecido como *Summer of Love*, momento em que a Inglaterra assistiu à explosão do *ectasy* e do movimento *rave*. O que contrasta com o discurso thatcherista então em voga, que incentivava o individualismo e a competição. Em meio a isso, uma nova droga havia desembarcado com força na Inglaterra, condicionando uma experiência sensorial específica entre seus participantes que não pode ser desprezada (REYNOLDS, 1999).

Assim, a música eletrônica representa mais do que um conjunto de sonoridades. Nesse contexto é que o gênero passa a reivindicar autonomia, afirmando uma identidade ao redor de práticas, valores e personagens chaves. Como figura capital desse cenário, estava o DJ, mas um DJ muito diferente daquele que habitava as estações de rádio. As mídias especializadas são fundamentais para a constituição dessa cena, seja para a montagem dos eventos e comunicação direta entre seus membros, como para a divulgação do ideário PLUR, que se difundiu através das mídias de curto alcance, como *flyers* e *zines*.

Os veículos massivos não estão excluídos do processo e sua presença se torna mais evidente no final da década de 80, quando o segredo bem guardado das *raves* se torna alvo dos tabloides sensacionalistas britânicos, que denunciavam como a juventude britânica estaria se “afundando” em “orgias regadas a drogas” (MCCALL, 2001, p.12). Cria-se, então, um problema de Estado. Se as autoridades já tinham atentado ao caráter ilegal dos eventos que congregavam milhares de jovens todos os finais de semana, durante os anos 90 o cerco se fecha. Leis são aprovadas e todo um aparato policial é mobilizado com o intuito de sufocá-los: está enterrado o movimento das *raves* ilegais (REYNOLDS, 1999).

A sonoridade agora se move para *clubs* e *raves* legalizadas que se multiplicam na Europa e nos EUA, um movimento que põe em xeque o universo simbólico construído. Até então, falar dos

valores da cena eletrônica era, basicamente, referir-se a um mercado de nicho, com uma estrutura de pequenos *clubs* e selos de gravação, festas restritas e meios de comunicação especializados, que controlavam a circulação dos códigos internos e a segmentação da cena.

O cenário muda na virada para a década de 90, quando, sob efeito do pânico moral promovido pelos tabloides ingleses, os eventos de música eletrônica se tornam cada vez mais visados. Nas *raves*, agora legalizadas, tanto a sonoridade quanto o apelo exclusivista, que antes caracterizavam a música eletrônica como um mercado de nicho, cada vez mais perde espaço. Com o alargamento das fronteiras da cena, todo um novo grupo de agentes – DJs, fãs, produtores de festas, repórteres – passam a reivindicar seu papel de pertencimento e legitimidade. Logo, uma disputa simbólica entre os agentes novos e os antigos se instaura. Dentro desse campo de batalha alguns pioneiros da cena *rave* se retiram do circuito ao considerarem que certos valores originais haviam sido deturpados: “nossos clubs [e *raves*] eram sobre indivíduos, personagens. Mas se tornaram drogas horríveis, pessoas horríveis”, afirmava Paul Oakenfold, um dos pioneiros da cena inglesa (REYNOLDS, 1999, p. 68). Afirmações como essa, para além de seu caráter saudosista, devem ser vistas como sintoma de que a cultura da música eletrônica afirmava-se como um espaço fraturado, em que a divisão em cenas menores ressaltava a coexistência de diferentes posturas em um mesmo espaço.

Essas divisões são importantes elementos que nos permitem atestar a autonomização da música eletrônica. Elas mostram como essa cultura estava suficientemente madura a ponto de executar um movimento reflexivo que passa a questionar o próprio vocabulário e valores sobre os quais ela se assenta. Evidencia-se, assim, um grau de especialização cada vez maior, o que implica em públicos com exigências muito específicas. De acordo com Reynolds (1999), após 1993 na música eletrônica “tornou-se muito fácil evitar a música com a qual você não se identificava e não se misturar com gente que não era o ‘seu tipo’” (p.7).

Autonomia desafiada – os DJs *superstars*

Com o aumento do circuito de eventos, grandes figuras da cena eletrônica começam a ser convidadas para tocarem fora de seus países de origem. Logo é criada uma estrutura ao redor, com agências dispostas a gerenciar sua contratação, revistas especializadas e cadernos de entretenimento dos grandes jornais oferecendo a programação dos *clubs* em território nacional e *clubbers* viajando para outras cidades só para verem os seus ídolos. Os cachês dos DJs começam a crescer

vertiginosamente. Grandes empresas passam a reconhecer o poder aquisitivo dessa audiência. Tratam, assim, de organizar *raves* de largas proporções, muitas delas patrocinadas por grandes empresas, em que artistas famosos são contratados para se apresentarem a peso de ouro. Enquanto isso, a indústria tentava descobrir a melhor maneira de obter lucros com essas figuras, para além das performances.

A solução encontrada foi utilizar o nome dos DJs como selo de qualidade para a venda de compilações mixadas⁷. Como o produto principal oferecido pelo DJ é uma performance singular, é isso que será vendido nas lojas. Mas a especificidade dessa compilação reside no fato de ela não ser regulada pelo clima de uma pista de dança, sendo antes pensada e gravada em estúdio. Quando alguém comprava uma coletânea dessas, estava, na verdade, acreditando na capacidade do DJ em escolher discos e mixá-los, e não na qualidade individual de cada faixa, o que geralmente se busca em uma coletânea. Importava mais o fluxo, o todo, do que cada unidade individual. Desconhecer as faixas, portanto, não era um problema, pois o que estava à venda não era a música e sim o próprio DJ, que se tornava, a partir de então, um selo de qualidade.

Na virada do século, assistimos às consequências desse processo com a consolidação uma nova safra de DJs, os DJs *superstars* (HASLAM, 2001). Seus altos cachês e grande apelo de público não mais eram comportados pela estrutura dos pequenos *clubs*. A cobertura na grande mídia era imensa: apareciam em *talk-shows*, davam entrevistas e participavam de anúncios publicitários. Ao invés de circularem em festas restritas e preservarem o anonimato, eles queriam a sua imagem a mais visível possível.

O DJ Tiësto é um bom exemplo disso. Após se apresentar para milhões de expectadores ao redor do mundo na abertura dos jogos olímpicos de Atenas em 2004, sua fama, que já extrapolara, em muito, os círculos restritos das cenas eletrônicas, agora se solidificava junto à grande mídia. Porém, essa apresentação é a consequência da eleição de melhor DJ do ano de 2002, organizada pela revista *DJ* e que lhe garantiu o primeiro lugar. A cobertura do evento deu uma grande autoridade para a revista. Ser o primeiro lugar no ranking da eleição por ela organizada foi divulgado como sinônimo de ser o melhor DJ do mundo, fato que foi alvo de críticas nas mídias especializadas.

Ao manter a posição de primeiro lugar nos dois anos seguintes, a fama se consolidou. A partir de então, o rótulo de *superstar* se torna corrente e passa a descrever o holandês de forma muito precisa. Não estamos falando somente de superexposição midiática, mas do próprio formato das apresentações, que faz menção clara aos mecanismos do idolatria caros aos próprios aos astros de

⁷ Mixar é encaixar discos em uma apresentação, mascarando a passagem entre faixas musicais.

rock. Em apresentação no Líbano, em 2005, Tiësto subiu em um subiu em um pódio, onde seu nome estava estampado, segurando a bandeira do Líbano, onde seu nome também estava estampado, enquanto a multidão ia ao delírio, gritando seu nome⁸.

A própria organização do show se aproxima bastante de um concerto de *rock* (CRUCES, 1995), principalmente pela presença massiva de público e por uma estrutura que faz um destaque excessivo do DJ, posicionado sempre em um palco acima da audiência. A performance, tanto do artista quanto do público, com seus braços levantados e gritando o nome de Tiësto em coro, tende a se afastar da performance mais discreta dos *clubs* e pequenas *raves* onde o DJ se localiza ao nível da plateia (BACAL, 2003). Além disso, grande parte da produção de Tiësto é composta de álbuns, vendidos em grandes lojas de discos e passíveis de serem colecionados por fãs.

A série *In the search of Sunrise* é um bom exemplo: inaugurada em 1999, chega a 2008 com sete volumes⁹. Esse tipo de lançamento incentiva o colecionismo e ainda carrega na maioria de suas capas o rosto do DJ. O próprio Tiësto admite que o seu sucesso se faz pelas produções assinadas. Quando se apresenta, “mais ou menos 70% das músicas são feitas ou remixadas por mim, é como uma apresentação de um artista. O Brasil é um bom exemplo: nunca toquei aí; as pessoas me conhecem pelas músicas que faço e não pelos meus sets” (Ney, 2004, grifos nossos).

Todos esses procedimentos evidenciam a proximidade em relação aos mecanismos de produção já consolidados da indústria musical. Isso abriu um precedente para que Tiësto tivesse sua posição como DJ de música eletrônica questionada. Sabemos que o holandês se apresenta sem uma banda e utiliza-se de um par de toca-discos acoplados a um *mixer*¹⁰, mas seria isso o necessário para que continuasse sendo considerado um “verdadeiro” DJ de música eletrônica?

Tiësto e a geração de DJs *superstars* são vistos, pelos chamados defensores do *underground*, como símbolos da “corrupção” da cena eletrônica; os responsáveis pela transformação dos valores que caracterizavam um mercado de nicho, um espaço gregário e restrito de intimidade, em uma forma de se produzir lucros fáceis e rápidos. As críticas vão além, chegando a afirmar que não são DJs “de verdade”, mas meras celebridades. Na voz desses críticos, seria necessário manter vivo o ideário PLUR, uma forma de “salvar” a audiência da música eletrônica de contornos comerciais. As acusações

⁸ Cf <http://www.tiesto.com>, Acesso em 10/5/2008.

⁹ Após 2008, a coletânea prossegue sendo mixada pelo DJ Richard Duran e lançada pelo selo *songbird*, de Tiësto.

¹⁰ Esse aparelho permite controlar a saída do material sonoro desejado, o que possibilita a mistura entre elementos dos dois toca-discos.

parecem evidenciar que, com a incorporação de elementos estranhos às práticas anteriormente sedimentadas, a música eletrônica teria sua identidade e autonomia ameaçadas.

No Brasil, um exemplo bastante preciso desse tipo de crítica era encontrado no *rraurl*¹¹ que no início dos anos 2000 afirmava-se como o maior e mais respeitado fórum *online* de discussão de música eletrônica no país. O fórum, fundado em 2001, era parte integrante de um portal de notícias¹² que funcionava desde 1997, sendo coordenado por personagens como Camilo Rocha e Gaia Passarelli, DJs e jornalistas que participaram ativamente da construção da cena eletrônica paulistana, tomada como paradigma no resto do Brasil. Era comum notar no tom das matérias do portal a exaltação de um certo pioneirismo e camaradagem: pequenas festas, criadas por amigos e na qual se cultivava um clima de intimidade e paixão pela música. A ideia de “sinceridade” parecia dominante, fazendo-se uma clara tradução dos preceitos do *underground*.

A posição de Camilo Rocha sobre a eleição de Tiësto fica bem clara em artigo em que argumenta que mesmo sendo o pleito restrito somente aos leitores da revista DJ, devido ao uso excessivo como instrumento de marketing, acabava inculcando na audiência o pretense poder de eleger “o” melhor DJ do mundo e parte dela acabava caindo na bem montada cilada. Segundo Rocha, a indústria da música deveria funcionar ao redor de “música e cultura” e não se traduzir em “uma corrida em direção a uma medalha de ouro¹³” (ROCHA, 2005, p.21).

Ao observar as postagens no fórum do *rraurl* entre 2003 e 2009 observamos que a eleição de Tiësto é um dos temas mais debatidos. Não surpreende que o tom dominante das mensagens encontradas seguisse a mesma linha argumentativa de Camilo Rocha. Trechos que expressavam o desprezo pelo tipo de música tocado por Tiësto (“som melódico, de mais fácil aceitação para as ‘massas’”), bem como pelo seus fãs (““massive clubber” inglês - que, diga-se de passagem, é um dos mais trashes que existem: povo estragado com Es¹⁴ de uma libra, amantes (..) de som mais comercial”) e ainda pela lista de eleitos (“Essa listinha é ridícula, tendenciosa à vertente que está tocando mais na época”) eram comumente encontrados no fórum. Eles expressavam o ressentimento em relação ao processo de popularização e alargamento de fronteiras que a música eletrônica experimenta na virada do século e que tira dos membros de um suposto *underground* o domínio sobre aquele espaço.

¹¹ <http://rraurl.com/forum> . Acesso em 10/10/2008. O site saiu do ar em 2016.

¹² <http://rraurl.com/>. Acesso em 10/10/2008.

¹³ Aqui, ironiza a participação de Tiësto na abertura dos jogos olímpicos.

¹⁴ Abreviação da Ecstasy, droga comumente associada à música eletrônica.

De um lado, os defensores dos valores do *underground*, em favor da exclusividade e fechamento, e do outro, um novo grupo de atores que buscam promover sua abertura. Ao longo da disputa, o DJ dito de *underground* vai sair cada vez mais fortalecido, pois seu discurso e autoridade se fazem pelo ataque ao *superstar*, uma categoria que se consolida no mesmo período. Mesmo representando uma minoria do contingente frequentador da cena, a os defensores do *underground* encontram ecos dos seus discursos de forma ampla (Gilbert; Pearson, 1999). Assim, o ataque aos DJs superstar é a expressão mais superficial de um debate mais amplo sobre a reconfiguração dos valores legítimos da cena eletrônica e de quem poderia legislar sobre eles.

Conclusão

Ao longo do texto mostramos como as cenas musicais não se definem a partir de uma lista fixa de atributos que defiriam de uma vez por todas sua “essência”, como parecem querer seus integrantes. Quando mapeamos o processo de autonomização e transformação da música eletrônica em uma cultura, deixamos claro de que maneira a dimensão simbólica participa da constituição desses espaços. As crenças produzem o domínio do real, sendo o substrato simbólico do mundo material. A forma como a estrutura das cenas musicais se apresenta em determinado momento é o resultado da maneira pela qual diferentes participantes defendem suas crenças e as materializam em práticas específicas. Como são diversos os valores que reivindicam espaço, lutar por determinada concepção é, ao mesmo tempo, marginalizar as vozes concorrentes com as quais se disputa hegemonia. A construção de uma cultura da música eletrônica envolve a disputa paulatina por uma gama de valores que lhes serve de base.

Assim, nomenclaturas como *underground* e *mainstream* devem ser apreendidas como conceitos nativos que dão forma à cena ao orientarem os indivíduos a tomadas de posição específicas. Conceitos como esse são facilmente encontráveis nos mais diversos cenários musicais: hip hop, rock, etc. Ao mostrar de que maneira eles se apresentam para a música eletrônica, este texto é uma contribuição para a análise das cenas musicais em seu momento de popularização e, portanto, serve com um estudo de caso passível de futuras comparações.

Referências bibliográficas

ADORNO, Theodor & HORKHEIMER, Max. *Dialética do Esclarecimento*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

BACAL, Tatiana. *Músicas, máquinas e humanos: os DJs no cenário da música eletrônica*. Rio de Janeiro, 2003. 125 f. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) – Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, Museu Nacional, Rio de Janeiro, 2003.

BOURDIEU, Pierre. *A Distinção: Crítica Social do Julgamento*. São Paulo: Zouk, 2007.

_____. *Sobre A Televisão*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

_____. *O poder simbólico*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.

_____. The forms of capital. In: RICHARDSON, J. *Handbook of theory and research for the sociology of education*. Nova York: Greenwood, 1985.

_____. Algumas propriedades dos campos. In: _____. *Questões de sociologia*. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983. p 89-94.

BREWSTER, Bill; BROUGHTON, Frank. *Last night a DJ saved my life. The history of the disc jockey*. Nova York: Grove Press, 2000.

CHAPPLE, Steve; GAROFALO, Reebe. *Rock & indústria: história e política da indústria musical*. Lisboa: Editorial Caminho, 1977.

FRITH, Simon. *Performing rites: on the value of popular music*. Cambridge, Massachussets: Harvard University Press, 1998.

_____. *Sound Effects: Youth, Leisure and the Politics of Rock 'n' Roll. Rev. ed. London: Constable*. Frith, Simon. 1981.

FRITZ, Jimi. *Rave Culture*. Canadá: Small Fry Press, 1999.

GILBERT, Jeremy; PEARSON, Ewan: *Discographies*. Londres: Routledge, 1999.

HASLAM, Dave. *Adventures on the wheels of steel: the rise of the superstar djs*. Londres, Fourth State: 2001.

JANOTTI Jr. Jeder. A música popular massiva, o mainstream e o underground – trajetórias e caminhos da música na cultura midiática. In: Anais do 29º CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2006a, Curitiba.

_____. Por uma abordagem midiática da canção popular massiva. E-Compós, Brasília, v. 1, 2006b.

_____. Gêneros musicais, performance, afeto e ritmo: uma proposta de análise midiática da música popular massiva. *Contemporânea*, Bahia, vol. 2, no 2 p. 189-204, dez 2004.

McCAL, Tara. *This is not a Rave: In the shadow of a Subculture*. Nova York, Thunder's Mouth Press: 2001.

NEY, Thiago. Considerado o melhor DJ do mundo, Tiësto prega evolução. Folha Online. São Paulo, 14 fev. 2004. Disponível em: < <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq1402200419.htm> >. Acesso em 25/5/2018.

POLHEMUS, Ted. In the supermarket of style. In: REDHEAD, Steve. *The Clubcultures Reader*, p. 130-133. Oxford: Berg, 2003.

REYNOLDS Simon. *Generation Ecstasy: into the world of techno and rave culture* Routledge, Nova York:1999.

ROCHA, Camilo. O melhor DJ de toda história da civilização ocidental. *Revista Beatz*, São Paulo, Abril/Maio 2005, nº 15, DS2, p.5.

SÁ, Simone Pereira de. Música eletrônica e tecnologia: reconfigurando a discotecagem. In: Anais da 12ª COMPÓS, 2005, Pernambuco.

SÁ, Simone; GARSON, Marcelo ; WALTEMBERG, Lucas . Música eletrônica e rock, entre ruídos e riffs: gêneros musicais em tempos de hibridismo. In: BORELLI, Silvia H.S. ; FREIRE FILHO, João. (Orgs.). *Culturas Juvenis no Século XXI*. São Paulo: Educ, 2008, p. 171-194.

STRAW, Will. *Systems of Articulation, Logics of change: Scenes and Communities in Popular Music*. *Cultural Studies*. Vol 5, n. 3, oct. 1991, p. 361-375.

_____. *Scenes and Sensibilities*. *E-compós.*, 1-16, Agosto 2006.

TOSCHES, Nick. *Criaturas flamejantes*. Conrad: São Paulo, 2006.

THORNTON, Sarah. *Club Cultures. Music, Media and Subcultural Capital*. Hanover/ Londres: Wesleyan University Press, 1996.