

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO MÚSICA EM CONTEXTO

**A APRENDIZAGEM DE TRÊS PRODUTORES DE MÚSICA
ELETRÔNICA DE PISTA: A INTERAÇÃO NA PISTA, NO
CIBERESPAÇO E O ENVOLVIMENTO COM AS TECNOLOGIAS
MUSICAIS DE PRODUÇÃO**

ELIZA REBECA SIMÕES NETO VAZQUEZ

Brasília

2011

ELIZA REBECA SIMÕES NETO VAZQUEZ

**A APRENDIZAGEM DE TRÊS PRODUTORES DE MÚSICA
ELETRÔNICA DE PISTA: A INTERAÇÃO NA PISTA, NO
CIBERESPAÇO E O ENVOLVIMENTO COM AS TECNOLOGIAS
MUSICAIS DE PRODUÇÃO**

Trabalho de Mestrado apresentado ao Programa de Pós-Graduação Música em Contexto do Instituto de Artes da Universidade de Brasília, como requisito para a obtenção do grau de Mestre em Educação Musical.

Orientadora:

Prof.^a Dr.^a Cristina Grossi.

Brasília

2011

ELIZA REBECA SIMÕES NETO VAZQUEZ

**A APRENDIZAGEM DE TRÊS PRODUTORES DE MÚSICA ELETRÔNICA DE
PISTA: A INTERAÇÃO NA PISTA, NO CIBERESPAÇO E O ENVOLVIMENTO
COM AS TECNOLOGIAS MUSICAIS DE PRODUÇÃO**

Comissão Examinadora:

Prof. Dr. Cristina Grossi (PPG/MUS-UnB)

Orientadora

Prof. Dr. Fátima Carneiro dos Santos (CECA/MUS-UEL)

Membro Externo

Prof. Dr. Pedro Ferreira Peixoto (IFCH-UNICAMP)

Membro Externo

Prof.Dr. Maria Cristina Carvalho Casceli Azevedo (PPG/MUS-UnB)

Suplente

Brasília-DF, 28 de setembro de 2011

*Para Ioiô,
por me mostrar que dançar é sempre a melhor resposta.*

AGRADECIMENTOS

Gostaria muito de agradecer

Aos meus pais pelo apoio, amor e educação. Por me ensinarem com seu exemplo a sempre buscar o melhor.

À Luz Marina de Alcântara por todo apoio e amizade durante essa pesquisa, pelo carinho, conversas e projetos que sempre me ajudam a crescer.

À Cristina Grossi, por seus olhos brilharem em nossas discussões, descobrindo comigo o melhor caminho a trilhar, orientando, discutindo, incentivando. Apaixonando-se pelo meu tema. Pelo respeito e dedicação.

Aos meus mestres e amigos Fátima Carneiro e André Gonçalves Oliveira, que desde 2000 me acompanham e ensinam continuamente, por terem me mostrado um novo mundo da música, me emocionando ao longo dos anos, me fazendo arrepiar com as possibilidades de mudar com o mundo, me lembrando de me manter flexível e curiosa.

À Altair por existir na minha vida, tão companheiro e risonho, partilhando comigo de sonhos, projetos e dores.

A todos os amigos que souberam respeitar minha ausência durante os períodos de reclusão necessários para o desenvolvimento desta pesquisa, pelo apoio silencioso, pela compreensão e pelo amor.

A Gugu, Dan, Ione e Surama, por tantas noite dançando, por tantas músicas partilhadas, por tantos *warm ups* e *after* incríveis. Por um mundo mais encantador, alegre e hedonista.

Aos amigos do mestrado, em especial Monica e Liége, pelas risadas, leituras, partilhas, apoios e descobertas. Ao Stan e Jack por me ajudarem nas leituras árduas e nas noites de discussão insone, proporcionando ânimo e apoio para continuar.

À banca por ter aceito o convite de contribuir com essa pesquisa, lendo atentamente, corrigindo e sugerindo modificações.

À Gustavo pelo amor, compreensão e apoio. Pela cumplicidade e parceria. Sobretudo por me inspirar paixão em diversas áreas da minha vida.

Mas, acima de tudo, aos produtores Komka, Mari e Hopper que compartilharam comigo, de maneira intensa, suas histórias e relação com a música eletrônica. Obrigada também pelos momentos de inspiração que suas músicas me proporcionaram, ora na pista, ora em casa

A todos esses meu sincero muito obrigado!

*Dancing, Prancing, Moving, Keep On Grooving
Flying, stop your cryin. Choosin' while you're cruisin'
Music is the answer to your problems
Keep on moving, then you can solve them
If you feel that you can't take no more
And your feet are headed for the door
You gotta keep on Dancing and Prancing
Groovin', Keep On Moving
Flying, stop your cryin. Choosin' while you're cruisin'
Music is the answer to your problems
Keep on moving, then you can solve them
Until midnight I'll be waiting for you
So don't forget what you have to do"*

<http://www.youtube.com/watch?v=ZkPhIIESof8>

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

IMAGEM 1 Celebração 5uinto. Ed. 207

IMAGEM 2 DJ Oblivion- Danço logo existo. 5uinto Ed. 151

IMAGEM 3 Observando a pista, 5uinto Ed. 151.

IMAGEM 4 Hopper tocando, utilizando o software Traktor

IMAGEM 5 DJ Komka

IMAGEM 6 DJ Mari Perrelli

IMAGEM 7 DJ Hopper

IMAGEM 8 Komka tocando

IMAGEM 9 Komka tocando

IMAGEM 10 5uinto- Eletronic Underground Music

IMAGEM 11 5uinto- 121

IMAGEM 12 Logo da Crunchy Music

IMAGEM 13 Komka tocando 159

IMAGEM 14 Komka tocando 162

IMAGEM 15 Mari dançando

IMAGEM 16 Mari (camiseta de caveira), de olhos fechados, dançando e escutando a música

IMAGEM 17 Mari na pista- baile de máscaras

IMAGEM 18 Interação

IMAGEM 19 Hopper tocando

IMAGEM 20 Hopper tocando

IMAGEM 21 Eu interajo

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BPM- Batidas por Minuto

MEP- Música Eletrônica de Pista

SRS- Sites de Redes Sociais

UnB- Universidade de Brasília

RESUMO

Esta pesquisa trata do processo de aprendizado de três produtores de música eletrônica de pista (MEP), pertencentes à cena underground de Brasília e DJs residentes do 5uinto, uma festa eletrônica que ocorre semanalmente na cidade. A partir do estudo da literatura verificou-se que os ambientes de interação do produtor de MEP são a pista e o ciberespaço e que estes estão cercados de tecnologias de produção musical. Em torno desta temática buscamos compreender como se dá o processo de aprendizado destes produtores. A metodologia escolhida foi o estudo multicaso etnográfico, tendo como ambientes de observação o 5uinto e os sites de relacionamentos sociais em que os produtores estão inseridos. Os instrumentos de coleta foram: entrevista reflexiva, análise de documentos netnográficos e observação. Percebeu-se que os três produtores construíram seu conhecimento de forma autônoma, trocando experiência entre pares, buscando informações no ciberespaço (em lojas, nos sites de relacionamento, em sites informacionais e com trocas de arquivos), na pista (como freqüentador ou como DJ) e fazendo uso das tecnologias de produção para aprender a produzir.

Na pista o produtor interage tanto como DJ como quanto freqüentador e essas experiências são momentos de análise e de ampliação de repertório, onde ele percebe a reação da pista aos elementos sonoros da música e busca compreender a melhor maneira de compor para esse contexto.

O produtor utiliza o ciberespaço para divulgar seu trabalho, comprar músicas, pesquisar, trocar informações e receber *feed back* de suas produções. Sua escuta é ativa, buscando reconhecer estilos, timbres, formas e construções de sets. Através do ciberespaço fomentam a cena, trocam informações e músicas, ampliam seu conhecimento e estabelecem relações entre outros produtores, DJs e freqüentadores da cena.

O envolvimento com as tecnologias de produção é fundamental para a construção do conhecimento desses produtores, os softwares e o computador são as ferramentas utilizadas para construir sua música, e conforme entendem a lógica do programa, conseguem produzir melhor. Seu conhecimento é construído no fazer, durante a manipulação sonora, deixando-se guiar pela escuta, o produtor constrói sua música, a avalia e modifica se necessário, em um processo dinâmico de produção e aprendizado.

Palavras-Chave: Produtor, música eletrônica de pista, ciberespaço, tecnologias de produção musical.

ABSTRACT

This research is about the learning process of three electronic music producer of dance floor (DFEM), these belong the underground scene of Brasilia and DJs a electronic party, its take place every week in town. After literature studying that has happened the producer interaction environment of DFEM are the dance floor and the cyberspace whose are fence by musical production technology. Around this theme we are looking for to understand how those producers to get the learning process.

The ethnographic cases study were the methodology chosen, where the observation environment is the "5uinto" and the social network sites are the producers in. The gathering tools are mulled interview, the netnographics documents assays and observation. It has been recognized the knowledge of the producer were built by themselves changing experiences between their counterparts looking for information in the cyberspace (at stores, social network sites, sites for information and exchange file, on the dance floor (like a partygoer or a DJ) and using those production technology to learn to produce.

On the dance floor the producer interact as a DJ as a partygoer and these experiences are the moments to analysis and to enhance the repertoire where he notices the dance floor reaction to resounding elements of music and looking for to understand the best way to compose to this context.

The cyberspace is used by the producer to publicize his work, to buy music, to research, to change information and to receive his production feedback. Considering they need to looking for to recognize style, timbres, forms, sets constructions their listening must be active. Through the cyberspace they change information and music, enlarge their knowledge and set up relation with others producer, DJs and regular visitors.

With this in mind the computer, the software and the products technology involved are tools essential to producers building their knowledge, and their music , so that their understand the logic program as better they can produce. Their knowledge is building as they do sound manipulate let them to guide by listening as a result they are building their music consider and modify if it is necessary in a dynamic process of production and learning.

Key word: Producer, Dance floor electronic music, cyberspace, technology of musical produce.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
CAPÍTULO 1 – O PRODUTOR DE MEP	16
1.1 O universo do produtor de MEP	16
1.1.1 Cultura eletrônica: <i>P.L.U.R. (Peace, Love, Unity and Respect)</i>	16
1.1.2 Cair na pista: <i>Rave</i> ou <i>Club</i> ?	21
1.1.3 Origem da Música eletrônica: <i>Quatro narrativas possíveis</i>	21
1.1.4 Música eletrônica underground: “ <i>Aquele movimento que corre por fora</i> ”	24
1.2 O produtor de MEP	26
1.2.1 DJ ou Produtor?	26
1.2.2 Produtor no Ciberespaço	31
1.2.3 Produtor na Pista: <i>A(ffor)Dance</i>	36
1.2.4 O envolvimento do produtor de MEP com as tecnologias musicais de produção: <i>Do it Yourself</i>	41
CAPÍTULO 2 – METODOLOGIA	45
2.1 A escolha do método e do caso	45
2.1.1 O estudo de caso	47
2.1.2 A pesquisa etnográfica	48
2.1.3 O estudo de caso etnográfico	49
2.2 Instrumentos de coleta de dados	50
2.2.1 A observação	50
2.2.2 A entrevista reflexiva	53
2.2.3 A análise de documentos	56
2.3 Análise dos dados	57
2.3.1 A seleção do caso e os primeiros contatos	57
2.3.2 Trabalho de campo	58
2.3.3 Organização dos dados	60
2.3.4 Procedimentos de análise dos dados	61
CAPÍTULO 3 – ESTUDO DE CASO 1: KOMKA	62
3.1 Vá pro 5uinto!	63
3.2 Crunchy	67
3.3 Escuta	68
3.4 Performance	71
3.5 Produção	73
3.5.1 Vencendo os mitos	76
3.5.2 Eu faço <i>dance music</i>	76
CAPÍTULO 4 – ESTUDO DE CASO 2: MARI PERRELLI	80
4.1 Escuta	81
4.1.1 Ouvindo e procurando melodias	81
4.1.2 Na pista	82
4.1.3 Em rede	85
4.1.4 Procurando o <i>affordance</i>	86
4.2 Performance	89
4.2.1 É a minha casa, a minha cena	89
4.2.2 Escola na Old School	90
4.2.3 Isso funciona bem, porque eu vejo como as pessoas dançam	91
4.3 Produção e <i>feed back</i>	93
4.3.1 Experimentação	93
4.3.2 Criação	97
4.3.3 Divulgação e <i>feed back</i>	100
CAPÍTULO 5 – ESTUDO DE CASO 3: HOPPER	102

5.1	Giulliano e o rock.....	103
5.1.1	Low Dream	106
5.2	Nascendo Hopper	107
5.3	Escuta	109
5.3.1	Daí você vai aprendendo.....	109
5.3.2	De onde você tirou isso?	111
5.4	Performance	112
5.4.1	Já vi gerações na pista.....	112
5.4.2	Para ser um bom DJ	114
5.4.3	As pessoas ficam rindo da pista para você.....	115
5.4.4	Tecnologia: sem apego	117
5.5	Produção: Ten Years Latter.....	118
5.5.1	Do we Together?.....	119
5.5.2	Entendendo a lógica do programa.....	120
5.5.3	Criação	121
5.5.4	Divulgação e <i>feed back</i>	124
CAPÍTULO 6 – ANÁLISE TRANSVERSAL DOS ESTUDOS DE CASO.....		126
6.1	Início Musical	126
6.2	Início na cena eletrônica	127
6.3	Prática como DJ	128
6.4	Pista	129
6.5	Ciberespaço	129
6.6	Envolvimento com tecnologias de produção musical	130
CONSIDERAÇÕES FINAIS		131
REFERÊNCIAS		133
ANEXOS.....		138

Introdução

Em meados de 2003, fui a minha primeira rave¹, uma festa eletrônica que estava acontecendo em um matadouro desativado em Londrina-PR. Música alta, pulsante, decoração colorida e com diferentes ambientes. Fumaça, luz negra e estroboscópica. As pessoas pareciam se mover em 'stop motion'. Aos meus olhos, tudo era novo e intrigante. Em um determinado momento da festa, sentei-me abaixo de uma das caixas de som (havia um puff lá), fiquei tentando compreender como aquela música era estruturada, qual era sua lógica de construção. Fiquei completamente envolvida pela batida, percebi pequenos temas que se repetiam e se sobrepunham, criando texturas que se transformavam de forma gradual. Não havia vocal e os timbres eram sintetizados. Fui remetida às aulas da Universidade Estadual de Londrina, onde eu fazia graduação em música, e, apesar de a estética ser muito diferente da eletroacústica, muitas manipulações me lembravam experimentações feitas no laboratório da universidade. Naquele dia, meu envolvimento com a música eletrônica começou de fato. E a curiosidade para compreender por quem essa música era feita, para quem e como. Ainda não sabia que essas primeiras perguntas seriam importantes para formular outras questões que me levariam à presente pesquisa.

Depois do meu primeiro contato com a música eletrônica de pista (MEP), busquei compreender quem eram os *performers* e compositores dessa música. Meu interesse inicial voltou-se para compreensão de como essa música era composta, quais os conhecimentos que eram exigidos para sua composição, onde se dava a formação desse músico. A partir daí, comecei a me envolver mais com a cena eletrônica, passando a ouvir mais o estilo, trocar informações com participantes da cena, frequentar as festas, ir a festivais e pesquisar na internet sobre estilos da música eletrônica de pista e artistas.

Nessa época, eu estava cursando a faculdade de música e me interessava muito pela música eletrônica e concreta da tradição da música de concerto, da segunda metade do século XX. Percebia que muitas manipulações feitas nas músicas eletroacústicas me soavam semelhante às de música eletrônica de pista que eu estava começando a conhecer. Apesar da

¹¹ Rave- Festas em ambientes abertos (praias, sítios, fazendas) ou em galpões sempre fora do perímetro urbano. (Baldelli, 2006)

semelhança em alguns timbres e tipos de manipulação sonora, a maneira de organizar o material e estruturar as músicas era completamente diferente, uma vez que a MEP que eu estava ouvindo nas festas era organizada com pulso definido, geralmente compasso quaternário, groove² bem elaborado e com a criação de temas melódicos que se sobrepõem.

Procurei, então, ler mais sobre música eletrônica de pista, e foi nesse momento que me deparei com a funcionalidade dessa música que estava me fascinando. A MEP está intimamente ligada à sua função de fazer dançar³. Para Ferreira (2008), a função da MEP é fazer dançar sem parar e isto influencia como a música será composta e apreciada.

A partir dessa compreensão, pude perceber de forma diferente o campo que estava estudando e quis compreender como o compositor de MEP aprende a produzir essa música; qual o caminho que percorre para se tornar um produtor.

Ao vivenciar a cena, escutar diversos estilos e ler mais sobre o tema, logo compreendi que na MEP existem dois personagens importantes: o DJ e o produtor. O produtor é aquele que compõe as músicas que serão tocadas por DJs em festas eletrônicas (BACAL, 2003 e BALDELLI 2004). Algumas vezes, o DJ também é produtor e, quando ele toca na festa suas próprias músicas, a sua apresentação leva o termo “live”.

Ao ler mais sobre o tema, deparei-me com os estudos de Bacal (2003; 2008) e Baldelli (2004) que, apesar de não tratarem diretamente sobre o aprendizado do produtor, apontam que a maioria não possui instrução formal sobre música. É evidente que os produtores possuem conhecimento sobre o processo criativo, mesmo sem terem estudado música formalmente, e isso me instigou novamente a desenvolver a pesquisa sobre os produtores de MEP. Surgem minhas perguntas de investigação: **De que forma o produtor de MEP aprende a fazer o que faz? Como aprende a produzir uma música para pista de dança?**

Bacal (2003) pergunta ao DJ e produtor Schild se ele entendia de teoria musical, uma vez que o DJ Maurício Lopes havia apontado que sim; a negativa de Schild é enfática e, em sua resposta, podem-se perceber alguns elementos que fizeram parte de seu aprendizado musical.

² Groove- A "levada" na música, é o encontro de sons percussivos em contra tempo (baixo, atabaques, percussão, etc.), com as batidas, os beats. (Baldelli, 2006)

³ Música eletrônica de pista (MEP) serve para dançar sem parar. (...) é a imersão em uma experiência intensa de dança ininterrupta, mais que qualquer outra atividade, que define a especificidade da MEP. Com isso, deve-se entender que é na continuidade da dança que a MEP encontra o seu nexos operatório. A incompreensão desse princípio elementar pode levar a inúmeros mal-entendidos. (FERREIRA, p.190, 2008)

Não sei nada! De teoria musical, de notas, harmonia, de tom. Eu sei de coisas técnicas, de produção de música, de engenharia de som. Já trabalhei em estúdio, sempre pesquisei (...) isso eu conheço. E sei o mínimo, que é noção de compasso, de ritmo, de andamento. Mas isso eu acho que você pega naturalmente. Eu sei de compasso, eu sei quando mudou o tom, mas não sei explicar em que tom está. Não sei o que é fazer um acorde, se mudou pra uma quinta, eu não sei. Não tenho formação musical, mas a minha formação é musical, em função da música. Não tenho a coisa teórica. (BACAL, 2003, p. 77)

Pode-se perceber, a partir desse depoimento do DJ Schild, o que me parecem ser **elementos que compõem seu processo de aprendizagem**, tais como conhecer sobre “coisas técnicas, de produção de música, de engenharia de som”, sempre pesquisar, trabalhar em estúdio e ter uma formação em função da música; ou seja, o conhecimento construído na prática. Com esse discurso, DJ Schild aponta um aprendizado formado em sua prática, em cujo desenvolvimento a pesquisa e a tecnologia estão interligadas.

O levantamento bibliográfico confirma a importância da tecnologia para o produtor de MEP. Centola (2008) e Prates (2007) referem-se ao surgimento e à popularização da microinformática como um dos fatores que auxiliaram e modificaram o fazer musical do produtor. Graças ao fácil acesso aos computadores, ao desenvolvimento de softwares e ao conteúdo do ciberespaço ao toque de um mouse, muitos produtores puderam compor sem depender de gravadoras.

O acesso à **tecnologia e ao ciberespaço** propicia uma autonomia na gestão do conhecimento e na produção musical do produtor, ele passa a frequentar fóruns de discussão, baixa arquivos sampleados⁴, softwares diversos e compõe com esses materiais. O ciberespaço é um dos ambientes onde o produtor encontra materiais, comunidades, informações acerca de música eletrônica (SOUZA, 2003). Os produtores buscam elementos que vão construir sua música no ciberespaço. Essa busca é um processo descrito por Pierre Levy (1999), que relata sobre a produção da música *techno*, composta a partir de elementos que já estão na rede virtual, na qual há um acervo de amostras sonoras. Os compositores buscam instrumentos virtuais e softwares específicos na internet, retiram material e, após utilizá-lo, recriam-no com esses elementos, dispondo-o novamente em rede, alimentando continuamente o acervo sonoro disponível virtualmente⁵. Há vários sites especializados em *samples*, estruturas e músicas eletrônicas, já descrevendo o estilo e o BPM⁶ de cada um, para ser utilizado nas composições.

⁴ Sample- recorte de trecho sonoro para utilização em uma música. (BALDELLI, 2006)

⁵ Nesta perspectiva, Souza (2003) faz a relação do conceito punk: *Do it yourself* (faça por você mesmo) com o mundo do produtor de MEP

⁶BPM- Abreviação de batidas por minuto.

A cibercultura é um dos locais de dinamização da cultura eletrônica e tem papel fundamental no fortalecimento da cena e difusão do conhecimento (SOUZA, 2003).

Autores como Levy (1999), Souza, (2003), Prates, (2006) e Lemos (2002) falam sobre o processo de composição da MEP e da influência da cibercultura na criação. Na perspectiva da aprendizagem do produtor de MEP, sujeito da pesquisa desse estudo, gostaria de verificar de que forma a cibercultura contribui neste aprendizado. **De que maneira o produtor de MEP interage no ciberespaço durante seu desenvolvimento como produtor?**

Ainda sobre a tecnologia e sua influência na vida do produtor de MEP, existe a ligação com as novas tecnologias musicais, com ênfase nos softwares de edição sonora. Para criar a música, o produtor necessita de um software de edição no qual organiza e manipula os sons de sua composição. Bacal (2003) fala sobre como estes softwares auxiliam no processo composicional; nas entrevistas que faz com produtores, aponta como eles compõem, utilizando a plataforma do software, mesmo sem conhecer notação musical.

O DJ Calbuqui (DJ CALBUQUI apud BACAL, 2003, p. 79), ao falar do processo de composição e dos softwares, diz que “para o cara ser bom mesmo, ele vai ter que ficar trancado no quarto fuçando, experimentando, mexendo nos programas. Tem que ter um certo gosto. Esse ‘certo gosto’, a experimentação, o ‘fuçar’, nos programas, aponta para outro elemento que compõe esse aprendizado: a experimentação, a pesquisa *na prática* com o computador.

Baldelli (2009) levanta também a discussão acerca da tecnologia, dizendo que esta deve ser uma aliada no processo de composição, uma ferramenta para criação. Diz que a escuta é o guia de composição do produtor, sendo fundamental no processo criativo. A partir da compreensão da importância da tecnologia para o produtor de MEP, outra questão se faz presente nesta pesquisa: **Como o computador está relacionado ao aprendizado do produtor de MEP?**

Para o desenvolvimento criativo do produtor de MEP, outro aspecto encontrado diz respeito à vivência do produtor na pista de dança. Para os autores Zeiner-Henriksen (2010), Peixoto (2008) e Baldelli (2006), a vivência na pista de dança é um dos aspectos diretamente envolvidos na apreciação e compreensão da música eletrônica. De acordo com Ferreira (2008), ele mantém a pista “virtualmente” na cabeça, enquanto compõe, e isso não seria possível se o produtor não houvesse vivenciado (dançando e tocando como DJ) a pista de dança inúmeras vezes.

Lopes (2009) descreve como alguns DJs entrevistados percebem mudanças em sua audição após terem começado a atuar na pista. Todos os DJs entrevistados pela autora relataram como sua percepção sonora mudou; passaram a discernir melhor os sons, a escutar com mais atenção os sons cotidianos e a perceber nuances musicais referentes à espacialização e efeitos sonoros que antes não percebiam.

Na cena eletrônica, é possível ouvir diversos comentários que apontam para uma maior compreensão da música graças ao envolvimento com a dança. As pessoas costumam descrever os diferentes estilos pela forma de se dançar; reconhecem os estilos a partir de movimentos corporais. A pesquisa de Hans T. Zeiner-Henriksen (2010) trata dessa relação entre o padrão sonoro da música eletrônica e as respostas corporais de estímulo à dança. Ele reconhece um padrão rítmico recorrente na MEP, denominado por ele de “Poum Tchak”, que, como afirma o autor, é utilizado com a intenção de fazer as pessoas dançarem. Demonstra que os produtores reconhecem esse padrão rítmico e o utilizam no contexto de pista, para estimular a dança; ressalta ainda que o público que está ouvindo o DJ reconhece tal padrão e corresponde corporalmente a ele. Compreender essa relação entre dança e conhecimento musical traz outra questão para essa pesquisa: **Como a interação do produtor com a pista de dança contribui para seu aprendizado?**

Conhecer como se dá a interação do produtor na pista e no ciberespaço, e o envolvimento com as tecnologias musicais de produção, ajuda no entendimento de alguns dos processos implicados em sua aprendizagem, pois lança um olhar amplo sobre suas vivências e cultura. Em 1987, John Blacking já afirmava que a música é uma experiência social compartilhada e seus códigos podem ser aprendidos, vivenciados na cultura, compartilhados, relacionando conhecimentos e experiências. A partir da década de 90, a sociologia da educação musical começou a expandir seu campo de pesquisa, desenvolvendo mais pesquisas na área que, até então, possuía pouco destaque na educação musical, como pontuam Paul e Ballantine (2000). O aprendizado musical não é mais analisado puramente por seus conteúdos musicais, há de se compreender o contexto no qual se dá a formação dos indivíduos, as relações afetivas, as identidades culturais e afinidades extramusicais que se relacionam dentro do processo de aprendizado. A prática musical passa a ser valorizada como um processo situado social e politicamente. Surgem pesquisas (FINEGANN (2007); DeNora (2000); GREEN (2008)) na música e na educação musical, analisando diversos grupos sociais, étnicos, gêneros, idades e subculturas.

Com relação à música, para DeNora (2000, p. 23), “a questão do seu significado social não está pré-dado, mas é resultado de como aquela música é apreendida dentro de circunstâncias específicas”. A autora compreende a significação musical dada pela interação do humano-música, compreendendo a cultura na qual está inserido e a maneira como cada indivíduo interage com seu meio.

As vivências de um produtor de MEP são complexas e perpassam diversos campos para compor seu conhecimento. A cultura da música eletrônica (ME) envolve vários aspectos além de a música e os grupos se agregam de diversas formas. Podemos encontrar vários segmentos e subdivisões que são formados por afinidades, gostos diferentes. Sua vivência na cena⁷ oportuniza momentos de troca de conhecimento, discussão sobre música e apreciação.

Compreender esse processo complexo e multifacetado do que compõe seu aprendizado enquanto produtor é o objetivo maior desta pesquisa. Para alcançá-lo, o percurso exige três indagações: De que maneira o produtor interage com o ciberespaço e como isso está relacionado ao seu processo de aprendizagem? De que maneira as tecnologias musicais de produção estão envolvidas na construção de seu conhecimento? Como a interação com a pista de dança está relacionada com o aprendizado musical do produtor de MEP? Cabe salientar que essa pesquisa não pretende fazer uma abordagem musicológica sobre os produtores de MEP ou sobre a música eletrônica. O foco desta pesquisa está no processo de aprendizado do produtor de MEP.

Para responder a essas questões, três produtores de MEP foram escolhidos para a pesquisa empírica, realizada por meio da metodologia definida do estudo multicase etnográfico. Os três produtores são residentes⁸ no 5uinto, uma festa que ocorre semanalmente em Brasília. Esses DJs também são produtores e possuem apoio e incentivo da Crunchy Music, um selo que lança a produção dos mesmos.

A bibliografia acerca da música eletrônica é vasta e pode ser encontrada em diversas áreas do conhecimento, tais como antropologia (FONTANARI, 2003); sociologia (NUNES, 2010; FERREIRA, 2006); comunicação (AMARAL, 2009; POLIVANOV, 2009; SOUZA, 2003; OBICI, 2006); etnomusicologia (BACAL, 2003; BALDELLI, 2006; THORTON, 1999); musicologia (ZEINER-HENRIKSEN, 2010); multimeios (ARANGO, 2005); fonoaudiologia (LOPES (2009)) e trabalhos de cunho jornalístico ASSEF (2003). Temos

⁷ Souza (2003) propõe a definição de cena enquanto uma comunidade que se reúne para partilhar gostos em comum, para consumir o de que se gosta e com que se identifica.

⁸ DJ residente é aquele que trabalha com regularidade na casa noturna. É reconhecido por ser um dos “funcionários”, e não apenas um DJ convidado.

ainda literaturas que, de uma forma ou de outra, abordam questões da cultura eletrônica, mesmo não sendo o foco do trabalhos tais como: Levy (1999), Lemos (2000), Maffesoli (2006), Gohn (2003). Para melhor compreensão, o trabalho estará dividido em capítulos.

O capítulo 1 tratará do produtor de MEP, abordando questões sobre a cultura eletrônica, como o produtor interage na pista e no ciberespaço e seu envolvimento com as tecnologias de produção. No capítulo 2, será descrita a metodologia da pesquisa, a escolha do método, os instrumentos de coleta de dados, aplicação e análise. Nos capítulos 3, 4 e 5 estarão as descrições os casos. O capítulo 6 finaliza a pesquisa com a análise transversal dos dados e considerações finais.

CAPÍTULO 1 – O PRODUTOR DE MÚSICA DE MÚSICA ELETRÔNICA DE PISTA

Eu não havia saído da beirada do palco, as músicas estavam tão boas que eu não conseguia sair dali. Estava exausta, dançando o tempo todo. Quando o DJ Oblivion terminou, fui finalmente, ao banheiro, e ao chegar lá, me deparo com a segurança dançando. Ela sorri pra mim. Eu retorno. Sabemos o quanto essa música nos une.
(Diário de Campo, 07/09/2010)

1.1 Cultura eletrônica

1.1.1 P.L.U.R e o Neotribalismo

No início da cultura eletrônica, a sigla P.L.U.R (*peace, love, unity and respect*) foi usada para definir um sentimento coletivo que, segundo Nunes (2010, p.13), “assinala a ideia de que na rave, diferente de outros ambientes existentes na cidade, há uma valorização de sentimentos como a paz, o amor, a união e o respeito mútuo entre aqueles que habitam temporariamente o espaço dos eventos”. A pista de dança passa a ser o local onde “DJs, músicos e dançarinos celebram essa cultura [eletrônica], experienciam a realização nas *technoparties* e *raves*: comprovam sua identidade, seu afeto, sua originalidade” (SOUZA, 2003, p. 29).

Maffesoli (2006) cita as *techno parties* e a música *techno* como situações que a tribo eletrônica exemplifica o que ele denomina como novas formas de socialidade. Uma socialidade lúdica e hedonista, uma nova maneira de se relacionar com o outro, com a comunidade a que escolhe pertencer. O autor sugere o termo neotribalismo para descrever

uma nova forma de agregação, por meio da qual os grupos não se formam mais por valores políticos, ou religiosos, ou mesmo por estarem no mesmo bairro ou família; é o partilhar de experiências lúdicas, hedonistas, prazerosas que une essa comunidade.

Souza (2003) reflete sobre esse neotribalismo dentro da cultura eletrônica. O autor percebe uma relação entre música eletrônica e identidade na qual “a música significa a identidade de cada um. Essa característica também é presente na cultura da música eletrônica: a eleição dessa arte como original aciona a formação de tribos, a partir do compartilhamento de ideias e do afeto” (Op. cit., p. 29). O autor compreende que “a música articula a comunidade, juntando pessoas para uma experiência (com)partilhada, estabelecendo vínculos efetivos e afetivos. O afeto conecta a tribo” (Op. Cit., p.29) . Sarah Thorton (1996) também defende a ideia de que, para a cultura eletrônica, a música é uma expressão de identidade e partilha de gostos comuns; sobre a cultura club, diz:

Os grupos club geralmente são congregados na base de seu gosto musical comum, no consumo de uma mídia comum e, mais importante, suas preferências por pessoas com gostos semelhantes aos deles. Participar da cultura club é construir, por sua vez, afinidades maiores, socializar os participantes a partir de um conhecimento dos (e frequentemente uma crença em) gostos e de suas aversões, significados e valores da cultura. (THORTON (1996) apud NUNES, 2010, p.)



Imagem 1

Celebração 5uinto- ed. 207. Extraída do blog: 5uinto.blogspot.com

Um dos aspectos pelos quais as pessoas se reúnem em torno da música eletrônica é o hedonismo envolvido na pista de dança que, como ressalta Maffesolli (2006) é uma histeria coletiva, recuperando o sentido tribal de dançar, um retorno ao arcaico, através de um mantra tecnológico. Esse hedonismo também está presente no uso de drogas na cena eletrônica e esse é um dos aspectos da cultura que é mais recebe atenção da mídia (FERREIRA, 2006). Esta dissertação não irá abordar diretamente o tema do uso de drogas nas festas de música eletrônica, pois não apresentou relação direta com o objeto de estudo desta pesquisa.

A cultura da música eletrônica, porém, envolve vários outros aspectos além da música e dança (moda, drogas, gênero, entre outros) e os grupos se agregam de diversas formas. Podemos encontrar vários segmentos e subdivisões que são formadas por afinidades, gostos diferentes. Segundo Souza (2010):

A cultura de música eletrônica é hoje entendida como a segmentação de várias culturas e cenas; a cena rave, a cena clubber, a cena fashion (...), a cena gay (...). Ou seja, o que se vislumbra hoje é um contexto de uma expressão mais ampla, menos romântica e que aglutina desde os idealismos da paz, amor, unidade e respeito até o oportunismo empresarial em relação à música binária⁹ (...) passando pela entrada de novos grupos (tribos) com outras posturas e que buscam seus espaços de socialidade dentro e fora do ciberespaço¹⁰

Souza (2010) coloca como a cultura eletrônica hoje possui um contexto mais amplo do que os ideais iniciais de P.L.U.R. Vê a cultura eletrônica segmentada em diversas cenas e define cena como:

a efervescência contínua de uma cultura específica (...) é o povo se reunindo sempre em torno de algo, um *point*?. (...) o que chamamos de cena é nada mais que uma comunidade se encontrando sempre para consumir o que elas gostam e se identificam, culturalmente.¹¹

Alguns dos elementos, pontuados pela literatura, com os quais a cultura eletrônica se identifica, são o hedonismo na pista de dança (MAFFESOLLI, 2006); FONTANARI,2003) o compartilhamento no ciberespaço (LEVY, 1999; SOUZA, 2003; LEMOS,2007) e o envolvimento com as tecnologias musicais de produção (SOUZA,2003; BACAL,2003; ARANGO,2005; FERREIRA,2005).

Os participantes da cena se reúnem para partilhar essas afinidades, utilizando como ambientes de interação o ciberespaço e a pista de dança. Sobre a pista de dança, podemos diferir dois tipos de locais onde as festas acontecem: as raves e os clubs.

⁹ Souza (2003) se refere à música eletrônica como música binária, por seu processo de criação digital e não pela fórmula de compasso do estilo, até porque, na maioria das vezes o compasso é quaternário.

¹⁰ <http://www.pragatecno.com.br/ensaio2.html>

¹¹ Ibidem

1.1.2 Cair na pista: *Rave ou Club?*

Os locais de acontecimento das festas diferem, gerando culturas diferenciadas em torno da cultura eletrônica: temos a divisão entre cultura *clubber* e *rave*. Segundo Araújo (2010, p. 64),

a cultura *clubber* se diferencia da cultura *rave* no que tange aos locais escolhidos para a realização dos eventos. Na cultura *clubber*, privilegiam-se as boates e casa noturnas: já na cultura *rave*, a preferência é por espaços marginais ou *openair*, repletos de belezas naturais.

A diferenciação não se dá somente pelos lugares da festa, mas também pelos estilos musicais que estão mais associados a uma cultura ou outra e à “vibe”¹² envolvida em cada um dos lugares (ARAÚJO, 2010). O autor aponta o *raver* associado a “espaços marginais” e o *club* mais associado a boates e casas noturnas. Porém outros autores, como Thorton (1995) apontam como a cultura *club* surgiu e, muitas vezes, se mantém em “espaços marginais”.

Independente de ser cultura *rave* ou *clubber*, ambos possuem em comum a pista de dança, o ciberespaço e o envolvimento com as tecnologias musicais de produção. Em Brasília-DF, cidade na qual se desenvolveu essa pesquisa, há uma festa denominada *5uinto*, intimamente ligada à música eletrônica *underground* e ao fomento dessa cena, em que percebemos o envolvimento da cultura *clubber* da cidade. Nesta pesquisa, os produtores de música eletrônica da festa *5uinto* se inserem dentro da cultura *clubber*. O fato de pertencerem à essa cultura, não os exclui de participar e se envolver com a cultura *rave*.

1.2 Origem da Música Eletrônica: Narrativas Possíveis

Na literatura estudada, não encontramos um consenso para explicar como se deu o início da música eletrônica. Ferreira (2006) fez o levantamento de quatro tipos (dominantes) de narrativas encontradas para explicar sobre a origem e função da música eletrônica. O autor denominou as quatro narrativas de: **erudita, tecnológica, cultural e primitivista**. Segundo o autor, a opção de escolha por uma ou outra narrativa “não apenas depende das predisposições

¹²Segundo Nunes (2010, p. 133) “A *vibe* é descrita pelos jovens como um tipo de experiência partilhada. Experiência partilhada de corpos que se entregam em conjunto à dança, que trocam energias entre si, como algo que contamina: afeto mútuo de corpos e de vibrações (...) todos se tornam cúmplices nesse empreendimento coletivo, nessa ‘sensação muito boa’ que, de forma semelhante a uma rede, vai atravessando e conectando o corpo de cada um dos participantes.”

de cada pesquisador como também acaba orientando seu recorte do tema e a maneira como ele é desenvolvido” (FERREIRA, 2006, p. 20). O autor ainda salienta que tais narrativas são apenas tendências que ele submeteu a “uma purificação analítica para fins expositivos”, mas que **difficilmente são encontradas em sua forma pura**, pois são mescladas durante a narrativa, geralmente tendo uma ou mais tendências como ‘eixo narrativo principal’ e um ‘aproveitamento variado dos demais temas’. Essas narrativas exemplificam os contextos que cada pesquisador analisou para compreender o início da música eletrônica.

Ferreira (2006) denominou por **narrativa erudita** aquela associada aos artistas modernistas e futuristas do começo do século XX, que teve a “introdução de novas sonoridades na música, passa pelas experiências da *musique concrète*, da *elektronische musik* e da *tape music*” (Op. cit., p. 20). Em meados do mesmo século, também é comum a menção ao minimalismo dos anos 70 e “chega até as vertentes mais conceitualmente elaboradas da música eletrônica contemporânea, geralmente rotuladas com o qualificativo ‘inteligente’” (Op. cit., p. 20), tais como a inteligente Dance Music (IDM).

Encontramos essas características descritas por Ferreira (2006) nos trabalhos de Bacal (2003), Souza (2003) e Ferla (2004)¹³.

A **narrativa tecnológica** tem muito em comum com a erudita pela sua valorização da experimentação e ruptura de paradigmas estéticos; mas se difere por partir das invenções técnicas ligadas à síntese, gravação e transmissão de áudio a partir do final do século XIX, passando pelo desenvolvimento da tecnologia eletrônica utilizada pelos DJs e produtores dos anos 70 aos dias atuais, incluindo as tecnologias e interfaces digitais (FERREIRA, 2006, p. 21).

Encontramos essas características descritas nos trabalhos de Souza (2003); Ferla (2004) e Arango (2005) que abordam desde o surgimento dos primeiros recursos de difusão ao desenvolvimento do microcomputador e *homestudio*.

Já a **narrativa cultural** tem por características partir “das experiências de DJs negros, homossexuais, imigrantes ou drogados (e não raro tudo isso ao mesmo tempo)” (FERREIRA, 2006, p. 21). Perpassa a Disco e o Hip Hop nos Estados Unidos, faz referências ao Dub Jamaicano dos anos 60, chega à House e ao Tecno nos anos 80 e vai até “fenômeno global das raves nos anos 90” Forte característica dessa narrativa é “a ênfase na dinâmica coletiva de

¹³ Vale novamente ressaltar que, como Ferreira afirmou “essas quatro narrativas são apenas tendências a que submetemos a uma purificação analítica” e que ao pontuarmos as características de alguns trabalhos, não o estamos rotulando como tal, apenas reconhecendo alguma tendência narrativa, não necessariamente a predominante.

produção, distribuição e consumo de música eletrônica”; enfoca o fato de ser produzida por grupos sociais específicos, cada qual com seus contextos e fins, “geralmente marcados pelo espírito de resistência e celebração de minorias e indissociáveis da marginalidade social, estados alterados de consciência, atividades ilegais, homossexualismo, etc” (Op. cit., p. 21-22). Ferreira (2006) ainda pontua que essa narrativa

tende a privilegiar as vertentes mais festivas de música eletrônica de pista, promotoras de um espírito positivo e celebratório, assim como músicas com maior conteúdo expressivo, promotoras de um tipo de envolvimento mais ideológico com a música, mediado pela identificação com artistas e discursos (Op. cit., 2006, p. 22).

Encontramos essas características nos trabalhos de Sara Thorton (1995); Fontanari (2003).

Como última narrativa classificada por Ferreira (2006), temos a **primitivista**, que consiste em partir de uma “imagem arquetípica de rituais tribais ou povos indígenas”; depois, temos a dessacralização desses rituais com o processo civilizatório feito pelas civilizações europeias e chega às raves, em que há um processo de ressacralização, pois as raves são vistas como “grandes celebrações igualitárias e ritualísticas neo-primitivistas”. Uma forte característica dessa narrativa é um pressuposto de que um mesmo impulso primordial levou os povos indígenas de todo o mundo a realizarem “rituais com dança, música e estados alterados de consciência” e que este mesmo impulso está presente “nas bases das festas de música eletrônica contemporâneas, apenas transformado por um processo civilizatório que recalcou desde a Idade Média e pelo uso de alta tecnologia” (FERREIRA, 2006, p. 22).

Encontramos essas características nos trabalhos de Ferreira (2006) e Cavalcanti (2005).

Essa pesquisa entende a origem da música eletrônica como uma mescla dessas quatro narrativas. O contexto tecnológico, estético e cultural foi fundamental para compreender o surgimento da música eletrônica e, através dessas abordagens, pode-se entender melhor como o produtor de MEP está inserido e por quais caminhos transita.

O contexto em que surgiu a música eletrônica estava influenciado pelas transformações estéticas, propostas no início do século XX por Pierre Schaeffer, Pierre Henry e Karlheinz Stockhausen, assim como diversos outros estilos musicais, tais como o rock. Baldelli (2006) pontua algumas semelhanças entre a música eletroacústica e a eletrônica, pois para ela, “o processo criativo está justamente na produção de uma música guiada pela escuta e desta ter como característica a ‘experiência timbrística’” (BALDELLI, p. 41). No entanto,

apesar dessas semelhanças, o resultado sonoro é muito diverso e não pode-se concluir que há um processo evolutivo de uma para a outra.¹⁴

Dentro do contexto tecnológico, percebe-se a modificação das ferramentas para manipulação e difusão sonora. Essas contínuas mudanças tecnológicas possibilitam diferentes formas de criação e escuta, modificando assim o fazer e a apreciação dos envolvidos na música eletrônica e possibilitando mudanças na música eletrônica e dando autonomia ao produtor. Como diz Souza (2003, p. 89)

Se nos anos 70, na Era *Disco*, o dj-produtor fazia remixes; hoje ele cria novas músicas. Essa facilidade pode ser atribuída ao uso pessoal das tecnologias do digital – que deu margem para um processo menos dependente do mercado fonográfico na produção e circulação de suas criações.

Já no contexto cultural, compreende-se quais os grupos sociais específicos que lidaram com as transformações tecnológicas e estéticas para se expressar através musica eletrônica. Compreende-se o surgimento da música eletrônica como uma música underground, com seu ideal P.L.U.R. e marcada por experiências estéticas que buscavam propiciar a dança e a celebração, muitas vezes com estados alterados de consciência.

Para entender qual o caminho percorrido pelo produtor de MEP na construção de seu conhecimento, é necessário entender esses contextos como um todo que influencia a maneira como ele irá se envolver com a eletrônica.

1.2.2 Música eletrônica: do underground ao overground

Quando a música eletrônica começou a ganhar visibilidade, em meados dos anos 80, tínhamos o *house*¹⁵ de Chicago e o *techno*¹⁶ de Detroit, dois estilos diferenciados de música eletrônica. Atualmente encontramos estilos musicais variados dentro da música eletrônica,

¹⁴ Para compreender mais sobre essa comparação entre música eletroacústica e música eletrônica, ler o tópico 1.4 de Baldelli (2006).

¹⁵ House: Nascida em Chicago (EUA), em 1986, esse estilo saiu da fusão, por parte do dj Frankie Knuckles, de elementos da soul music com a disco e batidas das baterias eletrônicas. Daí, surgem sub -gêneros como o garage (com bastante vocal gospel), e o deep house (o sub -gênero mais elegante do House, com linhas melódicas, melancólicas e minimalistas acima das batidas), o jazzy house (batidas com um instrumento solo -quase sempre um sax virtuoso), dentre outros (acid house, disco house, tribal house, french house). 110 a 128 bpms. Hoje fala -se em até 133 bpms. O tech house é a sobreposição da batida techno sobre ao groove da house. 133-137 bpms. (BALDELLI, 2006)

¹⁶ Techno: Originado em Detroit (EUA), no início dos anos 80. Derrick May, Kevin Saunderson e Juan Atkins fazem uma fusão entre o som de Kraftwerk e batidas funks de George Clinton. O resultado é uma batidas seca, repetitiva, 4 por 4, sem vocais. O Kraftwerk é considerado um grupo Prototechno, por ser referência para a produção da Techno Music. 130 a 140 bpms. (BALDELLI, 2006)

cada um com seus respectivos subgêneros. Dentro deste vasto universo musical, o *House*, o *Tecno*, o *Drum and Bass* e o *Trance* são os principais gêneros. (PRATES, 2007).

No início da cultura eletrônica, a música eletrônica foi definida por seus participantes como *underground*, esse era um dos valores pelo qual a tribo se reconhecia e identificava. A diferenciação feita pelos nativos é de que a música considerada *underground* é feita em oposição à “música eletrônica comercial”, ao *mainstream* (BALDELLI, 2006). Baldelli (2006), ao utilizar o depoimento do DJ Maurício Lopes sobre o *underground*, demonstra um tipo de definição do *underground* para um dos participantes da cena eletrônica:

Traduzindo pro bom português (*underground*) é o submundo, aquilo que tá por baixo, aquele movimento que corre por fora, é aquele onde tem as pessoas que são informadas, que tem um conceito, que sabem o que estão fazendo, contrário ao *mainstream*, que não estão bombando, na mídia, não estão nos jornais, não é todo mundo que sabe, não é um movimento muito conhecido. (...) uma coisa que não é para um público geral. Uma coisa que você sabe que tem, mas tem que ir lá no buraquinho, tem ir no inferninho ali não sei, ali... você não vai chegar numa boate qualquer que vai ta tocando Techno, vai estar lá no *underground*, no segmento dele, no espaço que o segmento dele ocupa (apud BALDELLI, 2006, p. 14)

No depoimento do DJ Maurício Lopes, o *underground* é formado por pessoas informadas, isso inclui desde o produtor até ao público que frequenta as festas. Segundo Baldelli (2006, p.15), “existe uma utilização do termo [*undergournd*] como indicador de um público seletivo de música eletrônica, ou um público com vasto conhecimento da cena e da música tocada nas festas sob este rótulo”. Existe uma defesa do *underground* como uma cena cujo público é “**informado**”, com “**vasto conhecimento**” e que tem um “**conceito**”, uma cena em que os DJs e produtores buscam uma constante experimentação estética sem abrir mão dos seus valores para ser veiculado no *mainstream*.

De acordo com Souza (2003), a música eletrônica começou como *underground*, no entanto, logo foi incorporada pelo *mainstream*, sendo divulgada pelos grandes meios de comunicação. Alguns produtores passaram a compor de acordo com os interesses do mercado e deixaram de se preocupar com as experimentações estéticas e os conceitos do P.L.U.R.

No entanto, nem todo produtor que chega ao *mainstream* abre mão da “essência” *underground*. Souza (2003) define que, quando a música *underground* chega ao *mainstream* **sem perder as características de experimentações estéticas**, podemos chamá-la de *overground*. Ele defende que há produtores de música eletrônica que estão no *mainstream*, mas se inserem na cena *underground*. Ressalta que, por mais que a cultura eletrônica esteja envolta nos interesses do mercado, ela jamais perderá “seu fio condutor inicial (da cena rave, da música *underground*) pois conta com a autonomia das tribos em relação ao mercado

tradicional.”¹⁷ O autor percebe essa autonomia da tribo, graças à relação que a música eletrônica possui com o ciberespaço, utilizando-o como instrumento comunicacional, simbólico e de mercado (SOUZA, 2003).

1.2 Produtor de Música Eletrônica de Pista

1.2.1 DJ ou Produtor

Na MEP, existem dois personagens importantes – o DJ e produtor. De forma sintetizada, Bacal (2003) e Baldelli (2004) colocam que o produtor é aquele que compõe as músicas que serão tocadas por DJs em festas. Na grande maioria das vezes, o produtor é também DJ e utiliza sua experiência como tal para criar uma música que funcione na pista de dança (PEIXOTO, 2008). Em sua dissertação, Baldelli (2004) fez um glossário sobre os termos utilizados na cena eletrônica e, no tópico ‘produtor’, define: “em música eletrônica, o produtor é o equivalente do compositor na música popular. Pode ser também DJ, não sendo esta uma regra”¹⁸ (Op. cit., p. 152).

Como Bacal (2003) e Baldelli (2004) pontuaram em seus trabalhos, o produtor de música eletrônica se diferencia do DJ por seu trabalho de composição prévia das músicas que serão executadas na pista. A DJ e produtora Mari Perrelli, em entrevista para a revista Skol Beats, diz que considera um processo natural o DJ querer se tornar produtor de suas próprias músicas, esse mesmo pensamento foi encontrado no depoimento do produtor Camilo Rocha a Bacal (2003) e na dissertação de Souza (2003). Mari Perrelli fala ainda sobre a relação entre produção e djing²⁰ e sobre a banalização de ambas as coisas na atualidade, pontuando algumas qualidades necessárias para o DJ.

Dá pra notar que a produção hoje em dia tá muito embutida no conceito de virar DJ, mas eu discordo plenamente que uma coisa seja necessária para outra. É lógico que existe um diferencial, mas do jeito que as coisas estão hoje, corre o risco de banalizar demais. Na verdade, isso já aconteceu. Você faz umas gigs²¹ por aí, produz umas faixas sem gracinha e dá um *upload* no *soundcloud*. Isso hoje é ser DJ. Não estou desmerecendo, mas tá muito comum não ter base pra ser DJ e ser um,

¹⁷ <http://www.pragatecno.com.br/ensaio2.html>

¹⁸ Os sujeitos dessa pesquisa multicaso etnográfica (Komka, Mari Perrelli e Hopper), são DJs residentes do Suíno e também são produtores de música eletrônica. Quando, nessa pesquisa, for feita referência ao DJ, estaremos falando desse DJ que é também produtor e que, portanto, compõe para pista, seja durante o live set, o DJ set ou em casa, quando produz uma nova track. Nos capítulos 3,4 e 5 cada sujeito será tratado com mais especificidade.

²⁰ Djing- o ato de tocar DJ

²¹ Gigs: viagens para tocar.

de fato (...) lado um conceito de DJing muito importante: misturar. Mixar de fato não é virar de uma música pra outra. É pegar várias, mas várias coisas, de vários lugares diferentes e fazer com que o resultado final faça sentido. Fazer um set ter sentido é importante demais²²

Ambos, DJ e produtor, são criadores, cada qual com sua especificidade. O DJ tem a interação direta com o público e cria durante sua performance. O produtor possui duas maneiras de criação: quando produz sozinho em seu computador, ou quando compõe na pista, utilizando suas músicas (já criadas em seu estúdio²³) e reconstruindo-as na pista de dança, *mixando*²⁴ os elementos, reorganizando as estruturas, recombinao e tocando ao vivo. A música que o produtor faz em seu computador é denominada de *track* (ou faixa). Quando o produtor reúne suas tracks e faz um *set*²⁵ com suas músicas, tocando-as ao vivo, cria um *live set*. Ainda há outra forma de criação que é feita pelo DJ: o *DJ set*: quando as músicas tocadas na festa são de outros produtores, o DJ mixa-as, recria para pista, pode haver uma ou outra música sua durante a performance, no entanto, a maioria das músicas são de outros produtores.

Na opinião do DJ e produtor Komka “é mais fácil amadurecer como DJ do que como produtor. A produção envolve mais técnica, mais ouvido e mais tempo”. Para Komka, no djing, se usam músicas prontas, o desafio reside em “saber combinar as músicas, mixá-las e construir um bom set”²⁶.

Arango (2005) faz um histórico sobre o papel do produtor musical, desde seu início na década de 60 até chegar às produções de música eletrônica e ao tempo atual. Retrata, em sua dissertação, a transformação do papel do produtor musical. Segundo o autor, no final da década de 1960, “a música elaborada com recursos eletrônicos passou a ser uma realidade artística”, permeando vários estilos musicais, tais como *rock*, *pop* e *jazz*. Surge então a necessidade de um novo profissional capaz de lidar com as especificidades nas novas tecnologias de áudio, e “neste processo, surge um novo profissional, que se serve da tecnologia para criar um vínculo entre os músicos e o mercado de discos: o produtor” (ARANGO, 2005, p.53)

Nos anos 1960, a construção de um estúdio dependia de um alto investimento financeiro que, normalmente, as companhias fonográficas faziam. Esse modo de produção se

²² <http://www.skolbeats.com.br/Entrevista/tabid/79/ItemId/1286/default.aspx>

²³ Bacal fala sobre a produção do DJ no quarto que é, na maioria das vezes, o estúdio do DJ.

²⁴ Mixar: misturar duas músicas, criando uma nova.

²⁵ Seleção de músicas tocadas na pista.

²⁶ <http://www.dotmagazine.com.br/?x1=10&x2=22&x3=13>

modifica no final da década: “com os primeiros equipamentos de áudio produzidos em série, houve uma rápida proliferação de estúdios, institucionais e particulares, em todo o mundo” (ARANGO, 2005, p. 62). Nos anos 60 “os estúdios de produção estabeleceram-se como os novos lugares de concepção musical. (...) surgiram novas necessidades musicais. Muitas produções (...) revelam preocupações vinculadas às funções específicas dos recursos eletrônicos” (ARANGO, 2005, p. 55).

Thorthon (1990), em seu artigo *Strategies for reconstructing the popular past*, faz um breve histórico do surgimento da música eletrônica e aponta que, na década de 50, foi feita uma lei proibindo as casas de tocarem só música gravada, atrelando as casas ao compromisso de contratarem os músicos, pelo menos em alguns dias da semana. Essa lei que caiu na década de 70, gerando a febre da *disco* e, neste momento, “ir dançar” já está associado ao fato de se dançar ao som de música gravada.

Essa modificação sobre dançar ao som de música gravada gera a necessidade de produção de músicas dançantes e, nos anos 70, na Era Disco, começam a surgir produções específicas para este mercado. Segundo Arango (2005, p. 122),

Os movimentos de música dos anos 1970 e 1980, *disco*, *hip-hop*, *house* e *techno*, foram resultado do trabalho dos DJs. As preocupações musicais que modificaram a sonoridade das produções foram agenciadas pelo ritual da dança. A comunhão entre o DJ e o público de dançarinos moldou as características da música eletrônica. Aos poucos, configurou-se uma logística de trabalho, cristalizada no *remix* como tarefa do produtor, e no *maxisingle* como formato exclusivo da música de dança. (...) Os primeiros exercícios de produção de música eletrônica foram realizados por DJs. Com o intuito de que a música fosse mais propícia para dançar, DJs como Walter Gibbons, François Kerkovian e David Mancuso estenderam a duração das produções e incluíram sonoridades eletrônicas elaborando *remixes* de produções instrumentais. O propósito era criar materiais de trabalho para o DJ. Os *remixes* não são produzidos para uso doméstico, mas para serem executados pelo DJ, em sua *performance* na discoteca.

Thorthon (1995), Bacal (2003), Baldelli (2004) e Arango (2005) fazem um pequeno histórico do surgimento da música eletrônica, durante os anos 1980. Emergem, em Chicago, produtores de *House Music*; em Nova York e Detroit, os produtores do *Techno*, “uma série de produtores musicais cujo meio de divulgação foi o toca-discos do DJ. Essa situação permitiu a criação de um circuito musical, específico de uma comunidade reunida em torno à dança, que se desenvolve paralelamente circuito comercial da indústria fonográfica” (ARANGO, 2005, p.123).

Essa relação do produtor de MEP com a pista de dança parece ser fundamental para sua produção. Em algumas entrevistas encontradas na internet, de depoimentos de Mari e Komka, percebemos pistas de que as funções desenvolvidas pelo produtor como DJ se

interligam e alteram uma a outra. Komka diz que o que tem ouvido e tocado na pista irá influenciar sua produção. Mari relata que deseja fazer uma música que retome o que ela gosta de ouvir e tocar na pista.

Essa nova produção musical, ligada à música eletrônica de pista, começa utilizando os samplers e sintetizadores disponíveis. Na década de 90, graças ao barateamento dos computadores pessoais e ao desenvolvimento de softwares de edição musical, disseminam-se os *homestudio*, onde, apenas com o computador, o produtor controla sua produção, apreciação e divulgação. Segundo Souza (2005, p. 24), “hoje, de posse de uma infra-estrutura pessoal – um *homestudio* (estúdio caseiro) – o artista tem controle sobre a tríade produção/circulação/consumo, aliando suas máquinas caseiras baseadas em tecnologias do digital às redes telemáticas”.

O surgimento dos *samplers* e *sequencers* dá, então, poderes criativos para aqueles que não têm formação em teoria musical. Os novos instrumentos geram uma música experimental, voltada para as pistas de dança (ou para o deleite auditivo) e pode ser produzida por quem queira - DJs passam a ser produtores, músicos eletrônicos. Essa potencialidade dada aos produtores e exacerbada pelas tecnologias do digital é fruto da apropriação tecnológica, contribuindo com a instalação de um certo anarquismo e caos nos conceitos tradicionais de propriedade autoral, original e cópia (...). Essa apropriação social das tecnologias digitais aplicada à música eletrônica implica no questionamento do poder do músico virtuoso e só ele como detentor de fazer musical. A produção musical eletrônica, ao questionar o artista virtuoso, resgata o principal discurso do ideário *punk* do “do it yourself” (faça você mesmo). É o fim do estrelismo, do *pop star* – ninguém é o centro, todos podem ser o centro; a produção musical não é propriedade mais de poucos eleitos”. (Op. cit., p. 58)

Bacal (2008) discorre sobre o processo em que o produtor compõe sozinho, em seu quarto, e cita a importância dos *softwares* e do ciberespaço durante a composição, a apreciação e divulgação de seu trabalho. Esse pensamento é reforçado por Arango (2005, p. 65-66):

A aparição de equipamentos de gravação de uso doméstico, a queda no preço de alguns aparelhos e o advento dos *softwares* de produção possibilitou o estabelecimento do estúdio caseiro como um novo lugar de concepção musical. O estúdio caseiro representa uma prática contemporânea de criação musical que subverte certas condições impostas pela indústria fonográfica. O surgimento de produções independentes, muitas vezes realizadas com equipamentos de baixa qualidade na definição, repercutiu na dinâmica da produção de discos. A música eletrônica é resultado da emergência do estúdio doméstico e da adequação às circunstâncias de independência na produção musical. Como veremos, os músicos eletrônicos passam a utilizar equipamentos de baixo preço e de uso doméstico para criar um discurso próprio.

Bacal (2008) ressalta o fato de o produtor compor sozinho em seu quarto; no entanto, Peixoto (2008) nos lembra que o produtor está sozinho apenas fisicamente, pois tem a

presença virtual da pista de dança enquanto compõe, modificando assim sua música de forma a criar padrões que estimulem a dança.

Em entrevistas concedidas por Komka e Mari, disponíveis na internet, eles relatam que a pista pode servir como local de experimentação ou de pesquisa de campo para suas composições, e que a utilizam para verificar se suas músicas causam a reação que esperavam do público. Outra fala recorrente é sobre a importância da pesquisa (na internet) e o desenvolvimento da escuta. Esses dois tópicos se entrelaçam quando os produtores falam sobre seu trabalho como DJ e também como produtor, como veremos mais adiante.

Essas questões que emergem das entrevistas encontradas no ciberespaço, parecem coincidir com alguns pontos levantados pela revisão bibliográfica.

Para compreender as vivências do produtor de MEP, é necessário compreender os ambientes onde ele interage, sejam presenciais ou virtuais. Com o levantamento da bibliografia, compreendemos dois ambientes de interação do produtor, no que tange à sua relação com a música eletrônica: o ciberespaço e a pista de dança, espaços permeados por tecnologias musicais de produção.

1.2.2 Produtor no Ciberespaço

Levy, no prólogo do seu livro *Cibercultura* (1999), utiliza a metáfora de Roy Ascott de que estamos vivendo o “segundo dilúvio”, o das informações. Por meio dessa metáfora, Levy reflete que a habilidade não é mais possuir o conhecimento, mas sim saber buscá-lo neste mar de informação. Ressalta a necessidade de uma reforma educacional que ensine as pessoas a navegar por esse mar informacional, pois vivemos uma mutação do saber, uma nova forma de nos relacionarmos com o conhecimento. Essa nova relação com o conhecimento relacionado à música é apontada por Levy (1999), Arango (2005), Leão e Nakamo (2009), Amaral (2009) e Polivanov (2010) como um fator que modifica o fazer, a apreciação e difusão musical.

Leão e Nakano (2009) descrevem como o desenvolvimento tecnológico tem modificado as formas de criação, produção, distribuição e comercialização da música. De acordo com os autores, isso se deve às facilidades tecnológicas do registro sonoro e do compartilhamento de arquivos, possíveis com o advento da internet, que desmaterializa o consumo de música, já que esta deixa de ser distribuída como um bem físico e passa a circular no ciberespaço. Stangl (2009) discorre sobre os novos processos de compartilhamento e circulação de música advindas da web 2.0, listando-os em diferentes categorias e, como Leão

e Nakamo (2009), o autor salienta que “essas novas formas colocaram em xeque as formas industriais de circulação, controle e distribuição de música” (STANGL, 2009, p. 5).

Tanto Stangl (2009) quanto Leão e Nakamo (2009) relacionam as formas de compartilhamento de música advindas da web 2.0. Podem-se resumir os exemplos no quadro abaixo:

FORMAS DE COMPARTILHAMENTO ADVINDAS DA WEB 2.0	
NOME	EXEMPLOS
REDES P2P	Napster, Audiogalaxy, Soulseek, Emule, Kaaza, LimeWire, Nicotine, BitTorrent
SRS	Myspace, Youtuve, Last.fm, Jango, Orkut, netlabels (trama virtual, Tokyo Dawn, KosmicFree Music Foundation)
BLOGS	Disponibilizam arquivos através de servidores como rapidhare, megaupload, Badongo
PORTAIS COMERCIAIS	iTunes, Sonora, Wal-Mart, Megastore
ACERVOS ON-LINE	Internet Archivem Overmundo, Domínio Público
PODCASTING, RÁDIOS ON-LINE	Dotmagazine, Rádio Uol

Esse compartilhamento no ciberespaço não se limita às trocas de arquivos sonoros, mas cria um espaço de troca de informações, de modo que as comunidades virtuais fortalecem a cena da qual participam. Em sua pesquisa, Souza (2003) faz um levantamento dos principais fóruns de discussão e comunidades de música eletrônica do Brasil, salientando o papel da cibercultura como disseminadora da cultura eletrônica e como elemento agregador dessa tribo urbana, que utiliza o ciberespaço para dialogar, pesquisar, interagir e compor e divulgar a música eletrônica.

Levy (1999) cita a música techno como um exemplo de manifestação da cibercultura em que “cada ator do coletivo extrai matéria sonora de um fluxo em circulação em uma vasta rede techno-social. Essa matéria é misturada, arranjada, transformada, depois reinjetada na forma de uma peça original no fluxo de musica digital em circulação” (Op. cit., p.141).

Na música eletrônica, o compositor que, como Levy (1999) descreve, extrai matéria sonora desse fluxo informacional e a transforma numa música original, é chamado de produtor.

Lemos (2002) desenvolve a ideia de Levy (1999) e pontua que o produtor de música eletrônica interage no ciberespaço criando, disponibilizando informação e material e aprendendo com os semelhantes nos fóruns de discussão e comunidades. Souza (2003), ao falar como os produtores de música eletrônica interagem com o ciberespaço, relata que os mesmos passam a frequentar fóruns de discussão, baixam arquivos sampleados, softwares diversos e compõem com esses materiais.

Para Souza (2003, p. 14)

Em torno dessa música há um fluxo de informação que elege as redes mundiais de computador como principal veículo de comunicação e de produção cultural. O ciberespaço assume uma relevante função de **instrumento comunicacional** (*webzines, sites, ftps, chats* e listas de discussão), **de instrumento mercadológico** (com suas lojas virtuais alternativas), **bem como de instrumento de produção simbólica** - onde se produz a arte, a música ela mesma, inclusive com associações e parcerias à distância. *Sites, chats, listas de discussão* e outros fóruns reforçam noções de cena, *subcultura*, tribalismo, *underground* e Cibercultura – fortalecem, enfim, as tribos urbanas eletrônicas.

A partir dessas categorias propostas pelo autor (instrumento comunicacional, instrumento mercadológico e instrumento de produção simbólica), descreveremos alguns exemplos encontrados no ciberespaço que possuem relação direta com o produtor de MEP.

No quadro abaixo, observam-se alguns instrumentos comunicacionais encontrados no ciberespaço que possuem relação direta com a comunidade de música eletrônica do Brasil. Através desses meios, o produtor troca informações, atualiza-se de lançamentos, lê e ouve sobre novas produções, compartilha arquivos, entra em listas de discussões e participa de redes sociais com pessoas de interesses semelhantes a respeito de música eletrônica. Podem-se resumir os exemplos no quadro abaixo:

INSTRUMENTOS COMUNICACIONAIS ENCONTRADOS NO CIBERESPAÇO		
NOME	DESCRIÇÃO	EXEMPLOS
WEBZINES	Revistas eletrônicas especializadas, com resenhas, podcasting ²⁸ , entrevistas, entre outros	www.dotmagazine.com.br ; www.rraurl.com ; www.cafetinaeletroacustica.com

²⁸ Podcasting é uma forma de publicação de arquivos de mídia digital (áudio, vídeo, foto, PPS, etc...) pela Internet, através de um feed RSS, que permite aos utilizadores acompanhar a sua atualização. Com isso, é possível o acompanhamento e/ou download automático do conteúdo de um podcast. (<http://pt.wikipedia.org/wiki/Podcasting>)

SITES	Informação sobre música eletrônica, agendas, propagandas, entre outros	www.raves.com.br
CHATS	Aplicações de conversação em tempo real	MSN, Skype, Gtalk
LISTAS DE DISCUSSÃO	Permite a um grupo a troca de mensagens via mail a todos dos grupo	BR-raves; pragatecnhobrasil
SITES DE REDE SOCIAL (SRS)	Sites de redes de relacionamentos sociais	Facebook, twitter, soundcloud, myspace
FTPS	Software de transferência	ws_FTP Professional 12.3

Com a criação da web 2.0 ocorreram mudanças no processo de produção, criação e recepção musical. Os autores Sá, Polivanov, Lima e Waltenberg (2010) descrevem esse processo em que o artista não depende de uma grande gravadora para produzir e divulgar seu material. Muda-se a relação com a indústria fonográfica, graças ao desenvolvimento das novas tecnologias de comunicação da web 2.0. Segundo Amaral (2009), Polinanov (2009) e Stangl (2009), os sites de redes sociais (SRS) colaboram para essa mudança no consumo de bens culturais. Os SRS são um dos meios utilizados pelos usuários para compartilhar gostos, indicar filmes, músicas, clipes, artistas, entre outros. Em diversas situações, os SRS, além de terem o caráter de instrumento comunicacional, passam também a ser utilizados como instrumento mercadológico, por meio do qual o produtor divulga seu trabalho, expõe-no e indica lojas onde sua música é vendida em formato digital.

Souza (2003) ainda pontua o ciberespaço como instrumento de produção simbólica; esse pensamento tem ressonância com Levy (1999), quando este fala especificamente do processo de criação do produtor. Relata que há uma busca por elementos sonoros na internet e que as composições são feitas de modo compartilhado. As pessoas passam a criar coletivamente, trocando informações e ampliando textos, músicas, imagens. Levy coloca o produtor de música eletrônica como o grande artista que melhor expressa o conceito de inteligência coletiva.

Pode-se apontar o fã- produtor que Adriana Amaral (2009) descreve, como um exemplo de artista que cria com a inteligência coletiva. A autora faz a distinção de dois tipos de fãs de música e suas experiências online. Divide-os entre o fã-colecionador e o fã-produtor.

Para a autora, o **fã-colecionador** é aquele que “divide sua *memorabilia* (obtem vídeos, gravações raras etc.) e as compartilha nas redes” (AMARAL, 2009, 97). Já o **fã-produtor** “pode se apropriar de uma determinada materialidade tecnológica e transformá-la de acordo com seu próprio gosto e identidade, ou ampliar o repertório de artefatos culturais em uma ressignificação das práticas de consumo” (AMARAL, 2009, 97). A autora ressalta: “No âmbito música eletrônica, é talvez mais facilmente visualizável a figura do fã-produtor, uma vez que faz parte dessa cultura as práticas dos remixes, dos álbuns *white labels* (selos brancos) anônimos, dos *mashups* e do *sampling*, entre outras” (AMARAL, 2009, p. 97-98).

A composição da música eletrônica é vista como um processo coletivo, em que os artistas extraem material sonoro de outra música para utilizar na sua que, por sua vez, será disponibilizada, podendo passar pelo mesmo processo futuramente. Ser remixada, recriada. O que interessa é o processo de reelaboração do que já foi feito e o próximo resultado. Afinal, como afirma Lemos (2002, p. 63), “a **arte eletrônica** é indiferente a objetos originais, ela busca a circulação de informações, o híbrido, a comunicação e interação em tempo real, a tradução do mundo em bits, manipulável e posto em circulação na velocidade da luz”.

A cibercultura é um importante espaço de convivência e interação, no qual a comunidade eletrônica se agrega; não somente os produtores e DJs, mas os aficionados pelo tema, os iniciantes na cena, os mais experientes, cada um trocando informações e buscando formar seu conhecimento de uma maneira autônoma e coletiva. O levantamento bibliográfico aponta um produtor de MEP que é um participante da cibercultura, vivenciando-a desde sua busca por informações, redes sociais, materiais sonoros e compartilhamento de suas produções.

1.2.3 Produtor na Pista: A(ffor) Dance

O DJ Venâncio Lopes, ao falar sobre o som que passava na boate Dr. Smith, diz que “foi, musicalmente, muito educativo para todo mundo” (PALOMINO, 1999, p. 190). Por essa frase, pode-se captar como o meio (no caso a pista em que ele estava tocando) e o compartilhamento desta vivência com outras pessoas, puderam propiciar informações úteis para todos os envolvidos. Gibson (1979) diz que o organismo busca as informações no meio no qual está inserido, dessa maneira se ‘sintoniza’, reagindo de forma inteligente. **Compreende, então, o aprendizado como ‘enriquecimento do sistema perceptivo’ de**

forma a gerar resposta inteligente aos estímulos. Pode-se compreender o produtor de MEP como um organismo que está interagindo o tempo todo na pista de dança, buscando informações, sintonizando sua percepção, afinando-se com o meio no qual está inserido.

Gibson (1966) diz que a **experiência** gera o desenvolvimento do sistema perceptivo, que detecta informação do meio para se comportar de maneira adequada diante de determinados eventos. Perceber o que a informação significa e o que ela possibilita (*affords*) é o que Gibson tem denomina de *affordance*. *Affordance* é, portanto, um conjunto de possibilidades de ação, que advém a partir da percepção de um evento no meio.

Arroyo (2005) utiliza o termo ‘fornece’ para traduzir o conceito ‘*affordance*’ pois compreende o conceito “empregado no sentido de que "os objetos 'fornecem' aos atores certas coisas” (Op. cit., 2005, p. 1). Cita o exemplo de DeNora ao dizer que ‘uma bola fornece rolar, saltar, quicar, de forma que um cubo (...) não fornece’ (DENORA, 2000, p. 39). Um exemplo aproximado sobre o *affordance* e a música eletrônica é quando Ferreira (2008) aponta que a música eletrônica possui a **função** de fazer dançar, podemos dizer que ela deve ‘fornecer’, possibilitar a ação de dançar, gerar um *affordance* pra dança.

Esse processo de buscar padrões que propiciem a dança, que “ajudam as pessoas a dançar”, que “funcione” com o público, é descrito por Zeiner-Henriksen (2010). O autor desenvolveu uma pesquisa sobre como um dos padrões rítmicos mais utilizados na música eletrônica estimula a dança, de como esse ‘*afford*’ para dança é construído socialmente e de que maneira cada pessoa percebe diferentemente esses *affordance*. Percebemos que a apreciação e a análise musical passam por questões relativas ao movimento e à dança; portanto, sua apreciação é diferenciada nesse contexto.

Outros autores (Baldelli, (2006); Peixoto (2008)) também são enfáticos ao defender a pista como essencial para a compreensão da música eletrônica. Baldelli (2006) defende que a pista de dança “é importante para a compreensão sonora” (Op. cit., 2006, p. 20). Zeiner-Henriksen (2010) ressalta a importância da pista e do corpo inserido nela, o qual, ao vivenciar a música na pista, passa a responder aos estímulos, balançando a cabeça, batendo o pé, movendo-se de acordo com o ritmo proposto, reconhecendo padrões e expressando esse reconhecimento através de movimentos. Passa, então, a reconhecer padrões de repetição na música e quando este padrão se modifica, todo seu sistema perceptual fica atento e cria uma expectativa, esperando que retorne aos tipos de padrões reconhecidos e usualmente utilizados nesses eventos. O *affordance* depende muito do contexto em que está inserido, pois o mesmo evento propicia ações diferentes. Segundo Zeiner-Henriksen (2010, p. 91):

O contexto social também ajuda a determinar como (ou quais) *affordances* serão percebidos; se ninguém no club começou a dançar ainda, por exemplo, uma pista de dança típica, irá propiciar somente modestos movimentos, como o bater o pé ou balançar a cabeça.²⁹



Imagem 2

DJ Oblivion- Danço logo existo. 5uinto Ed. 151- Extraída do5uinto.blogspot.com

Baldelli (2009) defende ainda que a música eletrônica “ocupa seu espaço através da operação de outros padrões de escuta e percepção”. Fala sobre a importância da imersão na pista de dança, buscando ouvir ‘fisicamente’ a música.

Essa escuta na pista de dança, buscando ouvir fisicamente, é uma escuta ativa, que coleta as informações do meio, já antecipando a informação que lhe é pertinente, ao invés de uma escuta passiva que apenas recebe os estímulos e os tenta organizar *a posteriori*. Segundo Gibson (1966), o reconhecimento de informações ocorre por uma sintonização do organismo com o meio em que está inserido. Gibson denomina essa sintonização como auto-sintonização

²⁹ The social context also helps to determine how (or wich) affordances will be perceived; if no one in the club has started to dance yet, for example, a dance track will typically afford only more modest movements, such as foot tapping or head nodding.

(*self-tuning*), realizada graças a interação do sistema perceptual do percebedor com o meio-ambiente.

O organismo aprende por enriquecer o seu sistema perceptivo, melhorando sua sintonia. A utilização do sistema perceptivo faz com que o organismo vá se auto-sintonizando, auto-regulando, captando cada vez melhor a informação necessária para sua ação no meio. Para Gibson (1966, p. 269), “o aprendizado perceptual tem sido concebido como um processo de enriquecimento”³⁰

Ao falar sobre “*perceptual learning process*”, Gibson (1979) reforça a ideia sobre aprendizado através do enriquecimento do sistema perceptivo devido à interação do “percebedor” ao meio, inserido em determinada cultura. No caso da presente pesquisa, pode-se dizer que o percebedor é o produtor de MEP e um dos meios no qual está inserido, por exemplo, é a pista de dança.

O pensamento de Baldelli (2009) de que a música eletrônica opera por “outros padrões de escuta e percepção” parece próximo ao de Zeiner-Henriksen (2010), que sempre associa os padrões de percepção aos movimentos corporais na pista. Zeiner-Henriksen (2010)

Meu ponto de partida é a hipótese de que a percepção e expressão do ritmo musical é intimamente ligado às experiências de movimento corporal, e que os nossos conceitos de ritmo são espelhados pela maneira em que movemos nosso corpo em sincronia com a música³¹

Como já dito anteriormente, o produtor vivencia esta cena de diversas formas, como DJ, como partygoer³² e como produtor. Sua experiência como público e como DJ modificam sua maneira de perceber a música e isso fica evidente durante o processo de compor. Durante a imersão na pista de dança, o participante (seja o DJ ou o dançarino) pode compreender a música melhor, sua estrutura e função. O DJ e produtor FatBoy Slim relata que:

Quando você está tocando passa horas incontáveis só olhando as pessoas dançarem (...) quando estou no estúdio (produzindo uma nova música), eu penso na noite anterior e no tipo de coisa que funcionou com o público (FATBOY SLIM apud FERREIRA, 2008).

³⁰ perceptual learning has been conceived as a process of ‘enrichment’.

³¹ My point of departure is the hypothesis that the perception and expression of musical rhythm is intimately linked to experiences of body movements, and that our concepts of rhythm are mirrored by the way in which we move our body in synchrony with music. (ZEINER-HENRIKSEN, 2010, p. 14)

³² Partygoer: frequentador de festas.



Imagem 3

Observando a pista, 5uinto Ed. 151. -Extraída do 5uinto.blogspot.com

Baldelli (2006) compara a apreciação de um show musical, em que a plateia normalmente está olhando o intérprete, a uma pista de dança onde não se olha muito para o DJ, procurando alcançar um “desligamento externo” para poder se envolver com a música. Esse “desligamento externo” é incentivado para uma melhor compreensão e escuta da música em alguns autores Peixoto (2008), Baldelli, (2006) e Souza (2003).

Outro fator importante na experiência da maioria dos produtores é a vivência como DJ. Para que a pista “funcione” de forma adequada, o DJ deve aprender a reconhecer o gosto musical do seu público, como diz Baldelli (2006, p. 44):

Um dos conhecimentos básicos exigidos dos DJs é aprender sobre o gosto musical das pessoas, do público, e não somente isso, mas também sobre suas sensações, e o que os faz sorrir, dançar e enlouquecer numa pista de dança. Isto somente a experiência pode trazer, pois exige um certo tempo para que possa realizar algum tipo de registro ou associação que permita você organizar referências sobre as diferentes emoções proporcionadas pela música.

Para muitos produtores, a pista é um local de experimentação de suas composições, como podemos ver no depoimento do DJ Amnesia sobre tocar na pista do 5uinto: “5uinto para

mim é um laboratório onde eu posso desenvolver o som que toco hoje em dia”. Além de vivenciar a pista como ‘laboratório’ de suas composições, o produtor, durante sua prática como DJ, reflete e utiliza ideias surgidas neste local em suas futuras composições; ou seja, a cada prática, sintoniza melhor seu sistema perceptual e capta as informações do meio sobre como cada evento sonoro funcionou na pista. O DJ “Ramilson Maia diz que suas atividades como produtor o ajudam como DJ e que, muitas vezes, enquanto está tocando na noite, tem uma ideia boa para uma nova música” (BACAL, 2003, p. 74)

Já o DJ Komka, produtor e DJ do 5uinto, exemplifica a relação que um DJ pode ter com a pista de dança.

Todos os artistas que passam pelo 5uinto elogiam nossa pista. É um lugar onde todos sentem-se à vontade para tocar o que querem, do jeito que querem. E se for bom, a galera responde, gritando, assoviando, vibrando... Esse tipo de resposta é o grande prazer para quem toca.³⁴

Assobiar, gritar, vibrar junto, lançar as mãos para cima, são reações esperadas pelos executantes da música eletrônica e denotam uma plateia participativa e atenta à execução. Como em uma apresentação de jazz, os participantes sabem o que esperar em cada ideia musical, compreendem as ‘quebras’ e ‘viradas’ que são produzidas e reagem às mudanças e quebras de padrões, aprovando através de manifestações corporais, ‘vibrando’ junto. É importante compreender a relação da pista, que possui uma escuta atenta e dá o *feedback* imediato da performance do DJ. Por isso muitos produtores utilizam a pista como “laboratório” para suas experimentações sonoras, buscando o resultado de fazer a pista dançar e vibrar junto. Utilizando a pista para ajustar seu sistema perceptual, afinando sua escuta, procurando informações sonoras neste meio, para agir de forma inteligente com tais estímulos, seja dançando, tocando, ou pensando sobre música.

O ciberespaço e a pista de dança são, portanto, dois ambientes nos quais o produtor interagem na construção de seu conhecimento. Tanto na pista como no ciberespaço, o produtor é rodeado de tecnologias que envolvem o seu fazer musical. No próximo tópico, estará descrito o modo como as mudanças nas tecnologias musicais de produção interferiram na maneira de o produtor vivenciar música.

³⁴ http://rraurl.com/cena/6702/O_fenomeno__5uinto

1.2.4 O envolvimento do produtor de MEP com as novas tecnologias musicais de produção: *Do it Yourself*

Daniel Gohn (2007) descreve como as mudanças na tecnologia modificaram a maneira como as pessoas interagem com a música, seja ouvindo, interpretando ou produzindo. Ele exemplifica essas mudanças geradas pela tecnologia, citando três grandes acontecimentos que alteraram a experiência musical: a notação musical, o registro sonoro pela gravação e a digitalização do som. Para Gohn (2007, p. 12):

Estes momentos [notação musical, registro sonoro em gravações e representação e manipulação do material sonoro através de tecnologias digitais] juntamente com os meios de comunicação em massa, como o rádio e a televisão, moldaram a comunicação do pensamento musical até o formato que podem ser encontrados na atualidade.

Gohn (2007) pontua cada uma das transformações que esses momentos ocasionaram na forma como as pessoas vivenciam a música. De acordo com seu pensamento, “com as novas formas de vivenciar a música, surgem diferentes práticas e conceitos, remodelando os papéis daqueles envolvidos na produção e na apreciação musical” (Op. cit., 2007, p. 25).

O depoimento de DJ Dolores, em entrevista a Souza (2010), deixa evidente uma dessas transformações na produção musical e também no aprendizado de música

No meu caso, que não venho de uma formação clássica de música, não "toco" nada, não me interessa em desenvolver habilidades motoras pra tocar bateria ou violão. Seria impossível compor sem o auxílio das novas tecnologias. Desde o começo me interessei por loops e coisas pré-gravadas e antes de haver samplers eu já mixava loops de fita cassete pra fazer minha música.³⁵

Bacal (2003), ao entrevistar o Dj e produtor Camilo Rocha, enfatiza seu depoimento sobre a ideia de produzir “no quarto”, utilizando o computador para “começar e terminar uma música, e mandar gravar”:

A música eletrônica é feita no quarto porque geralmente é onde fica o computador das pessoas. Tem o lado da tecnologia que o software musical está tão avançado hoje e está tão mais compacto que dá para se ter um estúdio dentro do quarto praticamente. Você pode começar e terminar uma música, e mandar gravar dentro do quarto (Bacal 2003, p. 76).

³⁵ www.pragatecno.com.br/tecnologia.doc

Gohn (2007) pontua que essas mudanças na produção começaram na década de 50, com a digitalização da música, o que deu origem a novos estilos musicais; outras transformações estariam por acontecer para a experiência musical nos anos 2000, depois da popularização dos computadores pessoais, com as tecnologias de compactação de arquivos e a ampliação da largura de banda nas conexões com a internet.

Os trabalhos de Fontanari (2003), Baldelli (2006), Gohn (2003) e Souza (2003) abordam aspectos de como os softwares auxiliam no processo de composição do produtor e, conseqüentemente, no seu aprendizado, uma vez que esse se dá durante o processo criativo.

A própria indústria de *software* investe nessa área e produz programas musicais (Acid Pro, Reason, Soundforge, Fruity Loops etc) que não exigem nenhum conhecimento de teoria musical. *Softwares* que apelam para a criação musical baseada em recursos eminentemente visuais a serem arrumados, ordenados em trilhas (gráficos coloridos, ícones colocados, arrastados pelo *mouse* em diferentes trilhas, faixas de canais). Som produzido através de gráficos, através de imagens. O próprio mercado reforça (ao lançar programas de computador que editam música) o conceito *punk* “do it yourself”, retirando o poder intocável de único criador do músico virtuoso e facilitando, por outro lado, a produção mais massificada. (SOUZA, 2003, p. 60).

A associação do pensamento *punk* (*Do it Yourself*) à música eletrônica é algo recorrente na literatura da área (SOUZA, 2003; PRATES; BACAL, 2003; BALDELLI, 2004). Todos relacionam esse pensamento ao poder democrático que as novas tecnologias imprimem ao fazer musical, pois, através de samplers e softwares, a experimentação musical e criação não ficam dependentes do conhecimento de um instrumento musical ou teoria.

As plataformas dos softwares possuem ferramentas de visualização do som que ajudam o produtor a compreender como manipular o programa e os sons a partir de gráficos e tabelas. Os instrumentos virtuais encontrados dentro dos softwares simulam instrumentos autênticos, mesas de som, de forma que o produtor, muitas vezes, passa a conhecer esses objetos através da plataforma do software.

Zeiner-Henriksen (2010), ao discorrer sobre o papel da tecnologia para a produção de música eletrônica, muitas vezes fala sobre o ‘conhecimento do *insider* (insider knowloadge), referindo-se ao conhecimento que uma pessoa experiente na cena possui. Dentre esses conhecimentos, o autor ressalta a vivência com a tecnologia e equipamentos para o produtor. Nas palavras do autor: “Experiência e perícia com a tecnologia, bem como a familiaridade com outras peças do equipamento e suas ‘histórias’, são uma importante parte do conhecimento ‘insider’ entre os produtores de *dance music*”³⁶

³⁶ Experience in and expertise with technology, as well as a familiarity with older pieces of equipment and their ‘stories’, are an important part of an “insider knowloadge” among the producers of dance music. (ZEINER-



Imagem 4

Hopper tocando, utilizando o software Traktor.

Ed. 5uinto 196. Extraída do blog: 5uinto.blogspot.com

Através do *software*, o produtor pode virtualizar a pista de dança, simulando como a música funcionaria, modificando sua sequência temporal, de acordo com a percepção que possui, advinda de sua experiência na cena. Depois, com o mesmo software, pode aplicar o que compuser na pista, mudando em tempo real se for necessário. Quando está compondo no estúdio e virtualmente, lembra-se da pista, compõe com os softwares de forma a simular seu desempenho na pista. Desse modo o produtor passa a verificar se sua ideia conseguiu ser alcançada, pois o software dá a resposta imediata à sua composição. Caso o resultado não seja o que ele esperava, manipula novamente o programa, até chegar a um resultado satisfatório.

Contudo, pensar em música e tecnologia na cena eletrônica vai muito além do uso dos softwares. Pelo que foi encontrado no levantamento bibliográfico, podemos dividir os aparatos tecnológicos em algumas categorias, tais como: softwares de edição, softwares de performance, aparelhagem de som (incluindo cdj, *pickup*, mixer, fone de ouvido e caixas de som), computadores (para compor e para performance), mídias (analógicas e digitais), sintetizadores e samplers.

Ferreira (2005) levanta uma discussão sobre o embate existente dentro da cena eletrônica referente ao uso do vinil *versus* cd e sua consequente politização tecnoestética do discurso dos DJs. O autor diz que

Esta politização é tecnoestética pois se dá num campo simultaneamente técnico e estético, sendo técnica a distinção entre os DJs (definida pela mídia empregada e suas técnicas associadas) e estética a justificativa empregada (a qualidade do som e da percepção do próprio disco e a imagem da performance) (FERREIRA, 2005, p. 2).

O autor ainda discute a entrada de um software chamado Final Scratch, que é um software muito utilizado para performance. Segundo o autor:

O software que deve ser instalado em um computador, um hardware que faz a interface entre este computador e os toca-discos e dois discos de vinil gravados com informações digitais, o equipamento gerou, inicialmente, críticas extremamente ferozes (na maior parte das vezes tecnicamente equivocadas) à sua suposta desqualificação da tecnoestética que fundamenta a politização do discurso dos defensores do vinil. Num segundo momento, após manifestações menos radicais de DJs que demonstram ter mais conhecimento técnico do equipamento, o discurso se tornou mais matizado, incorporando possíveis benefícios desta nova tecnologia e corrigindo mal-entendidos do primeiro momento (FERREIRA, 2005, p. 15).

O autor segue a discussão demonstrando que para alguns DJ/produtores não interessa a discussão acerca do vinil *verus* cd, mas sim se a execução do DJ agrada ao público, pouco importando os meios que este utiliza para alcançar seu intento. Ressalta esse pensamento utilizando um depoimento dado por um DJ:

Não importa se o DJ usa vinil ou não, se ele mixa ou se é um ás no scratch. Aqui, o que conta é levar as pessoas ao que os ingleses chamam 'journey through music', uma jornada através dos prazeres da música. Portanto, não leve muito em conta malabarismos técnicos, poses concentradas, roupas transadas e tudo mais. O que importa é o destino final de sua viagem na pista de dança. Se o DJ te deixou perto da estação Paraíso, é isso o que importa! (FERREIRA, 2005, p. 14).

No 5º ponto, parece estar presente essa postura em relação aos aparelhos de som utilizados para performance, uma vez que os DJs utilizam equipamentos diversos ao longo da noite: cdj, pickup, lap top com softwares como: tracktor (semelhante ao final scratch). No entanto, não encontramos ainda um discurso dos DJs residentes sobre o fato.

Outro tópico de valoração na música eletrônica é referente aos sintetizadores. Souza (2010) levanta a discussão de que novas tecnologias propõem novas estéticas. Cita Varèse que discute a relação entre máquina e processos criativo: “[Varèse] mostra que novas

máquinas e funções técnicas dessas não só interferem nos processos criativos, mas alteram e propõem novas estéticas”³⁷. O autor faz, então, a relação das novas tecnologias e sua apropriação por músicos eletrônicos:

Isso nos remete ao surgimento da TB 303³⁸, baixo sintetizado e com automação de linhas musicais. As linhas melódicas produzidas pela TB 303 saíam distorcidas e esse objeto se tornou lixo industrial. Um erro de mercado. Lixo tecnológico, até que foi reapropriado pelos produtores de música eletrônica no final dos anos 80, início dos 90, que inventam um novo estilo chamado *acid house*, pela inclusão de timbres ácidos, agudos e distorcidos, saídos da TB 303. A presença da TB 303 na produção musical eletrônica confirma dois aspectos a serem destacados: 1 - As novas tecnologias sonoras também determinam o avanço estético da música experimental, aquela que busca rupturas com padrões cristalizados; 2 - Novos suportes são capazes de propor novas estéticas. A TB 303 teve uma nova função a ela conferida (não mais servir como base para um músico acompanhar), mas o de se tornar um instrumento de frente, a partir de sua reapropriação por parte dos músicos eletrônicos³⁹.

Softwares de edição, softwares de performance, aparelhagem de som (incluindo cdj, *pickup*, mixer, fone de ouvido e caixas de som), computadores (para compor e para performance), mídias (analógicas e digitais), sintetizadores e samplers: toda essa tecnologia é utilizada pelos produtores/DJs durante sua composição e/ou performance. Mais do que ferramentas para compor, são utilizadas para propor uma nova estética, como bem defendido por Souza (2010), e alteram a forma de produção, recepção e divulgação da música, reforçando assim a idéia do “*Do it Yourself*”.

³⁷ (www.pragatecno.com.br/tecnologia.doc)

³⁸ O TB303 é um sintetizador referência para o techno, podendo ser encontradas evidências disto através das entrevistas concedidas por produtores à WebZine DotMagazine e através de comentários da rede social Facebook entre os produtores que estão associados ao 5uinto, principalmente Komka e Mari Perrelli.

³⁹ Ibidem

CAPÍTULO 2 – METODOLOGIA

2.1 A escolha do método

Nessa pesquisa, trataremos do processo de aprendizagem musical de três produtores de música eletrônica e de como eles interagem na cena que participam. Tendo como base a literatura específica de metodologia de pesquisa, o método que se mostrou mais apropriado para o desenvolvimento da pesquisa foi o estudo multicaso etnográfico (abordagem qualitativa).

A abordagem qualitativa tem suas raízes históricas no final do século XIX, quando os cientistas sociais começaram a indagar se o método de investigações físicas e naturais, que por sua vez fundamentavam-se na investigação positivista, deveria continuar servindo como modelo para o estudo dos fenômenos humanos e sociais. Segundo André (2000), os princípios dessa abordagem são:

- A oposição de uma visão empiricista de ciência;
- A busca de interpretação em lugar da mensuração;
- A descoberta em lugar da constatação;
- Avalorização da indução;
- Assumir que fatos e valores estão intimamente relacionados, tornando-se inaceitável uma postura neutra do pesquisador.

Consideramos essa abordagem adequada para a pesquisa porque ela “ênfatiza aspectos subjetivos do comportamento humano e preconiza que é preciso penetrar no universo conceitual dos sujeitos para entender como e que tipo de sentido eles dão aos acontecimentos e interações sociais que ocorrem em sua vida diária” (ANDRÉ, 2000, p.18)

Segundo André (2000), existem vários tipos de pesquisas associadas à linha qualitativa, a autora aponta quatro tipos diferentes: a pesquisa etnográfica, o estudo de caso, a pesquisa participante e a pesquisa-ação. Abaixo segue a descrição do estudo de caso, da pesquisa etnográfica e do estudo de caso etnográfico.

2.1.2 O estudo de caso

Segundo Malheiros (2011), o estudo de caso é sempre a seleção de uma unidade individual, podendo ser uma pessoa, um grupo ou uma situação específica. Stake (1995)

afirma que o estudo de caso é específico, um complexo, um sistema integrado e distingue três tipos de estudo de caso: **o intrínseco, o instrumental e o coletivo**.

O estudo de caso intrínseco é aquele que é dado ao pesquisador, uma situação única que se quer compreender, um evento em particular. O interesse de estudo não é originado pela necessidade de estudar sobre determinada situação e depois tentar generalizar o conhecimento.

O estudo de caso instrumental é aquele no qual existe uma questão de pesquisa inicial, uma necessidade de compreensão generalizada e sente-se que, com um estudo de caso particular, poderão surgir *insights* para esclarecer determinada questão.

Por último, temos o **estudo de caso coletivo**, que ocorre quando o pesquisador escolhe mais de um caso em particular, com forte ligação entre si, para determinar sua pesquisa, sem perder o a densidade de análise em cada um dos casos. Podemos ainda encontrar o estudo de caso coletivo com outra nomenclatura, pois não há unanimidade quanto à utilização do termo. Macedo (2006) utiliza o termo estudo sobre casos ou multicaso para definir a pesquisa aborda mais de uma realidade, sendo estas estudadas pontualmente, e salienta que

Preocupados em resguardar a natureza idiográfica e relacional desses estudos, evita-se a mera comparação, construindo-se relações contrastantes e totalizações em que o movimento relacional com os contextos mais amplos pertinentes é a principal característica. (Op. cit., p.91)

O estudo de caso é um dos tipos de abordagem qualitativa tendo, portanto, a interpretação do pesquisador grande importância na análise dos dados. A validade e a fidedignidade para o estudo de caso têm conceitos diferentes do modelo científico convencional. O conceito usual de fidedignidade envolve o confronto ou a relação entre os eventos e sua representação, de modo que diferentes pesquisadores possam chegar às mesmas representações dos mesmos eventos. No estudo de caso etnográfico, esse tipo de problema se coloca bem diferente, já que o que se pretende é apresentar, com base nos dados obtidos e no posicionamento do pesquisador, uma das possíveis versões do caso, deixando-se aberta a possibilidade para outras leituras/versões acaso existentes. Quanto à validade, está vinculada aos limites do campo, pois é necessário passar nele um período longo, o que garante ao pesquisador a possibilidade de esclarecer interpretações duvidosas e corrigir falsas impressões. Uma das implicações no fato de o pesquisador realizar o trabalho de campo em um período concentrado de tempo, é que ele tenderá a complementar os dados da observação com a entrevista. Quanto a generalizações Stake (1978), afirma que o “conhecimento em

profundidade de um caso, pode ajudar-nos a entender outros casos” (Op. cit., p.57). Lincoln e Guba (1985) usam o termo transferência em vez de generalização. “Eles partem do princípio de que os resultados da pesquisa são sempre hipóteses provisórias, e afirmam que a transferência é uma função direta da similaridade entre dois contextos” (ANDRÉ, 2000, p.57).

2.1.3 A pesquisa etnográfica

“O que esse tipo de pesquisa visa é a descoberta de novos conceitos, novas relações, novas formas de entendimento da realidade” (ANDRÉ, 2000, p. 30).

Segundo André (2000), a pesquisa etnográfica foi desenvolvida pelos antropólogos com dois sentidos: “1) um conjunto de técnicas que eles usam para coletar dados sobre valores, hábitos, as crenças, as práticas e os comportamentos de um grupo social; e 2) um relato escrito resultante do emprego dessas técnicas” (Op. cit., p.27). Diferente dos antropólogos, o foco da **pesquisa etnográfica em educação está no processo educativo**. Com isso há uma mudança nos requisitos a serem cumpridos por se tratar de uma pesquisa etnográfica, como aqueles sugeridos por Wolcott (1988), por exemplo, uma longa permanência do pesquisador no campo, o contato com outras culturas e o uso de amplas categorias sociais na análise dos dados.

Para André (2000), o trabalho é considerado uma **pesquisa etnográfica em educação** quando faz

- 1) uso de técnicas que tradicionalmente são associadas à etnografia como: **observação participante** (interação do pesquisador com o estudo), **a entrevista intensiva** (finalidade de aprofundar questões da observação) e **a análise dos documentos** (contextualizar e complementar informações)
- 2) Outra importante característica desse tipo de pesquisa é o **pesquisador como o instrumento principal na coleta e análise de dados**. Essa característica implica a possibilidade de mudanças ao longo da pesquisa, visto que os “dados são mediados pelo instrumento humano, o pesquisador” (Op. cit., p. 28).
- 3) **A ênfase no processo** é outra característica apontada pela autora, ou seja, **a ênfase é naquilo que está acontecendo e não nos resultados finais ou produtos**.
- 4) Há também uma grande preocupação com os significados, “o pesquisador deve **tentar apreender e retratar essa visão pessoal dos participantes**” (Op. cit., p.29).

- 5) A quinta característica da pesquisa etnográfica é que ela **envolve campo**. “Os eventos, as pessoas, as situações são observados em sua manifestação natural, o que faz com que tal pesquisa seja também conhecida como naturalística ou naturalista.” (Op. cit., p.29).
- 6) A descrição e a indução também são importantes nesse tipo de pesquisa.
- 7) A pesquisa etnográfica busca formulação de hipóteses, conceitos, abstrações, teorias e não sua testagem.

2.1.4 O estudo de caso etnográfico

O estudo de caso etnográfico tem que preencher os requisitos da etnografia e, somado a isso, deve ser uma unidade com os limites bem definidos. “O interesse do pesquisador ao selecionar uma unidade é compreendê-la como uma unidade. Isso não impede, no entanto, que ele esteja atento ao seu contexto e às suas inter-relações como um todo orgânico, e à sua dinâmica como um processo, uma unidade em ação” (ANDRÉ, 2000, p. 31)

Para André (Op. cit.) o estudo etnográfico deve ser usado quando:

- 1) se está interessado em uma **instância em particular**;
- 2) se deseja conhecer profundamente essa instância particular em sua **complexidade e em sua totalidade**;
- 3) se estiver mais interessado naquilo que está ocorrendo e no **como está ocorrendo** do que nos seus resultados;
- 4) se busca descobrir **novas hipóteses teóricas, novas relações, novos conceitos sobre um determinado fenômeno**; e
- 5) quando se quer **retratar o dinamismo de uma situação** numa forma muito próxima do seu acontecer natural.

Por todos esses motivos apontados sobre o estudo de caso etnográfico, este se mostrou a escolha mais adequada para a pesquisa. Utilizaremos, portanto, o estudo de caso coletivo etnográfico, aplicado a três produtores de MEP, participantes da mesma cena eletrônica.

André (2000) aponta algumas vantagens e limites para o estudo de caso etnográfico. As vantagens apontadas pela autora são: 1) a possibilidade de fornecer uma visão profunda e ao mesmo tempo ampla e integrada de uma unidade social complexa, composta de múltiplas variáveis; 2) capacidade de retratar situações vivas do dia-a-dia, sem prejuízo de sua complexidade e de sua dinâmica natural; 3) capacidade heurística por oferecer insights e

conhecimentos que clarifiquem ao leitor os vários sentidos do fenômeno estudado; 4) o pesquisador não parte de um esquema teórico fechado, que limite suas interpretações e impeça a descoberta de novas relações; 5) grande potencial de contribuição aos problemas da prática escolar e 6) forte dependência da capacidade, da sensibilidade e do preparo do pesquisador.

Os limites apontados são: 1) a necessidade de o pesquisador investir muito tempo e recursos, seja no trabalho de campo, seja na interpretação e no relato dos dados; 2) o cuidado ético necessário para a realização desse estudo.

2.2 Instrumentos de coleta de dados

Os instrumentos de coleta de dados utilizados nesta pesquisa compreendem os instrumentos apontados como necessários para uma pesquisa etnográfica multicaso. Portanto, utilizamos como instrumentos de coleta de dados: a observação participante (no ciberespaço e no 5uinto), a entrevista reflexiva e a análise de documentos netnográficos.

2.2.1 Observação Participante

A observação científica, segundo Vianna (2007, p. 12), “é uma das mais importantes fontes de informação em pesquisas qualitativas de educação”. A observação, como técnica científica, pressupõe uma pesquisa com objetivos bem formulados, um planejamento adequado, registro sistemático dos dados e verificação da validade do desenrolar do seu processo e da confiabilidade dos resultados.

Na observação científica, segundo Macedo (2006), não basta que apenas se registrem os eventos, há que se compreender que eles estão inseridos num processo de interação e de atribuição de sentido. Para Vianna (2007), as observações científicas devem ser cuidadosamente pensadas e, qualquer que seja seu objetivo ou finalidade, deve seguir a base de quatro questões fundamentais: “O que deve ser efetivamente observado? Como proceder para efetuar o registro dessas observações? Quais os procedimentos a utilizar para garantir a validade das observações? Que tipo de relação estabelecer entre o observador e o observado, qual a natureza e como implementar essa relação?” (VIANNA, 2007, p.20).

Vianna (2007) propõe cinco dimensões da observação, podendo esta ser:

Dimensões	Características da observação	Essa pesquisa caracteriza-se por ter uma observação:
Oculto ou Aberto	Oculto: Sujeito observado não está ciente	ABERTA
	Aberto: Sujeito observado está ciente da observação	
Não participante ou Participante	Não Particip.: O observador não está envolvido no processo que é observado, não procura ser do grupo.	PARTICIPANTE
	Particip.: O observador está envolvido no processo, procura ser membro do grupo	
Estruturada ou não estruturada:	Estruturada: Observação é padronizada	NÃO ESTRUTURADA
	Não estruturada ⁴⁰ : Observação é flexível e responsiva aos próprios processos	
Observação in natura ou em laboratório:	In Natura: acontece no ambiente real	IN NATURA
	Laboratório: ambiente que simula a realidade	
Auto-observação ou de outros:	Quando o sujeito da pesquisa é o próprio observador	DE OUTROS
	Quando o sujeito da pesquisa é outra pessoa	

⁴⁰ Vianna (2007, p. 18) pontua que “alguns estudos podem ser mais organizados que outros, e é perfeitamente duvidoso que qualquer situação observacional seja inteiramente não-estruturada”. Ainda segundo o autor, geralmente, as observações de campo são: semi-estruturadas, dentro de seu contexto natural e não procura dados quantificáveis.

Atualmente, a observação vem sendo utilizada em estudos complexos para o conhecimento de subgrupos específicos; “no estudo etnográfico [a observação] tem por principal objetivo descrever uma determinada cultura, entendida no seu sentido sociológico” (VIANNA, 2007, p. 47).

Os **estudos de caso usam com bastante freqUência a observação participante**, pois nela o pesquisador é parte integrante da situação, procura ser um membro do grupo e isso possibilita o conhecimento da cultura a partir “de dentro”. Vianna (2007) pontua duas vantagens desse tipo de observação: 1) possibilitada a entrada de certos acontecimentos que seriam privativos a um observador estranho; 2) permite a observação de comportamentos, atitudes, opiniões, sentimentos e supera a problemática da mudança de comportamento dos pesquisados frente a um observador externo.

A observação participativa deve ser compreendida como um processo, devendo ficar cada vez mais concreta e centrada em aspectos essenciais para responder às questões de pesquisa. Segundo a perspectiva de Spradley (1980), Vianna (2007) distingue três fases da observação:

- 1) **Observação descritiva:** o observador faz descrições não-específicas sobre o campo, que buscam dar uma ideia geral da complexidade do mesmo, e ajudam a desenvolver pergunta concretas para a pesquisa, abrindo novas perspectivas para o trabalho;
- 2) **Observação centrada:** a perspectiva se estreita em relação ao processo e aos problemas mais essenciais para a pesquisa;
- 3) **Observação seletiva:** ao se aproximar do fim da pesquisa, durante a coleta de dados, centra-se em novas questões e exemplos para os tipos de práticas e processos encontrados na segunda fase da observação.

Outro ponto importante a ser considerado, é o de que o observador, como participante do evento, não é apenas um pesquisador. Como ressalta Vianna (2007, p.33),

ele próprio é o sujeito da pesquisa; assim, seus sentimentos e emoções constituem também dados. Além disso, o pesquisador pode estudar suas emoções e reações, como fonte de viés, e analisar em que medida suas ações foram influenciadas por seus sentimentos.

A **observação não-estruturada** consiste na “possibilidade de o observador integrar a cultura dos sujeitos observados e ver o ‘mundo’ por intermédio da perspectiva dos sujeitos da observação e eliminando a sua própria visão, na medida em que isso é possível” (VIANNA,

2007, p.26). Essa é uma técnica flexível, que possibilita ao pesquisador centralizar seu olhar sobre fatores que julga importantes para o objetivo de sua pesquisa.

2.2.2 Entrevista Reflexiva

A entrevista é um instrumento de coleta de dados muito utilizado em pesquisas qualitativas e inclui “como conteúdos a serem investigados fatos, opiniões sobre fatos, sentimentos, planos de ação, condutas atuais ou do passado, motivos conscientes para opiniões e sentimentos” (SZYMANSKI, 2010, p.10). Macedo (2006) aponta a entrevista como um recurso metodológico rico para compreensão das realidades humanas, para a apreensão de sentidos e significados. Aponta ainda que a entrevista é um recurso extremamente significativo para etnopesquisa, que ultrapassa a simples função de coleta de dados, mas compreende a interação entre entrevistador e entrevistado, onde a linguagem é “um forte fator para apreensão da realidade” (Op. cit., p.103). O autor ainda salienta que para a etnopesquisa o tipo de entrevista mais adequado é aquele que se aproxima dos esquemas mais flexíveis, abertos, podendo estruturar-se ao longo das interações.

Minayo (1996 apud MACEDO, 2006) divide os dados apontados pela entrevistas em duas naturezas: objetiva (fatos ‘concretos’ objetivos) e os dados de “natureza ‘subjéctiva’, como atitudes, valores, opiniões, que “só podem ser obtidos com a contribuição dos atores sociais envolvidos” (Op. cit., p. 10)

Heloisa Szymanski (2010) é uma pesquisadora que sistematizou um procedimento de entrevista, denominado por ela de entrevista reflexiva, e que foi desenvolvido ao longo de seus projetos e orientações em pesquisas qualitativas. A autora compreende a entrevista reflexiva como uma entrevista semidirigida, em que não há um roteiro fechado, podendo ser visto como aberto no sentido de basear-se na fala do entrevistado, tendo o cuidado de ter os “objetivos claros, assim como a informação que se pretende obter” (SZYMANSKI, 2010, p.19).

A autora ainda divide a entrevista reflexiva em alguns momentos: o contato inicial e a condução da entrevista; apresentação da questão desencadeadora; expressões da compreensão do pesquisador, as sínteses, as questões de esclarecimento, focalizadoras e de aprofundamento e, finalmente, a devolução.

O **contato inicial** é o momento em que o entrevistador se apresenta, expõe os objetivos da sua pesquisa, oferece dados sobre si e sobre a pesquisa, abre espaço para

perguntas e dúvidas. É nesse momento que o pesquisador solicita a permissão para gravar a entrevista e explica como os entrevistados poderão ter acesso à pesquisa.

A **condução da entrevista** pode começar com um ‘aquecimento’ para uma apresentação mais pessoal, podendo assim estabelecer um clima informal. É nesse momento que se obtém dados que se considera importante sobre os entrevistados, podendo estes ser completados ao final da entrevista. Após esse momento, é chegada a vez de apresentar a questão desencadeadora da entrevista.

A **questão desencadeadora** deve partir dos objetivos da pesquisa e deverá ser cuidadosamente formulada. É através desta pergunta que se iniciará a fala do entrevistador, focalizando o ponto que se quer estudar, mas ao mesmo tempo, deixa margens para que o entrevistado escolha por onde quer começar.

Szymanski (2010) pontua cinco critérios que devem ser levados em conta para a elaboração da questão desencadeadora:

- 1) A consideração dos objetivos da pesquisa;
- 2) A amplitude da questão, de forma a permitir o desvelamento de informações pertinentes ao tema que se estuda;
- 3) O cuidado de evitar indução de respostas;
- 4) A escolha dos termos da pergunta, que deverão fazer parte do universo linguístico do participante;
- 5) A escolha do termo interrogativo. Questões que indagam o “porquê” de alguma experiência do entrevistado receberão respostas indicativas de causalidade (...) questões que indagam o “como” alguma experiência induzem a uma narrativa, a uma descrição.

Depois da questão desencadeadora, o entrevistado seguirá numa expressão livre sobre o tema que se quer investigar. Essa narrativa trás a tona uma primeira elaboração sobre o tema. “Aos poucos o entrevistador vai apresentando a sua **compreensão** sobre a fala do entrevistado, sem perder de vista os objetivos de seu estudo” (SZYMANSKI, 2010, p. 35). O entrevistador pode apresentar essa compreensão com uma síntese descritiva da informação. Além de indicar a compreensão do entrevistador, “essa atuação pode dar-se no sentido de manter o foco do problema estudado na pesquisa” (SZYMANSKI, 2010, p. 41).

Na **síntese**, apresentam-se os pontos principais do discurso do entrevistado, uma síntese nas palavras *dele*, demonstra o quadro que se está delineando para o entrevistador. A síntese difere-se das intervenções de compreensão porque estas são mais elaboradas. A

compreensão pode ser definida como uma relação dialogal que nada reduz o objeto e na qual é exigida do entrevistador a capacidade de se colocar no lugar do entrevistado, procura-se expressar a compreensão da fala, mas sem assumir a forma de uma avaliação pessoal.

Ao longo da entrevista, podem surgir momentos de dúvidas quanto a ideias ou fatos expostos pelo entrevistado. **As questões de esclarecimento** buscam esclarecer essas dúvidas. Podem se referir a sequência de eventos, função e característica de personagens, atribuição de causas, sentimentos e interpretações. Esse tipo de questão, segundo Sparti (1995), possibilita um “aprofundamento na reflexão e expressão das mesmas por parte dos participantes” (SPARTI apud SZYMANSKI, 2010, p. 35).

Muitas vezes, durante a pesquisa, o entrevistado alonga-se em um tema que foge ao foco desejado da pesquisa. Todas as intervenções apresentadas aqui já possuem essa função **focalizadora**, pois recolocam a narrativa em torno do objetivo da pesquisa. Szymanski salienta que deve se manter o bom senso e o respeito, caso o entrevistador não consiga sucesso nas tentativas de retomar o foco, adotando assim um curso mais livre.

Outro tipo de questão que Szymanski (2010) categorizou é a de aprofundamento. Esta pode ser feita quando “o entrevistado toca nos focos de modo superficial, mas trazem a sugestão de que uma investigação mais aprofundada seria mais desejável. (Op. cit., p. 48). Neste tipo de questionamento, podem-se utilizar indagações que investigam relações interpessoais, diferenças e a perspectiva do observador.

A **devolução** “trata-se da exposição posterior da compreensão do entrevistador sobre a experiência relatada pelo entrevistado” (SZYMANSKI, 2010, p. 52). A transcrição da entrevista e a pré-análise podem ser apresentadas para a consideração do entrevistado. Por motivos de ordem prática, esse procedimento nem sempre poderá ser seguido, mas é recomendado sempre que possível.

2.2.3 Análise de documentos

Um dos recursos muito utilizado na etnopesquisa é a análise de documentos, pois pode aprofundar determinadas questões e até mesmo revelar novos aspectos da pesquisa. (MACEDO, 2006). Ludke e André (1986) pontuam a pertinência e a relevância das fontes documentais e, segundo Macedo (2006), eles argumentam que

Quando o interesse do pesquisador é estudar o problema a partir da própria expressão dos indivíduos (...) pode-se incluir todas as formas de produção do sujeito

em forma escrita, como as redações, cartas, comunicações informais, programas, planos, etc. (p. 108)

Os documentos encontrados e utilizados para compreender o universo dos produtores de MEP são entrevistas, depoimentos e listas de discussão dos produtores que estão disponíveis no ciberespaço. A utilização dos documentos disponíveis no ciberespaço é um procedimento usual da etnografia virtual, também conhecida por netnografia. A transposição da etnografia para estudar as de práticas comunicacionais mediadas por computador recebe o termo de netnografia. A netnografia é “um dos métodos qualitativos que amplia o leque epistemológico dos estudos em comunicação e cibercultura” (AMARAL, 2008, p. 35). Segundo Amaral (2008), a netnografia mantém as premissas básicas da tradição etnográfica: “manter postura inicial de estranhamento do pesquisador em relação ao objeto; considerar a subjetividade; considerar os dados resultados como interpretações de segunda e terceira mão; e finalmente considerar o relato etnográfico como sendo de textualidades múltiplas”. (p. 38)

2.3 Análise de dados

2.3.1 A seleção do caso e os primeiros contatos

Ao iniciar esta pesquisa fiz um mapeamento da cena eletrônica de Brasília, dividi as atividades que envolviam música eletrônica em quatro tipos: cena eletrônica GLS⁴¹, boates comerciais, festas ocasionais de médio porte e cena underground. Com o levantamento da literatura na área, concluí que seria necessário discorrer sobre uma cena específica que envolvesse os produtores de MEP. Passei a frequentar mais Brasília e sua cena eletrônica e me deparei então, com uma festa denominada 5uinto. Essa festa é realizada toda quinta-feira e foi-me apresentada por uma amiga, que fazia graduação em arte na UnB. Ela me descreveu as músicas que tocavam no 5uinto como um som ‘alternativo’, ‘menos comercial’ e que eu ia gostar ou odiar, ‘não haveria meio termo’. Quando fui ao 5uinto pela primeira vez, notei de

⁴¹ **GLS** é o acrônimo de gays, lésbicas e simpatizantes. A expressão é frequentemente usada no Brasil para definir espaços e locais destinados ao público gay, como por exemplo, um bar ou "boate GLS". O termo simpatizante se refere a heterossexuais que não se importam em conviver com homossexuais e até mesmo simpatizam com suas causas. GLS é, portanto, um conceito referente ao segmento de mercado e a expressão pode ser aplicada para classificar produtos, serviços, espaços, eventos voltados para consumidores gays, lésbicas e qualquer outro que deseje fazer uso destes, ou seja, os simpatizantes. (...) A sigla GLS algumas vezes é usada indiscriminadamente como sinônimo para a sigla LGBT, o que é uma imprecisão. Enquanto o primeiro se refere ao segmento de mercado, incluindo pessoas de qualquer orientação sexual, o segundo tem um caráter político-social, referindo-se ao conjunto das minorias sexuais. (extraído de <http://pt.wikipedia.org/wiki/GLS>, em 14/09/2010)

imediatamente a diferença de outras cenas que eu já havia frequentado, como a eletrônica GLS, festivais trance, festas de grande porte ou boates comerciais. Eram apresentadas no 5uinto, em sua maioria, techno ou technohouse, músicas com timbres mais sintetizados, pouco vocal e que não pertencem ao *mainstream*. Ao pesquisar na internet sobre o 5uinto, descobri o blog 5uinto.blogspot.com/. Passei a frequentar o 5uinto e me familiarizar com a cena. Descobri que os DJs residentes também eram produtores de MEP e resolvi fazer o primeiro contato com o produtor da festa e, caso fosse aceito, desenvolver a pesquisa com esses produtores.

Mandei então um email para João Komka, o produtor da festa e falei do meu interesse em pesquisar sobre produtores de música eletrônica residentes no 5uinto. O email foi respondido e logo marcamos um encontro para que eu pudesse apresentar com mais detalhes os objetivos da pesquisa. Descobri que o mesmo produtor da festa também era sócio e idealizador do único selo de música eletrônica de Brasília: Crunchy Music.

No dia combinado, fui ao 5uinto e levei gravador, caso houvesse algum dado interessante a ser registrado. Nosso primeiro contato trouxe dados importantes, que já foram gravados e foram posteriormente analisados como uma entrevista não estruturada.

Posteriormente, entrei em contato com os quatro produtores residentes do 5uinto, na seguinte sequência: Komka, Mari Perrelli, DJ Lima⁴² e Hopper. A princípio, todos concordaram em participar da pesquisa, mas obtive participação ativa de Mari, Komka e Hopper, o DJ Lima não compareceu ao encontro que marcamos e não respondeu aos mails e telefonemas para remarcamos, ficando portanto, fora da pesquisa.

2.3.2 Trabalho de campo

A observação participante, a entrevista e a análise de documentos, são requisitos para uma pesquisa etnográfica, e foram usadas nesse estudo multicaso etnográfico. Para tanto, foi necessário que eu, a pesquisadora, fizesse parte da cena, especificamente desta comunidade eletrônica. Minha inserção no meio se deu de forma natural, uma vez que já apreciava música eletrônica, tendo participado de diversas festas. Meu interesse pelo tema remonta a longa data e mesmo antes de fazer uma observação sistemática, eu já frequentava o 5uinto para dançar durante horas.

A observação participante nessa pesquisa se deu em dois ambientes de interação dos produtores do 5uinto: o ciberespaço e a pista de dança. A partir dessas observações, foi

⁴² O nome do produtor foi trocado pelo pseudônimo Lima, para manter seu anonimato.

elaborado um diário de campo, em que minhas impressões, descrições e indagações foram sendo anotadas ao longo do tempo.

O período de **observação no 5uinto** durou 10 meses. Durante este período, frequentei o 5uinto por 14 vezes, sempre com intenção de observar, fazendo anotações posteriores às festas e refletindo sobre a interação e performance dos produtores na pista.

A **observação netnográfica** se deu pela interação dos produtores nos sites de redes sociais (SRS): facebook, twitter e soundcloud, bem como em blogs particulares. Essa observação também se caracterizou por ser uma observação participante, uma vez que pude compartilhar, comentar e dialogar com os produtores através do ciberespaço. Todas as entrevistas foram marcadas via facebook, e muitas das perguntas esclarecedoras realizadas após as entrevistas presenciais, foram respondidas através das SRS ou por email. Durante o período de observação de 14 meses, selecionei e separei diversos diálogos, indicações de vídeos e anotações sobre como os produtores interagem neste ambiente.

As observações foram semiestruturadas, não houve um roteiro pré-determinado a ser seguido, no entanto, minhas questões de pesquisa estavam sempre norteando minhas observações. Elaborei alguns pontos a serem observados que estavam ligados com minhas questões de pesquisa, para auxiliar essas observações.

Seguem abaixo esses **pontos que me nortearam durante as observações**:

Para as observações etnográficas:

- Quais os tipos de interação que cada SRS propicia? Há diferença entre elas? Quais? Quais redes propiciam mais escuta? Mais informação? Mais diálogo?
- A partir do momento que o produtor divulga seu trabalho nas redes, como se dá o *feed back*? Há comentários? Elogios, críticas, sugestões? Há marcações e troca de informação?
- Nas categorias de Souza (2003), como cada produtor se insere no ciberespaço? (Categorias utilizadas na revisão bibliográfica: instrumento mercadológico, de produção simbólica e de comunicação)
- Quais aspectos da aprendizagem posso observar nessas interações? (Aprendizado por pares? escuta direcionada com informação - através de links e comentários/análise e *feed back* das produções/formação de repertório).

Para as observações na pista de dança:

- Como cada produtor interage durante sua performance? De que maneira se relaciona com a pista?
- De que maneira o produtor interage como frequentador? Ele dança? Conversa? Frequenta a festa em dias que não vai tocar?

Entrevista

Como as observações, a entrevista é um dos instrumentos de coleta de dados valioso no estudo multicaso etnográfico. Foram realizadas 2 entrevistas com Komka (uma não estruturada e outra sim), 1 entrevista com Mari Perrelli e 1 entrevista com Hopper.

A primeira entrevista (não estruturada) realizada com Komka foi gerada durante uma conversa informal. Estávamos conversando sobre o 5uinto e a cena eletrônica, quando dados interessantes começaram a surgir. Neste momento, pedi permissão para gravar a conversa que estávamos tendo e para utilizar esses dados. Posteriormente, fiz, então, alguns questionamentos, que me geraram dados importantes para essa pesquisa.

Após essa primeira entrevista não estruturada, decidi elaborar um roteiro semi-estruturado de entrevistas que pudesse ser aplicado a todos os produtores, porém o roteiro ainda me parecia um pouco fechado demais (Anexo 1). Após a elaboração desse roteiro, li sobre a entrevista reflexiva, proposta por Szymanski (2010) e vi que esse era o instrumento de coleta que eu necessitava aplicar para responder as minhas questões de pesquisa. Ele me possibilitava fazer questões desencadeadoras, que iriam gerar narrativas por partes dos entrevistados, a partir das quais eu poderia fazer novas questões de esclarecimento para aprofundar pontos obscuros que houvessem ficado durante a entrevista. Essa escolha me possibilitou fazer novas questões aos produtores, após as entrevistas, para aprofundar e esclarecer dúvidas que surgiram durante a análise da entrevista.

Com os meus objetivos de pesquisa em mãos, elaborei questões desencadeadoras que pudessem me dar uma ampla visão de como o produtor interage e constrói seu conhecimento. Coloquei tópicos que eu gostaria de ver esclarecidos, e que, caso o produtor não abordasse após a questão desencadeadora, eu poderia utilizar, aprofundando a questão em posteriores perguntas. Elaborei, portanto, um gráfico com essas questões e tópicos, como segue abaixo:



Análise de documentos online (revistas, entrevistas, blogs, etc)

Durante minha pesquisa no ciberespaço, encontrei diversas entrevistas e depoimentos dos produtores. Esse material foi importante para a compreensão do campo que estava pesquisando e ajudou a nortear algumas entrevistas. Encontrei documentos nos blogs dos produtores, em revistas eletrônicas especializadas, em entrevistas filmadas e disponibilizadas no youtube e no próprio site do 5uinto. Durante a análise, utilizei dados encontrados nesse materiais, para exemplificar, esclarecer e pontuar algumas questões de cada produtor.

2.4 Organização dos dados

O material coletado nas observações e entrevistas foi organizado em nove cadernos distintos. Um para cada entrevista, um diário de campo do 5uinto e um das observações etnográficas e um caderno para cada um dos questionários posteriormente enviados com perguntas esclarecedoras. As siglas utilizadas para cada caderno seguem o quadro abaixo:

Caderno	Siglas	N. pag.
Entrevista Komka 1	K1	05
Entrevista Komka 2	K2	11

Entrevista Mari	M	28
Entrevista Hopper	H	38
Questionario Komka	QK	2
Questionario Mari	QM	2
Questionário Hopper	QH	2
Diário de campo - 5uinto	D.C.P	32
Diário de campo netnográfico	D.C.N	51

As entrevistas foram gravadas em áudio e depois transcritas literalmente. Após a transcrição das entrevistas e durante a análise, surgiram novos questionamentos, o que gerou novos questionários, para cada produtor, sendo estes enviados por email ou mensagens no *facebook* e assim respondidos.

2.5 Procedimentos de análise de dados

O início da análise dos dados foi marcado pela análise, agrupamento, organização e categorização dos dados registrados. Inicialmente levantei tópicos recorrentes nas falas dos entrevistados e nas observações (Anexo 2), então selecionei as falas dos entrevistados de acordo com esses tópicos. Selecionei temas recorrentes nos dados, referentes às práticas musicais dos produtores, tais como: escuta, produção e performance, e outros temas que foram específicos para cada um dos casos, com por exemplo, o tópico “Crunchy Music” para Komka e “Giulliano e o Rock” para Hopper.

Os cadernos de diário de campo e os documentos encontrados no ciberespaço foram categorizados conforme os temas acima apresentados (escuta, performance, produção) mais o tema cena eletrônica.

Descrição e análise dos casos



DJ KOMKA

Imagem 4



DJ MARI PERELLI

Imagem 5



DJ HOPPER

Imagem 6

CAPÍTULO 3- DJ KOMKA⁴³



Imagem 8 e 9

Komka tocando- foto extraída de seu facebook

João Eduardo Komka nasceu em Brasília, tem 26 anos e, como ele mesmo define, trabalha “com vários mercados dentro da musica eletrônica, com selo⁴⁴, a noite no 5uinto, DJing (...) eu já dei umas aulas particulares... mas agora eu vou dar um curso de Traktor⁴⁵”. (K2, p. 1)

Komka trabalha profissionalmente com música eletrônica desde 2002, quando começou a tocar como DJ e também começou a produzir. Abaixo serão descritas suas funções como produtor do 5uinto e sócio da Crunchy Music, para depois compreendermos as práticas musicais que estão envolvidas em sua relação com música eletrônica.

3.1 Vá pro 5uinto!



Imagem 10

Imagem retirada do site Dotmagazine.com. Acesso em 18/03/2011

⁴³ <https://www.facebook.com/komkamusic?sk=info> / <http://soundcloud.com/komka>

⁴⁴ <http://soundcloud.com/crunchymusic>

⁴⁵ Traktor é um software de mixagem digital. Usado pra performance de muitos DJs, substituindo muitas vezes o CDJ e as pickups.

Bruno Iunes⁴⁶ e Ruiz Lopes idealizaram uma noite fixa voltada ao minimal em Brasília, mas precisavam de alguém que “ajudasse a criar o conceito e a identidade da noite: foi aí a entrada de Komka, um dos principais nomes do techno na cidade”.⁴⁷ Então, no dia 7 de junho de 2007, o 5uinto começa, no Espaço Galleria.

Dos alto-falantes ultrapassados do Galleria, escorriam toneladas de minimal techno em BPM baixo. Os cabeças do começo da história eram os DJs Komka, Allan Villar, Hopper e o projeto live Pílula. O lugar? Um club antigo, que parece ter sido inaugurado ainda nos anos 80. No entanto, o espaço era uma boa vitrine para os primeiros passos: o ambiente totalmente peculiar, vizinho de portas de uma casa de strip-tease, traduzia a essência do underground.⁴⁸

Em maio de 2008, a festa passou por uma interrupção de duas semanas, pois o espaço tinha alguns fatores que dificultavam a sua produção: o som precisava ser ‘reforçado’ toda semana e “nem todo mundo se arriscava no estacionamento escuro e perigoso”. Após essas duas semanas de interrupção, os produtores da festa encontraram um lugar para recomeçar o 5uinto: o Blackout Bar. “Das dificuldades encontradas, a principal foi, novamente, a falta de estrutura: toda semana era necessário alugar som, iluminação e projeção. Mas, mesmo aos tropeços nos bastidores, a noite ressuscitou com força total e assim segue”.

Com relação ao 5uinto, Komka descreve suas funções

No 5uinto, eu basicamente fecho a programação dos artistas, consulto o meu sócio, ele aprova, fecha. Mantenho muita relação de fechar DJs, que são conhecidos, amigos, brothers... então eu fecho todo mundo. Aí beleza, faço uma divulgação no meu Facebook, crio evento, tipo uma função da divulgação do computador, além de fazer isso. Fechei DJ, estou divulgando a noite daquela semana. Aí a lista, é o Luiz que fecha, a logística lá dentro basicamente ele que toma frente. A gente divide aí. (K2. p.4)

Percebe-se como o relacionamento de Komka com outros DJs é importante para fechar o line-up⁴⁹. O ciberespaço é utilizado para divulgar a festa, seja pelo Facebook, pelo twitter ou pela lista de divulgação da festa⁵⁰.

⁴⁶ Ainda no primeiro ano, Bruno Iunes saiu como sócio do 5uinto.

⁴⁷ http://rraurl.com/cena/6702/O_fenomeno_5uinto

⁴⁸ Ibidem

⁴⁹ Line up - programação da noite.

⁵⁰ O 5uinto possui por volta de 8.000 emails cadastrados para divulgação. Até o momento do fechamento dessa pesquisa, o facebook possuía 1729 pessoas na página oficial do grupo 5uinto <https://www.facebook.com/groups/119722544029/>

Komka é um dos grandes responsáveis por essa cena em Brasília. Com relação à sua função de “selecionador de músicas”, de artistas ele afirma que

eu tento abranger bastante no 5uinto, e variar e tal, mas assim certas coisas eu dou o meu toque e espero que esteja sendo bom pras pessoas, que estejam curtindo isso, que não esteja enchendo o saco assim, massificando. enfim,... eu estou fazendo o que eu posso fazer, o que eu gosto e o que eu posso fazer. (K2, p. 6)

Para os frequentadores, o 5uinto é um dos espaços de socialidade ao qual Mafesolli (2006) se refere. Nessa dinâmica, encontramos exemplo do tribalismo contemporâneo, para cujos membros o que importa é “‘entrar’ no prazer de estar junto, ‘entrar’ na intensidade do momento, ‘entrar no gozo deste mundo’” (Mafesolli, 2006, p. 7). Podemos encontrar algumas citações pelos frequentadores que confirmam esse sentimento lúdico de socialização: “Os amigos mais próximos estão tão acostumados às noites de quinta (ou de 5uinta) que já batizaram a festa de ‘igreja’”. Ou ainda:

Quem passa pela frente do clube da ASCEB - onde fica o Blackout Bar - numa quinta-feira nem estranha mais o movimento. Carros estacionados por todos os lados, ambulantes vendendo as bebidas para o já tradicional "esquenta" e gente sedenta pelo som. O ambiente descontraído da porta reflete exatamente a pista do 5uinto. Os frequentadores já são "desconhecidos íntimos" e a simpática equipe de segurança comandada pelo bonachão Vilmar conhece a maioria das caras. Aqueles que batem ponto já se sentem parte da família.⁵¹

O conceito inicial do 5uinto (voltado para o minimal⁵²) mudou, ampliando para outras vertentes da e-music⁵³. O comprometimento de Komka com a música eletrônica traduz uma paixão pelo tema e desenvolve um importante papel para consolidação da cena.

Eu acho assim que eu estou fazendo o que eu amo. Ter uma noite que eu boto fé, escolher quem eu vou botar pra tocar, ter um selo que eu posso selecionar o que eu acho bom. Eu estou fazendo meu papel ali como escolhido de musica, como produtor de noite... eu tô fazendo o meu papel (K2, p. 6)

Em outra entrevista sobre o 5uinto, Komka diz que “O público parece bastante satisfeito com a noite e nós também estamos, pois estamos movimentando a cena e fazendo

⁵¹ http://rraurl.com/cena/6702/O_fenomeno_5uinto

⁵² Gênero eletrônico originário do tecno, mas de influência do minimalismo da década de 40. Uma de suas características principais é o uso do que é chamado de glitch, sons graves estourados minimalmente manipulados e recortados. Tem como destaque artistas como Jeff Mills, Robert Hood e Ritchie Hawtin, expoentes do gênero. (BALDELLI, 2006)

⁵³ Techno, techouse, house e electro são os estilos mais comumente encontrados.

acontecer”.⁵⁴ Ainda se referindo à cena de Brasília e sobre os outros DJs e produtores de festas, ele comenta que

Formamos uma grande rede de contatos por aqui, o que tem sido ótimo! Há troca de experiências e muita gente envolvida, trabalhando pela cena. Muitos produtores de festas também apareceram e alguns têm se destacado pelo profissionalismo e dedicação. Acredito que a cena eletrônica em Brasília tem muito a crescer ainda. O que falta agora são bons clubs – bonitos e estruturados. Mas isso é questão de tempo, de investidores acreditarem na cena e montarem bons clubs, o que acho que acontecerá em breve.⁵⁵



Imagem 11

5uinto 121- Extraída do 5uinto.blogspot.com

Além de produzir a festa do 5uinto, outro fator que ajudou a solidificar a cena eletrônica underground de MEP em Brasília foi a criação de um selo de música eletrônica underground, que, de acordo com Komka, “basicamente lança uma galera daqui” (K1, p. 1). Dentro da comunidade eletrônica, pode-se notar uma valorização do DJ que também é produtor, “que produz música mesmo, não só toca” (K1, p. 1). Komka avalia que “Brasília tem um polo de produção eletrônica muito bom. Em outras cidades, por exemplo, São Paulo (...), proporcionalmente a maioria dos DJs não são produtores. Aqui sim. Aqui a maioria dos DJs

⁵⁴ http://www.eletrocena.com.br/djSet/view?id_dj_set=69

⁵⁵ Ibidem

produzem também”⁵⁶. Para Komka, os DJs que produzem têm uma valorização diferenciada, porque “isso agrega porque o cara é mais do que um DJ”. (K1, p.1). Diante dessa cena de produtores em Brasília, Komka idealiza e lança a Crunchy Music, um selo de música eletrônica underground.

3.2- Crunchy Music



Imagem 12

Logo da Crunchy Music retirado da página do selo no Facebook ⁵⁷

A Crunchy Music é um selo de música eletrônica que foi criado principalmente para lançar os produtores de música eletrônica underground de Brasília. A ideia do selo partiu de Komka, que logo chamou Taham⁵⁸, um conhecido de longa data, que também estava produzindo, para entrar como sócio. Komka descreve

“Eu identifiquei, fiquei muito com o som dele e quis lançar ele primeiro depois chamei ele: ‘Não vem ser sócio comigo, vamos rodar isso junto, saca? lançando junto’. E a gente começou a garimpar uns produtores e tinha uma galera que estava começando com um sonzinho meia boca ainda e foi evoluindo até o ponto de a gente lançar e aí a gente formou a Crunchy Music. Basicamente lança uma galera daqui” (K1, p. 1)

A procura por novos produtores, por pessoas que estão começando a produzir, é uma das funções que Komka desenvolve até hoje no selo. “Tipo, eu tenho que fazer a pesquisa de artista, saber quem eu quero pra lançar, saber. Aí, gostei disso, vou lançar isso, aí eu faço contato e tal” (K2, p.4). Hoje o selo possui mais um sócio o Giovanni, que faz as capas.

Outro fator importante da Crunchy Music para a solidificação da cena eletrônica de Brasília é a valorização dos produtores locais

⁵⁶ <http://www.youtube.com/watch?v=cH49ATvzf4>, em 7’14”

⁵⁷ <https://www.facebook.com/crunchymusic?v=info&sk=info>

⁵⁸ Taham não é mais um dos sócios da Crunchy.

“Eu apoio a galera daqui. Sabe, tipo assim, nem procuro coisa de fora pra lançar, sabe?! Tipo, eu gosto da galera daqui, porque eu sei que sempre vai ter música boa. ‘E aí? Tem música nova?’ Aí a galera me manda eu escolho umas”. (K1, p. 1)

Ao ser entrevistado para o #nomenalista⁵⁹, Komka concorda com o entrevistador quando este diz que a ação de Komka como produtor da noite e dono do selo ajuda a consolidar a cena eletrônica de Brasília, “Não é só você, né? Esse tipo de coisa coloca tudo no circuito [nacional] (...) dá visibilidade pra muita coisa que está sendo feita e que normalmente passaria batido” (11’05”). Komka ainda diz que “existe espaço” para artistas na cena, diz que o que muitas vezes acontece é que as pessoas se acomodam “e reclamam: ‘ninguém me dá espaço’”, aconselha: “procure o seu espaço” (9’40”).

Pode-se concluir que o 5uinto e a Crunchy Music fomentam e solidificam a cena underground de Brasília, estimulando novos produtores e DJs, possibilitando uma noite fixa onde tanto os partygoer,⁶⁰ quanto DJs e produtores podem se encontrar para consumir, apreciar e divulgar música eletrônica underground. Komka demonstra consciência de seu papel diante da cena, como divulgador da cena, “escolhedor de músicas” e declara estar fazendo apenas o gosta, esperando que possa “contribuir para não massificar”.

3.3 Escuta

Komka descreve seu interesse inicial pela música quando começou a ouvir rock and roll, com 11 anos, e ressalta a importância da MTV no processo de informação e apreciação.

Eu tava vendo a MTV (...) na época do gás total, aquele programa do Massari (...) a MTV apresentava muita musica boa principalmente de madrugada. (...) A MTV sempre teve o lado B de apresentar coisa legal. E ai MTV eu me coleí muito... pra descobrir coisa nova e tal. (K2, p.1-2)

Komka relata que passou boa parte de sua adolescência “ouvindo rock and roll indo em showzinho” (K2, p.1-2). Começou a fazer aula de violão aos doze anos e, aos 14, começou a estudar guitarra. Diz que “foi um curto período, tive algumas bandas de garagem com as quais me diverti na adolescência” (QK. 1, p.1).

Nessa época, Komka relata que já gostava

das mais variadas vertentes, curti punk, curti metal, curti... e foi inclusive o metal que me levou pra música eletrônica. Porque eu comecei a curtir industrial (...) e

⁵⁹ <http://www.youtube.com/watch?v=cH49ATtvzf4>

⁶⁰ Partygoer: frequentador das festas.

comecei a gostar de música eletrônica pelo industrial. Gostava dos timbres do sintetizador, da batida eletrônica e tal (...) daí fui ouvindo, pesquisando, justamente naquela época em que a MTV passava Prodigy, Underworld e tal. E daí comecei a curtir música eletrônica assim. E foi uma evolução, fui me apaixonando e pesquisando, deixando o rock de lado e indo pra música eletrônica.⁶¹

Komka cita Rammstein como a banda de industrial que despertou seu interesse para estilos eletrônicos. Foi através de uma versão de uma música do Kraftwerk feita pela banda que ele começou sua pesquisa em eletrônica. “Aí fui pesquisando muita coisa, na época era internet discada, tipo Napster, pra baixar uma música era 3 horas, 4 horas, mas aí eu consegui fazer uma boa data-base assim”. (K2, p. 1-2). Nota-se, desde o início, o envolvimento de Komka com o ciberespaço; mesmo com “internet discada”, ele conseguiu montar um bom repertório de música eletrônica.

O ciberespaço foi utilizado para procurar e ‘baixar’ músicas e para pesquisas sobre os estilos, artistas e produtores. Ele cita o site <http://techno.org> como uma fonte de pesquisa desde suas procuras iniciais até os dias de hoje

Tem um site de música eletrônica que eu nunca deixei de acessar (...) ele te mostra os universos: anos 70, anos 80, anos 90 e anos 2000. E, nessa, ele vai criando um link de um gênero que gera outros dois, que gera outros dois. Então é um site que te dá samples pra você ouvir, um site que dá pra você visualizar a musica eletrônica e entender a evolução dela. É um site muito legal. É um site que eu sempre gostei de acessar e até hoje eu vivo navegando e brincando com ele e sempre acho algumas coisas legais, **old school** e tal. (K2, p. 2)

Outro foco de pesquisa para escuta no ciberespaço são os selos especializados em música eletrônica. “O que eu tenho como referências são selos. Eu vou em qualquer *store* de MP3 e procuro lá se tem coisa nova, daquele selo e de produtores, e de vez em quando eu vasculho as últimas novidades, coisas que eu nunca ouvi na vida”(K2, p. 2).

Analisando os dados da observação das SRS de que Komka participa, conclui-se que ele também utiliza os SRS para sua pesquisa. Ele compartilha vídeos, de novos artistas, comenta vídeos de amigos que postam e divulga material de artistas que considera importantes ou interessantes. Os SRS por ele, mais utilizados com esse fim, são o facebook e o youtube.

Quando Komka foi questionado sobre como aprendeu a definir os estilos, ele responde: “Ouvindo. Talvez a internet também (...) ouvindo, vivenciando”. (K2, p. 8)

⁶¹ <http://www.youtube.com/watch?v=cH49ATtvzf4>, 1’25”

Komka descreve que vivenciou a música eletrônica de diferentes maneiras: escutando, pesquisando, produzindo e indo a festas.

Festa de música eletrônica sempre me encantou desde o começo. Lembro-me de ouvir “Que som (foda)” Tudo maravilhoso, saca? E isso me encantou! Eu achava a música perfeita, o ambiente perfeito. Fiz amizade, me divertia e tudo foi legal. (K2, p. 1)

De acordo com Komka, a vivência com a música eletrônica, o ‘ir a festas’, se identificar com o estilo, gostar, é fundamental para compreensão da música. Ele compara seu conhecimento de eletrônica, com um estilo do qual não gosta (trance) e de como nunca aprendeu a definir bem o estilo: “Eu nunca entendi muito de trance, vou te confessar. Definir assim, isso aí é psi, isso aqui é fulon, isso aqui é prog.⁶², eu tenho um pouco de dificuldade porque é uma musica que eu nunca ouvi muito. Eu nunca fui de trance, nunca gostei” (K2, p. 8)

Komka relata que, em 2001, tinha “uns amigos frequentando algumas festas. E aí eu comecei a ir e comecei a me interessar por tocar (...). Em 2002, eu comecei a fazer festas e tocar profissionalmente” (K2, p.2). Ele começou a produzir festas para tocar e diz que “era criticado pra caramba, tinha uma panelinha que vivia fazendo festa e as festas não davam certo. Eu tinha a casa da minha tia lá no lago Sul, e aí cara, as festas bombavam” (K2, p. 2)

Desde o início destas festas, Komka contou com o apoio de Hopper.

Eu chamava o Hopper pra me ajudar. Ele me ajudou muito no começo a me dar uma diretriz, acho legal você comprar disco nessa loja, acho legal você fazer desse jeito. Então ele me ajudou muito nesse (...) E aí a gente começou parceiro. Ele me abraçou, me colocava nos esquemas aí dele.. aí foi. (K2, p. 2)

A pista ainda é um local de referência para Komka. Quando este foi questionado se não sentia falta de dançar⁶³, ele disse:

Sinto, mas sabe quando eu faço isso? Quando eu saio nas outras festas, na minha festa eu não costumo dançar. Teve uma festa que é do Rio chama Mull e tem um super DJ que toca na festa (...). O Eduardo Cristas tocando. Que sonzeira! Que sonzeira! Dancei pra caralho!!! É perfeito, vou levar o som pro 5uinto em breve. (K2, p.)

Por esse relato, pode-se concluir que Komka ainda procura boas referências sonoras em pista e que associa a “sonzeira” ao dançar “pra caralho”.

⁶² Trance progressive.

⁶³ Esse questionamento foi levantado por ter sido observado que, durante as festas do 5uinto, Komka nunca dança. Geralmente está no backstage ou conversando na pista com amigos, outros DJs ou produtores.

Podemos listar que, inicialmente, Komka teve como referência de escuta a MTV e os “showzinhos rock”; durante sua adolescência, aprendeu violão e guitarra. Logo seu interesse por pesquisar música o levou para o ciberespaço, em que baixava música e pesquisa em sites. Paralelo a isto, ele foi às festas (pistas) nas quais vivenciava a música em seu contexto de execução. Logo começa a querer tocar e a produzir festa, no que é auxiliado por Hopper que o ajudou a dar uma “diretriz, dizer em qual loja comprar” (K2, p.2).

3.4 Performance

Meu trabalho como DJ é mais maduro. No meu ponto de vista, é mais fácil você amadurecer como DJ do que produtor. A produção envolve mais técnica, mais ouvido e mais tempo. Já no DJing você usa músicas prontas. O desafio é saber combiná-las, mixá-las, e construir um bom set. Passei alguns anos me dedicando muito mais ao DJing do que a produção, mas agora inverte as prioridades.⁶⁴



Imagem 13

Komka tocando na edição 159 do 5uinto



Imagem 14

Komka tocando na edição 162 do 5uinto

Komka descreve algumas das dificuldades do djing: construir um bom set, saber combinar as músicas, mixar. É necessária muita pesquisa, ter um bom repertório, técnica no equipamento de mixagem e reconhecimento da pista na hora de construir o set. Quando Komka começou a se interessar por tocar como DJ em 2001, procurou um curso para aprender a mixar.

Para DJ eu fiz curso. Aprendi com o Ronaldo Holanda, DJ de música comercial daqui, dá aula há anos na Reflexsom. Eu morava no plano piloto com o meu pai e eu tinha 16 anos na época e dizia: “Pai, paga aí um curso de DJ pra mim, por favor”. Fiz o curso, aprendi a mixar e no final do curso eu estava achando chato e maçante e não tinha mais onde evoluir e falei: “Tá faltando equipamento; pai, me dá um equipamento” e eu comecei a treinar em casa. (K2, p. 3)

⁶⁴ <http://www.dotmagazine.com.br/?x1=10&x2=22&x3=13>

Komka diz “eu nem cheguei a terminar o curso, com o que o cara me passou eu falei: ah, entendi, beleza! Daí comprei meu equipamento, ganhei do meu pai na época.” (nomenalista1, 3’45’’). Tão logo ele aprendeu as técnicas básicas da mixagem, compreendeu que era necessário o equipamento para “evoluir”, para treinar. O curso ficou “chato e maçante”, perdendo o sentido e sendo abandonado. Após a compra do equipamento e dos treinos em casa, Komka sentiu a necessidade de um bom repertório para tocar. Ele comenta “eu não tinha uma fonte de pesquisa muito boa, daí deixei de lado e quando eu consegui montar um repertório legal, uma pesquisa boa, eu falei “agora eu vou tocar”. E isso foi em 2002, junho de 2002” (nomenalista1 4’04’’).

Nesse momento, Komka cria suas festas, já começa a produzir e a tocar. Sua vida profissional fica toda voltada para a música eletrônica, seja como produtor de festas, DJ ou como produtor musical. Posteriormente, agrega o selo como uma das suas funções. As experiências nessas diversas funções influenciam o resultado de suas ações. Sobre sua experiência como DJ, ele acredita que a influência na sua produção é ter uma “preocupação em fazer músicas com uma timbragem forte e com uma construção direcionada à pista de dança” (QK, p.1). Ele procura compor para pista, sua música possui uma construção para pista, e sua experiência como DJ é que norteia essa condução. Sobre seu processo de Djing, ele destaca:

Acho que sou perfeccionista. Procuro combinar bem as músicas. Tenho um tempo de mixagem que favorece a dinâmica da pista. Não deixo a música rolar por muito tempo. Logo mixo outra, deixando o set mais dinâmico. Procuro sons fortes e impactantes.(QK, p.1)

Komka produziu um live e fala sobre a experiência de tocar suas músicas: “Foi uma experiência incrível. Me deixou mais confiante com minhas produções. A crítica foi ótima” (QK, p1). A experiência de tocar suas músicas, perceber a reação do público, deu um *feed back* de suas produções, sinalizando que suas produções atingiram o resultado desejado: fazer dançar!

No que tange à performance, Komka fez um curso de mixagem, “com DJ de música comercial” (K2, p. 3), mas logo sentiu a necessidade da prática pra poder se desenvolver. Ele começou a produzir festas nas quais pudesse tocar, e logo foi ganhando experiência, espaço e reconhecimento. Procurou montar um bom repertório antes de começar a tocar e sua pesquisa musical foi essencial para isto. Sua experiência como DJ o ajuda durante suas produções, bem como sua experiência como frequentador de pista, procurando sempre manter uma “boa dinâmica na pista”, “sons fortes e impactantes”.(QK, p.1)

3.4 Produção

*Você tinha falado pra mim que tocava guitarra né?
Tocava, não muito bem, mas tocava.
Você compunha alguma coisa quando tocava guitarra?
Tinha certa dificuldade. Tentei, mas nada significativo.
E aí com os programas já foi te dando mais algum retorno?
Com os programas eu já fazia música.*

Brincando de montar

Komka começou a “tirar um som” aos 14 anos, tão logo começou a pesquisar sobre música eletrônica. “Consegui baixar um programa chamado Rebirth que é uma TB303, uma 808 uma 909. É um simuladorzinho e aí comecei a tirar um som... isso em 1999, com catorze anos.” (K2, p. 2) Nessa época ele “brincava de montar”, era um momento de experimentação do programa, descobrindo suas possibilidades, “recortando um loop”.

Os primeiros softwares de produção de áudio que eu **peguei e brinquei** foi em 99. Rebirth da Proper Records, que é tipo mixer, é como se fosse uma TR808, 909, e um TB303, que é uma linha de baixo da Roland. Esse instrumento é um clássico da música eletrônica, anos 80. Acidhouse lançou ele, enfim é a TB um sintetizador super simples sequenciado. Então era isso, e eu **brinquei nesse software** em 1999 e depois de um tempo peguei o Acid que dá o tipo de som da SoundForge, da família da Sony e tal pra recortar as músicas., então pegava as músicas que eu gostava, cortava e juntava uma com a outra e tal. (K1, p.3)

Nota-se a importância que Komka já deu a programas que possuíssem a timbragem utilizada na música eletrônica. Não pegou qualquer software de edição de áudio, procurou um que dispunha dos sons que ele procurava dentro das referências sonoras que já possuía. Nesse momento, ele relata essas experimentações de forma lúdica, sempre se referindo a “brincar” com o programa.

3.5.1 Vencendo os mitos

A parada não tem mistério nenhum sabe? É tudo mito da cabeça (K1, p. 4).

Komka considera que seu início profissional como produtor se dá em 2003, quando começa "a produzir mesmo, a criar meus synts, minhas coisas" (K2, p2). Komka descreve que, no início, ele aprendeu sozinho a manipular o Reason⁶⁵; vez ou outra ele pedia “uns toques” para uns amigos que já mexiam no programa.

⁶⁵ Reason.

“Em 2003 eu instalei o Reason e comecei a fazer uns sons com o Reason. Aí tinham uns amigos que já mexiam e que me davam uns toques: ‘Ah pô... como é que automatiza? Como é que a galera automatiza?’ Eu fui lá com o Amnésia... foi lá, me ensinou, sacou? E o resto é tudo que eu te falei (...) perdidão, sem saber o porquê das coisas. (K2, p. 3)

A não ser por algumas “dicas” de como se utiliza o software, Komka aprendeu sozinho a produzir; como ele diz, “demorou pra aprender as coisas, fui aprendendo na prática”. Ele descreve:

Aprendi sozinho. E aí é que a coisa tomou tempo, tipo o que hoje em dia o pessoal aprende em um ano com a gente que já tá há um tempão. Em 2003, 2004 era mito assim. Eram difíceis as coisas, tinha altos mitos na minha cabeça. Eram umas coisas muito amadoras, tipo (...) eu botava dois sintetizadores numa música, e sentia que os sintetizadores, numa hora comia o outro e ficava sobressaindo e o outro sobrepondo o outro. E eu, ‘que merda é essa? Porque isso?’ Isso aí é choque de frequência., se você botar dois instrumentos com a mesma frequência o som vai sair burrrrr. **Eu não tinha ninguém pra esclarecer**, (...) demorou pra esclarecer essas coisas e eu fui aprendendo na prática. (K1, p.3)

Esse aprender na prática teve várias etapas: aprender a utilizar o software, a combinar os elementos para não dar ‘choque de frequência’ e a mixagem para P.A.. Komka descreve algumas dificuldades que encontrou no começo de suas produções:

Eu comecei a criar meus synts, criar minhas batidas e com a qualidade péssima, né? Nossa, eu fazia num sonzinho de casa, Soundsystem, que não te dá referência boa e não tinha ouvido também, né? Aí eu fazia as músicas empolgadão e já tocava como DJ e falei ‘vou testar na pista’. Aí botava no som antes da festa começar e era aquela paçaroca, um som escroto assim e eu: “que bosta! Eu nunca vou conseguir produzir, meu Deus!”. E eu dava umas desanimadas e voltava. Comecei a mexer no Cubase, aí já vi que o som tava ficando melhor e fui, fui, fui até ver que a parada não tem mistério nenhum sabe? É tudo mito da cabeça. (K1, p. 4)

Komka descreve como a falta de uma boa monitoração sonora o prejudicou no início, pois “não te dá referência”. Ter uma boa referência sonora é um tópico que retornar em sua fala quando diz: “O lance é tu pegar a acústica do teu quarto ouvir muita musica com aquela caixa naquele posicionamento, sentir a profundidade de cada coisa pra tu saber colocar as coisas e mixar elas entre si pra ficar bonito assim, ficar harmônico”. (K1, p. 4)

Outro ponto que Komka coloca como dificuldade foi o “não ter ouvido”. Segundo ele, “a produção envolve mais técnica, mais ouvido e mais tempo” (a era digital_dotmagazine) do que o trabalho como DJ. O desenvolvimento da percepção auditiva foi fundamental para Komka alcançar os resultados de produção que queria, ele descreve esse desenvolvimento através de uma escuta concentrada e analítica, sempre percebendo o som no ambiente. Ao ser questionado se tinha algum conselho para quem começava a produzir, a questão do desenvolvimento da percepção aparece novamente e nota-se como Komka foca sua audição

em cada elemento, como essa escuta analisa, relaciona, compara os elementos estruturais da música entre si.

Ouvir muita música, ter um lugar que sempre vai ouvir música lá, pra ter aquela referência sempre, conhecer o quarto que ela tá, e tentar observar os detalhes da música. Ouvir o baixo, só o baixo, ouvir só, sabe? E tentar entender o volume de cada coisa dentro daquela mix. É isso. E vai comprando equipamento, profissionalizando, investe no monitor de áudio, numa placa de som boa, mas ai é aos pouquinhos. (K2, p. 9-10)

A tecnologia está envolvida em todo o processo de desenvolvimento de sua produção, desde o início, quando relaciona os softwares que utilizou, até o investimento necessário em monitores de áudio, placa, etc. Quando ainda não tinha muita referência de suas produções, ele comenta a frustração de colocar o som no P.A. e perceber que não está bem mixado: “chegava numa festa pra tocar, levava a minha música gravada num cd, botava, dava play e ia pra frente do P.A. Que bosta, meu! A mix era um lixo! Era sempre uma frustração”. Esse sentimento de frustração por não conseguir atingir os resultados que esperava não fez com que desistisse, mudou de programa de edição, foi insistindo nas produções e percebendo a melhora gradual das mesmas.

Komka relata que, logo no início de suas produções, ele “era ousado, já mandava para os selos, ninguém respondia (risos)” (nomenalista I, 6’00”). Hoje, como sócio de um selo, ele sempre dá o *feed back* das produções que recebe. Sua experiência de não ter tido respostas dos selos o faz sempre dar um retorno aos produtores, acreditando que isso pode colaborar para o desenvolvimento deles (nomenalista II). “Acho chato você não receber resposta, acho bem chato. Então eu, assim, jogo a real. Eu dou um *feed back*, falo pra ele ‘brother eu não gostei, achei isso, achei aquilo’ (10’40”). Isso nem sempre acontece, depende da abertura que o produtor dá “se o produtor me permitir, eu faço uma crítica mais profunda, quando percebo que o ego é grande e minhas críticas não serão bem interpretadas, daí não faço”. (QK, p.2)

Apesar de Komka descrever como aprendeu sozinho a utilizar os programas, ele reconhece que teve alguns amigos que produziam e davam “um toque” quando ele tinha alguma dúvida. Outro momento importante foi o curso que fez em São Paulo ao ter uma produção sua selecionada em uma competição:

Antes, todas as minhas dúvidas eu procurava esclarecer. Eu participei em 2006 do Motonix⁶⁶ (...) Passei quinze dias em São Paulo abri o evento, com um projetinho de live que a gente montou lá, fiz workshops. O coordenador do curso era o Dudu

⁶⁶ “Um concurso que fizeram de músicas, produções e eu tinha feito um remix de uma capela que eu peguei no beatport e fiz uma música em cima daquela capela e mandei para os caras e fui selecionado” .(K2, p. 9)

Marote. Ele é fodaço. O cara me ensinou pra caralho. A galera do ClickBox que foram os nossos coordenadores de curso, também. Também teve uma galera tipo Amnesia, o Hopper. (K2, p. 9)

Komka demonstrou interesse em produzir desde que começou a ouvir música eletrônica, começou experimentando, “brincando” com os programas. Quando começou, ainda não entendia o porquê de determinados problemas no resultado sonoro e foi descobrindo praticamente sozinho. No meio dessa trajetória, Komka contou com amigos que davam “uns toques”, ajudando-o. O seu aprendizado se deu na prática. A criação esteve intimamente ligada com o desenvolvimento da habilidade em lidar com o computador. Desenvolveu sua percepção, focando a escuta em diferentes elementos, percebendo o ambiente em que estava inserido e depois levando suas produções para outro ambiente: a pista de dança. A princípio, as tentativas foram frustradas, mas logo passou a alcançar o resultado sonoro que desejava. Começou a produzir música eletrônica de pista!

3.5.2 Eu faço dance music...

Então assim, eu não penso “vou dançar assim, vou dançar assado”. É aquela coisa, se a parada está me fazendo mexer a perna...

Um ponto importante na produção de Komka é sua consciência de que faz música pra pista. “Como faço dance music, tento fazer algo realmente dançante. Mas sem cair no óbvio. Tento sempre construir de uma forma diferente, inovadora, buscando minhas influências e acrescentando algo novo, sem cair nos modismos” (QK, p.1). Pela fala de Komka percebe-se sua consciência da funcionalidade da música eletrônica, bem como a defesa do underground. Não basta fazer dançar, é necessário “construir de uma forma diferente”, não cair nos modismos.

Sua experiência como frequentador de festas auxilia a conduzir suas produções. E é necessário “fazer mexer a perna”, “balançar o pé”, fazer dançar.

Cara, eu tenho uma facilidade pra começar uma música, eu acho que tem um groove bom, de começar a balançar o pé e entrar na onda da música. Então assim, eu não penso “vou dançar assim, vou dançar assado”. É aquela coisa, se a parada está me fazendo mexer a perna, é isso que eu tento, fazer boas bases, boas linhas de baixo e bateria que dêem o Groove todo, que pra mim a base é ali. (K2, p.5)

A escuta na música eletrônica é sentida e expressa pelo corpo todo, seja na pista dançando ou na hora de produzir. Percebe-se essa relação entre groove e movimento corporal,

entre timbre e corpo. A fala de Komka, ao tentar explicar porque gosta de música eletrônica, exemplifica essa relação:

Eu acho que dá pra se atingir frequências muito boas e precisas na música eletrônica. **O bumbo tem que bater... naquele... (faz sinal batendo no peito) sabe?** ali! Pá... a **música eletrônica bate**. É tudo muito perfeito, tudo encaixa perfeito. Cada frequência, cada timbre. Se souber escolher na hora de montar, dá pra fazer uma puta duma música forte e boa. Mas sabendo explorar o programado acho que dá pra fazer miséria. (K2, p. 4)

Fica evidente a preocupação em “saber escolher na hora de montar”, a procura pelo timbre certo, a altura adequada, mas não basta só isso, é necessário saber “mexer no programado”. Saber explorar o programa, utilizá-lo, entender seus recursos, é fundamental para atingir os resultados sonoros desejados. Komka descreve como a tecnologia esteve presente desde seu início na produção até os dias de hoje, e suas preferências por programas e timbres.

O Reason, por exemplo, me ensinou a mexer no sintetizador, com aquele sintezinho cube... aquele subtracktor lá... bom demais. Pô, tinha lá tudo... e tinha lá o filtro, envelope, tudo que eu precisava aprender de um synt eu aprendi com ele. (K2, p. 8)

O Reason foi um dos primeiros softwares que Komka utilizou para produzir. Ele descreve como aprendeu com o programa, como os instrumentos virtuais o ensinaram a mexer em synths reais, utilizando diversos recursos que já estavam presentes no programa. Hoje Komka utiliza o Ableton Live e sua escolha por esse programa se deve à praticidade e agilidade que o programa proporciona na hora de compor

Hoje, cara, ao invés de eu tá no mais profissional, eu to num que muita gente não gosta que é o Ableton Live, por questão de praticidade. Tudo que eu quero fazer nele eu consigo fazer rápido, consigo usar um compressor rápido, um delay, equalização, tudo rapidinho e ele me dá agilidade. Mas, assim, se eu tiver paciência e sentar e querer mexer no software profissional, com certeza eu pegaria o Logic, eu já ouvi músicas feitas no Ableton e feitas no Logic e eu sinto que o que é feito no Logic tem muito mais profundidade. As mixes ficam bem mais... ele atinge mais frequência, ele não comprime tanto a música como o Ableton faz. Mas o Ableton tu ganha na praticidade. (K1, p. 4)

Komka descreve como criou um jeito de próprio de produzir, como faz para chegar ao som desejado e que não tem costume de produzir com outras pessoas, porque talvez tenha “vergonha de fazer na frente de outras pessoas”:

pra mim é complicado assim, eu criei um jeito de produzir muito meu assim, sabe é difícil eu chegar assim e talvez seja por ter vergonha de arriscar, sabe? De sentar, não vamos, e aí pega num teclado e começa a improvisar... porque meu negócio é um improviso que eu fico muito tempo batendo pra mim mesmo e ajeitando umas

coisas totalmente desarmônicas, que eu teria vergonha de fazer na frente de outras pessoas, até chegar no que eu quero, daí pá! Chegou... aí beleza, começa a desenvolver a partir daí e aí começa a ficar mais fácil. (K2, p. 4-5)

Komka começa a improvisar no instrumento, vai “ajeitando” aos poucos sua música, através da escuta, vai construindo com os elementos “até chegar ao ponto que quer”, resolvendo coisas “desarmônicas”. Ele relata ainda que sente a necessidade de ter uma ‘formação’ teórica, aprender escalas, acordes, harmonia.

Mas sem formação, dá até vergonha falar nisso. Sabe, eu gosto muito de melodia, de sintetizador e tal, escala, acorde, harmonia, então eu me irrita comigo mesmo de começar, sei lá, num ré sustenido e não saber a escala de ré sustenido. Entende? Porque de repente ali na escala você já acha as notas que combinam, os acordes e pronto. Eu não. Eu empaco na escala! (K1, p. 5)

Komka descreve a necessidade de conhecer sobre escala, acorde e harmonia, porque são coisas que ele aprecia em música eletrônica, e se sente irritado porque acredita que “achar as notas que combinam” seria mais fácil se ele tivesse esse conhecimento. Ele avalia que hoje muitas músicas eletrônicas estão sendo feitas apenas pelo timbre, sente a necessidade de trabalhar mais melodias e acordes.

Pelas descrições acima, podemos dizer que Komka, desde o início de seu envolvimento profissional com música, já lidava com diversas áreas. Defendendo sempre o underground, ele passou a ser produtor de festa, DJ, produtor de MEP e dono de selo. Tem consciência de seu papel como “escolhedor de música” e artistas, e de como isso fomenta e solidifica a cena em Brasília. Com a Crunchy Music, Komka apóia e divulga produtores locais, avalia e dá *feed back* a eles, incentivando assim o desenvolvimento dos produtores da cena.

A escuta é parte fundamental do seu desenvolvimento com DJ e produtor. Foi escutando e vivenciando música eletrônica que ele diz ter aprendido a analisar música eletrônica, seja na hora de definir os estilos ou na hora de produzir, saber “combinar os elementos”.

A vivência na cena eletrônica se dá tanto no ciberespaço, como nas festas eletrônicas. É uma interação constante no ciberespaço (lojas virtuais, sites informacionais, programas de download p2p, redes sociais) e nas festas (como frequentador, DJ e produtor da noite). Nesses locais de interação, ele conhece novos artistas, tanto ouvindo como dançando o som que produzem. Tira novas informações sobre música eletrônica, seja sobre equipamento ou som, divulga suas produções e festas e recebe *feed back* de outras pessoas ligadas à cena.

Apesar de ter feito curso para DJ, seu aprendizado se deu ‘na prática’, treinando em casa com o equipamento, montando um bom repertório através da pesquisa. Hoje define seu trabalho como DJ de forma madura, favorecendo sempre a dinâmica na pista. Essa sua experiência é utilizada na hora de produzir uma nova música, buscando fazer as pessoas dançarem.

Ao começar a produzir música eletrônica, Komka acreditava em vários mitos sobre a dificuldade de se produzir, achando que não alcançaria os resultados desejados. A falta de monitoração e “ouvido” foram problemas iniciais que encontrou na hora de buscar um bom resultado sonoro de suas produções. Ele descreve como desenvolveu a percepção ao buscar reconhecer o ambiente acústico no qual estava inserido e ouvir com atenção cada detalhe da música, concentrando-se em diferentes camadas e reconhecendo as relações sonoras presentes na música em que analisava. Depois de um tempo, esses ‘mitos’ caíram por terra, e descobriu que ‘não tem mistério algum’. Hoje Komka ajuda os produtores que estão começando: “hoje em dia o pessoal aprende em um ano com a gente”.

A tecnologia está envolvida durante todo o processo de aprendizado e produção de Komka, aprendendo com os softwares ao mesmo tempo em que ‘brinca’ com os programas e faz música com eles.

Komka descreve a necessidade que sente de aprender sobre harmonia, acordes, escalas. Acredita que esse conhecimento irá contribuir para a construção de suas melodias e acordes, tornando o processo de produção mais rápido.

CAPÍTULO 4- MARI PERRELLI⁶⁷

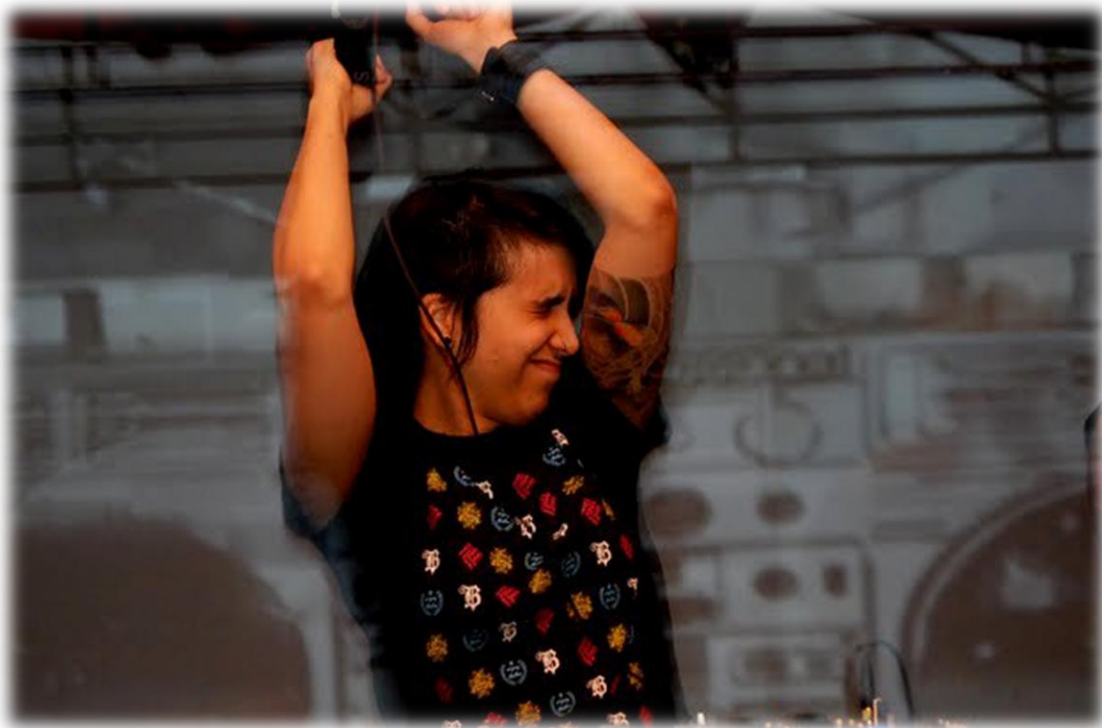


Imagem 15

Mari dançando 5uinto ed. 187

“Eu tenho música no sangue desde pequenininha, tirava tudo de ouvido: violão, guitarra, baixo... Piano foi a primeira coisa que eu aprendi. Tudo sozinha, nunca fiz aula de nada disso” (M, p. 1).

Mari Perrelli: Escola na Old School⁶⁸ é o título da reportagem feita por Daniel Soares sobre Mari Perrelli em entrevista concedida à SkolBeats. Daniel dá esse título à entrevista porque Mari reconhece a influência que recebeu de uma vanguarda eletrônica. Aos 22 anos, Mariana de Medeiro Perrelli é reconhecida como a DJ e produtora Mari Perrelli, que toca mensalmente no 5uinto e já lançou mais de 7 músicas pelos selos Crunchy Music e Noise Music. Para entender como ela alcançou esse reconhecimento, serão descritas algumas práticas musicais recorrentes no seu percurso musical, em diferentes locais de interação.

⁶⁷ <http://soundcloud.com/marianaperrelli> ; www.facebook.com/mariperrelli ; <http://mariperrelli.blogspot.com/>

⁶⁸ Old School é termo muito utilizado na cena eletrônica, segundo o dicionário de música eletrônica de Fabrício Peçanha, pode-se se referir à “Todo tipo de musica eletrônica ainda experimental e sem rótulos. Alguns chamam musicas velhas ou clássicos de Old School”.

4.1 Escuta

“Ah... quando a gente escuta muito, toca muito, a gente sabe... a gente saca de estilos, de gêneros, né?”(M, p.1)

Mari continuamente faz referências sobre a importância da escuta em diferentes etapas de seu aprendizado: a escuta durante a iniciação musical; na pista de dança como público; na pista de dança como *performer*; na pesquisa no ciberespaço e na produção musical. Cada um desses momentos podem nos esclarecer as diferentes formas de escuta, sempre de maneira ativa, captando informações, reagindo a elas de diferentes maneiras, construindo seu conhecimento por diferentes ações: de classificação; experimentação, análise, movimento corporal, etc.

Abaixo serão descritos diversos momentos de escuta para Mari: durante sua iniciação musical, escuta na pista com partygoer, no ciberespaço durante suas pesquisas, na pista como DJ e durante suas produções.

4.1.1 Ouvindo e procurando melodias

O interesse de Mari Perrelli por música remonta ao início de sua infância quando tinha um tecladinho de brinquedo e começou “de brincadeira a tirar tudo de ouvido”. Tinha sete anos quando começou a tirar melodias “de ouvido” em um teclado de brinquedo. Logo sua mãe comprou um teclado “de verdade” e tentou incentivar Mari a tomar aulas de instrumento. Por mais que sua mãe quisesse que ela estudasse formalmente, ela “só queria sentar e copiar as notas. E falar: ‘Tá vendo? Tá igualzinho’. Tirar de ouvido mesmo” (M, p. 1). Notamos a presença da mãe como uma grande incentivadora que, desde cedo, comprou instrumentos para motivá-la e tentou colocar em aula, do que Mari destaca:

Minha mãe me botou na aula e durei, tipo 3 meses e falei: mãe, não aguento, não aguento, odeio ler cifra e partitura, não aguento, não quero, não quero. A mulher fica me ensinando... ‘agora você põe o dedo...’ eu sei! Eu sei, sacô? **Disso eu não preciso, eu só queria ouvir as músicas e tirar.** (M, p. 2)

Mari Perrelli descreve como gostava de brincar com os instrumentos, “buscar notas”, tirar as melodias de ouvido; seu objetivo com música estava centrado nisso. As instruções técnicas, a leitura de partitura, não eram interessantes para ela, que preferiu buscar seu conhecimento de forma autônoma, prática, continuamente ‘brincando’ com o instrumento. Na adolescência, teve diversas bandas de rock; seu forte era tocar guitarra e violão, mas confessa que “arranhava” outros instrumentos quando era necessário. Nota-se que o aprendizado de Mari se dá na prática com o instrumento, ora tirando “de brincadeira” as melodias, ora tocando com bandas de rock *cover*, sempre relacionando esse envolvimento com a música de uma forma lúdica, prazerosa. Experimentando diversos instrumentos, ‘quebrando galho’ com alguns quando era necessário em determinadas situações.

Comecei com o teclado. Depois ganhei violão, ganhei guitarra, baixo, tive bandinha, várias bandinhas, quando eu era adolescente rebelde, roqueira. Tocava no colégio, nos festivaizinhos trash. Meu forte foi sempre guitarra, guitarra e violão. Baixo eu arranhava quando era pra quebrar galho, bateria também, mas quando era pra quebrar galho. O meu forte era guitarra e violão mesmo. Aí entrei no rock de cabeça, tirava tudo, tudo, tudo. (M, p. 2)

Podemos pontuar que o início da formação musical dela foi marcado pela prática musical (tanto sozinha, quanto em grupo), sem instrução formal e que seu grande objetivo era ‘tirar’ as músicas ‘de ouvido’, deixando sua execução igual à performance do artista. Teve a adolescência marcada por práticas em grupos de rock e experimentou diversos instrumentos, tendo maior habilidade com a guitarra e o violão. Já se apresentava como *performer*, tendo participado de apresentações na escola e nos ‘festivaizinhos trash’.

No final de sua adolescência, Mari começa a se envolver com música eletrônica, tendo sido ‘iniciada’ por um amigo chamado Dan Portilho, que era DJ na época. Seu primeiro grande envolvimento foi como frequentadora das festas, aprendendo muito sobre música eletrônica nas pistas de dança e ampliando esse conhecimento em pesquisa após as festas.

4.1.2 Na pista

Eu voltava emocionada das festas, com todas as músicas na cabeça. “Pô eu preciso saber de quem é, preciso saber o nome”. (M, p. 2)



Imagem 16

Mari (camiseta de caveira), de olhos fechados, dançando e escutando a música. Pista do Suinto 151

Quem tava tocando era o Komka. A primeira música, quando eu cheguei na pista, a primeira música que eu ouvi... eu fiquei chocada! Chocada! chocada! Chocada! Eu peguei a camisa do meu amigo e falei: meu irmão, eu preciso saber o que é isso! A primeira música era maravilhosa, muito boa (...). Eu fiquei louca com a música que ele tava tocando e virei pro Dan (esse meu amigo que conhecia o Komka) e falei pra ele: descubra isso pra mim, pelo amor de deus (...). (M, p. 5)

A descrição acima é da segunda festa eletrônica em que Mari foi. Ela relata esse momento como marcante em sua carreira. Naquela pista de dança, teve um grande envolvimento com a música que estava ouvindo, seu interesse em descobrir mais sobre a música, sobre o artista, sobre o estilo, conduziu-a por pesquisas que seguem até hoje. Depois da festa, Komka gravou a música que impressionou Mari e deu o CD para Dan Portilho, que por sua vez entregou-o a ela.

Aí o Dan (...) me deu o cd que o Komka gravou (...) foi daí que começou, sabe? Ele escreveu o nome do produtor e o nome da música no cd. Cara, eu senti na internet e peguei tudo do cara. E aí foi ramificando, né? Você vai vendo... Se você entra num site pra comprar música, você vai escutar um EP e do lado tem as pessoas que ouviram isso também ouviram tal coisa. Aí tem vários, e você vai seguindo, foi aí que começou! (M, p. 5)

A partir dessa descrição de Mari, podemos ressaltar o papel fundamental do ciberespaço para a informação e pesquisa sobre música eletrônica, através de uma referência musical ela foi ‘ramificando’, buscando músicas semelhantes, pesquisando. A escuta na pista de dança despertou um envolvimento com a música que a levou a pesquisar cada vez mais. As festas eram o local de apreciação no qual ela buscava mais referências, para depois pesquisar. Era na festa, de forma ativa, dançando, que ela se emocionava, teve facilidade pra dançar, pra gostar de música eletrônica, conforme relata: “tem gente que chega e não consegue dançar, tem gente que não gosta,tem gente que fica ‘nossa que saco!’ E eu não, cheguei e falei: que massa! Cheguei e tive facilidade pra dançar, tive facilidade pra gostar, foi excelente” (M, p. 3). Era nessas festas, na pista de dança, que ela dançava e se emocionava com a música, se envolvia, voltando pra casa com o objetivo de descobrir mais sobre as músicas.

Eu voltava emocionada das festas, caralho... com todas as músicas na cabeça. ‘Pô eu preciso saber de quem é, preciso saber o nome’. Eu chegava em casa e ficava pesquisando igual uma louca, pra achar **aquela** música, que **ouvi naquela festa**.. eu era assim. Era psicopata atrás de música. Pô, pesquisava muito, sem intimidade maior, mas pesquisava. (M, p.2)

A pista define-se para Mari como um local de aprendizado no qual amplia suas referências de escuta, aprecia e busca aumentar este conhecimento através de pesquisas no ciberespaço. “Saía, ouvia, prestava muita atenção... Dançava, suave e voltava pra casa pensando sobre a música”⁶⁹. Neste momento, é importante ressaltar a presença de amigos na cena, inicialmente Dan Portilho, mas depois ela foi sendo cada vez mais introduzida na cena, fazendo parte de um círculo de DJs e produtores de Brasília.

Momentos depois, quando já estava familiarizada com o estilo e a cena, sua escuta na pista se modifica e passa de uma escuta que busca informação, com o objetivo de compreender o estilo, para uma escuta criativa, procurando elementos e (re)construindo a música em sua cabeça. Nas palavras da entrevistada:

às vezes eu tô na pista e escuto uma música e falo: “cara, essa música é boa, mas... se fosse eu... (entendeu?) se fosse eu... eu colocaria aqui... faria assim... botaria esse vocal mais alto... sabe? **A gente pega o que a gente escuta, a gente constrói na nossa cabeça, a gente modifica e antes de eu começar a produzir, era mais ou menos isso. Eu ouvia as coisas na pista e falava: “Nossa, imagina eu conseguir fazer um negócio desse, sabe?”**. (M, p. 6)

⁶⁹ <http://www.dotmagazine.com.br/?x1=10&x2=290&x3=10>

A pista é usada como um ambiente de pesquisa musical através da escuta, Mari já analisava e recriava as músicas ‘em sua cabeça’, mesmo antes de começar a produzir suas próprias músicas.

Percebemos aqui a pista como local de escuta para ampliação de repertório e de pesquisa musical. Inicialmente a escuta era curiosa, buscando compreender mais sobre os artistas e os estilos no ciberespaço, passando para uma escuta mais criativa, compreendendo como poderia mudar os elementos e recriar a música que estava ouvindo na pista.



Imagem 17

Mari na pista- baile de máscaras. (Mari está mascarada no canto direito da foto). Edição 181 do 5uinto

4.1.3 Em rede

Eu pesquiso muito, ousou dizer que pesquiso todo santo dia. Além das lojas virtuais em que a gente normalmente procura por músicas, eu olho muitos sites que falam sobre música eletrônica underground, especialmente o house underground. A partir disso, eu conheço novos artistas do gênero, escuto sets e me inspiro no meu estilo. Acho que a grande base da formação da minha identidade está aí mesmo, pesquisar muito, surgir com ideias novas e conseguir diferenciar meu som. (M, p. 15)

Mari demonstra que, desde o começo de seu envolvimento com música eletrônica, a pesquisa na internet esteve presente. Era o local no qual ela se informava dos produtores, DJs, selos, produtores. Nota-se, aqui, a utilização do ciberespaço como instrumento comunicacional, categoria proposta por Arango (2005). É através do ciberespaço que ela vai buscar informações, pesquisar sobre música eletrônica. Navegar por sites que comuniquem sobre música eletrônica, fazer relações e links através de uma rede intrincada de informações.

No início, ela diz que “pesquisava muito, sem intimidade maior, mas pesquisava” (2). Quando foi questionada sobre a forma como aprendeu a definir os estilos, Mari prontamente responde

Como eu aprendi? Pesquisa... pesquisa, site. Eu via, escutava um sample e lá embaixo tava escrito: eletro. Ah, isso é eletro. Tecno: ah, isso é tecno. Sabe? internet. Pesquisava mesmo... sei lá... jogava no Google mesmo... coisa bem primitiva mesmo. Jogava no Google, ver como começou.. Daí via “os artistas principais, os produtores principais dessa vertente eram blábláblá... aí eu escutava todos. Escutava todos os caras. Internet. Pesquisando. (M, p. 27)

Escutar amostras de músicas e verificar o nome do estilo pontua uma forma de análise que Mari fazia. Escutando o sample, ela reconhecia determinados elementos sonoros e os associava ao estilo marcado pelo site. Escutou ‘os principais’ artistas de cada vertente. Reconhecia os elementos sonoros recorrentes e foi aprendendo a definir os estilos.

Nota-se que, a princípio, o site onde Mari pesquisava foi criado com o intuito de vender música (produção mercadológica), no entanto, não se limita a essa função; para ela serviu como instrumento comunicacional, informando sobre os estilos. O site indica repertório, faz relações entre estilos, artistas, e Mari utilizava esses recursos para compor seu aprendizado, construindo seu conhecimento através deste tipo de navegação. Mari confessa que, no início, quando começou a frequentar as festas, não comprava músicas, utilizava as lojas virtuais para ouvir a música e pegar nome de novos artistas, depois baixava pelo soulseek.

Quando eu comecei, eu não comprava. Eu tenho que admitir que eu era da pirataria, baixava muita música, muita música. E aí ouvia os nomes e digitava lá no soulseek. E pá, vinha uma porrada de coisa, baixava tudo, sabe? Então esse site eu pesquisava muito neste site: DEX.de que tem esse site até hoje e é só de vinil mesmo, é super foda de comprar. (M, p. 6)

A prática de pesquisar músicas em sites de compra continua até hoje, às vezes escuta em um site que só produz em vinil, acaba comprando em outro que tenha versão digital. Abaixo, fala sobre seus sites preferidos para compra e pesquisa:

Para comprar hoje em dia eu pesquiso no Juno, Juno download.com. Pesquiso no track sorce, que é um site só de vinil também. As coisas que eu escuto lá eu acabo comprando em outros, mas eu gosto do tracksorcer porque é muito organizado, é um site muito bom de pesquisar e beatport que é um site mais usado por todo mundo, eu não gosto do muito do beatport, porque ele é muito comercialzinho, ele tem muito a panelinha dele, exclusividade dos artistas que os criadores do site valorizam, dá muita ênfase em certas coisas que eu não gosto, mas às vezes é bom pra pesquisar. Tipo hoje eu vou abrir o 5uinto e tem que ter muita música pra encher linguiça... Enquanto a galera não chega, então eu vou no beat port porque são músicas mais fáceis, mais simples, mas quando eu tô a fim de ter aquela música, que ninguém tem, eu tô a fim de comprar um case de coisa que ninguém vai saber o que é, daí eu vou em outros sites... é... mas o beatport é bom, tem uma pesquisa simples. É mais isso: beatport, Juno e tracksorcer. (M. p. 6)

Mari relata que busca algumas músicas ‘para encher linguiça, enquanto a galera não chega’. É uma demonstração de como, na pista, existem momentos diferentes e intencionalidade diferente. A forma como Mari compreende a pista de dança e seus momentos, como ela interage com a pista é um fator essencial para seu reconhecimento como DJ.

Escutar no ciberespaço está vinculado à pesquisa, seja para compra de músicas ou pra informações sobre estilos e artistas. Essa é uma escuta que busca ampliar a vivência na cena, uma pesquisa que ramifica por estilos similares e reconhece padrões dos estilos, aprendendo a “afinar” seu gosto musical, sua percepção.

4.1.4 Procurando o Affor(dance)

O nosso trabalho é ser criativo e se diferenciar, e não entrar na mesma onda... O nosso trabalho é se virar quando tudo está tão monótono quanto um lounge da Daslu e ter a vitória de arrancar gritos da pista por ser original.⁷⁰

A preocupação de Mari com a reação da pista é evidente. A música precisa funcionar para que as pessoas dançam, mas não basta isso: ela é uma defensora do underground “sou apenas uma ‘nova old school’ que detesta modinhas musicais” (Factóide!). “A gente precisa do velho underground de volta. E isso inclui o velho electro, o velho acid, o velho techno...”. Mari acredita que “**nós precisamos de bons profissionais que saibam emocionar com algo não óbvio e que, mesmo já conhecido, soe como um alívio para os ouvidos**”⁷¹. Há uma preocupação em informar a pista, surpreender e inovar com antigas referências.

Para conseguir atingir seu objetivo de fazer as pessoas dançarem, ela busca respostas aos estímulos na pista, através da escuta identifica elementos na música que causem um *affordance* para dança. Verifica que determinada ‘combinação de elementos’ funciona, porque as pessoas respondem corporalmente a eles.

Sua escuta passa a ser interativa, busca reconhecer a pista, estimular para dança, e para isso ela analisa as músicas e pontua momentos de mudança que irão causar determinadas reações nas pessoas, ou a música é simples e é pra ‘encher linguiça enquanto a galera não chega’ ou, na maioria dos casos ‘o objetivo é bombar’.

⁷⁰ <http://factoide.wordpress.com/2010/05/05/mari-perrelli-fala-sobre-a-banalizacao-do-house-e-tech-house/>

⁷¹ Ibidem.

Preciso de um momento que ela [música] quebra na pista, pra galera tipo, tirar a roupa! Porque realmente, a reação que eu mais procuro nas pessoas é essa... eu toco porque eu toco por causa disso, eu toco muita coisa pesada, toco eletro, essas coisas que pra mim, na minha visão não tem como não dançar, são músicas animadas, músicas cheias, músicas gordas, são músicas que sinceramente, quem fica na pista, não fica parado. (...) meu objetivo é bombar! (M., p.12)

Sua experiência com o DJ residente no 5uinto levou-a a ‘identificar’ a pista, e na descrição abaixo, fica evidente a relação interativa de Mari com a pista do 5uinto:

Já tem dois anos que eu toco uma vez por mês, pelo menos. E cara... é a minha cidade, é a cena que eu vivo, então a pista do 5uinto pra mim é muito fácil de identificar, muito fácil. Sei lá. Às vezes eu tô tocando um negócio e aí a pista começa a mexer, chega uma galera e eu falo: “uhm... deixa eu mudar isso aqui” aí o negócio funciona... daí eu falo: “uhmmmm...” e o negócio funciona de novo. Então pra mim é muito fácil tatear o público do 5uinto, sacou? (...) Mas é porque o 5uinto é muito confortável, muito confortável mesmo. (M. p, 19-20)

Enquanto Mari atua como DJ no 5uinto, tem a possibilidade de utilizar a pista como “pesquisa de campo” de suas produções: “poder ver a reação das pessoas quando estão escutando algo seu, mesmo elas sabendo ou não, já é uma pesquisa de campo. E gostei do que vi. Então isso só me deu mais ânimo de engatar na produção”.⁷² Através da reação da pista, Mari pode conferir se seus objetivos com a música foram alcançados. A pista dá o *feed back* necessário de sua produção. Enquanto toca sua música, Mari escuta e analisa a pista, percebe quais elementos funcionaram e em quais momentos.

A experiência de Mari como partygoer influencia a forma como “reconhece” a pista. Percebe as reações e avalia o que está tocando e como isto influencia as pessoas, quais os padrões que estimulam as reações desejadas por ela. Mari possui uma preocupação em defender o underground e também utiliza a pista de dança como local de experimentação.

Um dos motivos que levaram Mari a produzir foi o desejo de ouvir e tocar músicas que queria na pista, estava “**cansada de ficar ouvindo música ruim na pista**”. (M, p.14) Nesse momento, ela decide produzir para poder tocar e falar “eu gosto dessa música porque ela é exatamente do jeito que eu quero que ela seja (...) eu quero fazer música porque eu tenho essa idéia de música... então eu vou fazer assim... é isso que eu quero tocar. **Fazer uma música que eu quero tocar**” (M, p.14). Fica evidente como a vivência na pista e a performance como DJ influencia o que Mari passa a produzir, desde sua experimentação na pista até o que tocar, o material com que trabalhar sua performance modifica o que produz.

⁷² <http://www.dotmagazine.com.br/?x1=10&x2=290&x3=10>

Mari considera que a qualidade da música está intrinsecamente ligada ao timbre, à mix e as frequências, quando ela foi questionada sobre como consegue definir se uma música é boa, ela responde:

Eu acho que é quando os timbres estão todos muito bem, o barulho deles, o som que eles fazem, estão muito bem isolados acusticamente, você consegue ouvir tudo. Entra o *kick*, entra o *clap*, entra os *hats*, os pratinhos, entra a linha de baixo. Eu não sei, eu consigo enxergar isso na minha cabeça, eu consigo ver os elementos entende? Eu consigo ver a linha de baixo fazendo assim entre eles. E isso pra mim é uma coisa muito bem feita. Quando eu vejo uma música muito boa, ao mesmo tempo que os elementos estão bem mixados, eles estão isolados e você consegue ouvir cada coisinha, isso pra mim é qualidade. (M., p. 17-18)

A sobreposição de textura na música eletrônica é uma forma de construção e apreciação e talvez por isso Mari relacione a qualidade da e-music à separação dos elementos, podendo ouvir cada elemento, cada textura composta. Notamos aqui uma escuta ativa, procurando os elementos, transitando por entre eles. Vendo os caminhos que a música pode seguir.

Ah, se fosse dar um conselho pra alguém que tá começando a produzir agora, qual conselho? Cara, pesquisa, pesquisa muito. Satura seu ouvido de escutar música. Referência, você tem que ter referência. Referência é, não vou nem falar que é importante, é essencial! Se você não tiver referência, como você vai tipo, idealizar a música na sua cabeça? Precisa pesquisar, ouvir, sei lá, 200, 300, 400 samples por dia. Acho que esse é o principal assim, é ter paciência, porque provavelmente a pessoa vai abrir o programa e falar “mano, o que é isso?” E se acostumar de fazer um negócio e final falar “o que é isso?” Apaga e faz outro. Beijo, tchau, apaga e faz outro. Realmente, ter muita paciência e referência. (M, p. 27)

4.2 PERFORMANCE

Como já dito anteriormente, compreender a cultura na qual o produtor está inserido é fundamental para entender a maneira como este construiu seu conhecimento. Mari Perrelli, quando adolescente, conta que gostava do rock underground, teve bandas, ‘tirava tudo’ que gostava. Quando questionada sobre a relação entre o rock e sua história com a música eletrônica ela responde:

Desde que eu era pirralha, que eu tocava eu gostava muito dessa coisa tipo... trash... tipo *underground* (...) **eu nunca gostei de coisas que todo mundo gostava, tipo pop, comercial, rádio, essas coisas...** e eu tenho isso em comum com a música eletrônica, **pô, eu gosto de underground, detesto, detesto, música de formula, sabe?** aquele padrão: rádio/dance, que a gente chama de dance... então acho que essas coisas tem a ver, tem a ver... (M. p,4)

4.2.1 – É a minha casa, a minha cena.

Essa relação com o underground, que começou com o rock e se estendeu para a música eletrônica de pista, é bem assinalada e defendida por Mari. Em uma discussão sobre House, na Factóide, Mari se posiciona, causando polêmica ao criticar o house ‘modinha’ e defender o velho eletro, o velho techno underground. É com o underground que Mari se identifica desde a adolescência. Sobre essa transição da cena rock underground para eletrônica *underground*, Mari conta

A minha última banda foi com 16- 17 por aí. E aí nessa época em que eu toquei com minha última banda, eu já frequentava as festas underground eletrônico daqui. Frequentava as festas (...) conic, dulcina, galeria⁷³, ia pras festas, ia pra rave também (...). Meu melhor amigo, que eu conheço há 13 anos era DJ. (...) o Dan Portilho... Ele era DJ e conhecia o Komka, o Hopper, todas as referências da vanguarda brasileira, eu conheci, me apresentou pra galera toda, já tava ali, no meio. (M. p, 2)

A importância dos amigos, do ‘estar na cena’, conhecer a ‘vanguarda brasileira’, foi fundamental para o desenvolvimento profissional de Mari. Ela relata a importância de Dan Portilho, como amigo que a introduziu nas festas e a apresentou para ‘todo mundo’. Depois a importância fundamental de Komka, que ela carinhosamente chamou de ‘padrinho’, que acompanha todo desenvolvimento profissional dentro da música eletrônica de Mari. O termo ‘escolada na Old School’ não vem para Mari de graça, sua relação com a ‘vanguarda brasileira’ da música eletrônica é sempre relacionada, como na entrevista feita por Daniel Soares (2010)

Mari ressalta a importância de já estar ‘no meio’ para seu desenvolvimento como residente do 5uinto:

a minha sorte foi já estar no meio há muito tempo, com os meninos, etc, conhecer todo mundo; conhecia o Komka, pô! O Komka é o produtor do 5uinto, minhas portas estavam lá, não estavam abertas, estavam escancaradas na minha frente! E aí tô lá, sendo residente até hoje e tentando expandir. (M. p, 3)

Mari vê o 5uinto, como local de identificação e experimentação sobre sua facilidade em identificar a pista, facilitando assim seu trabalho como DJ:

Cara, tô tocando em casa, né? O 5uinto é, sei lá, sabe quando você chega na casa da sua vó? Você se joga no sofá, come, abre a geladeira, liga a TV, faz o que quiser, porque você gosta daquele lugar e você tá a vontade? Então, o 5uinto é a casa da minha avó pra mim. É muito confortável tocar lá. **É diferente de todos os lugares porque é um lugar em que eu sempre toco** (...) é a minha cidade, **é a cena que eu vivo, então a pista do 5uinto pra mim é muito fácil de identificar.** (M. p, 19)

⁷³ Definir tais ambientes na cena underground de BSB.

4.2.2 Escolada na *Old School*

O Komka é meu padrinho, ele me apadrinhou pra várias coisas: pra DJ, pra me botar no 5uinto, pra produção, me ajudou bastante.

Mari declara abertamente a influência de Komka na sua formação. Inicialmente, como DJ, ela diz ter pego ‘umas 4 aulas’ com ele, ela já estava inserida no meio, já havia pesquisado muito sobre produtores, artistas, DJs e foi a partir deste momento, que ela procurou Komka: “Cara eu quero tocar” aí ele: ‘nossa cara, graças a deus! Tava na hora!’ “Chega aí em casa que eu te ensino”. Aí peguei, sei lá umas 4 aulas com ele, duas horas por aula. Durante duas semanas. A gente fez duas aulas por semana. (M. p, 2)

Komka responde prontamente ao pedido de Mari, sua reação de que ‘já estava na hora’ de ela começar a tocar, uma vez que há tanto tempo estava inserida na cena, demonstra uma atitude de compartilhamento e incentivo ao desenvolvimento profissional dela. Komka tinha um homestudio onde, de acordo com Mari, ‘ele tinha tudo montado, direitinho... era ‘só chegar lá e praticar’. Mari narra que Komka explicou o equipamento para ela e mandou que ela praticasse, nas palavras dela ‘Ele falou: aqui esse é o mixer, isso aqui é o *faser*, grave, médio, agudo... canais... se vira!’

Antes de sua primeira aula de DJ, Mari já possuía vasto material de música eletrônica, já havia comprado e baixado muita coisa durante suas pesquisas. Ao chegar para a aula com Komka, ela levou um enorme *case*⁷⁴, cheio de músicas, no que Komka se espanta: “Nossa! Você tem isso tudo de música? Você pesquisa?” Mari responde: “cara eu compro, é o que eu quero ter...” Komka: “Boto fé”. Mari diz que “aí ele botou super fé em mim, e aí depois dessas duas semanas de aula, um mês depois eu tava no 5uinto” (M, p.2).

Mari descreve sua aula com Komka de forma objetiva e muito prática: ele demonstra como o equipamento funciona e diz ‘se vira’, que podemos compreender o momento no qual ele pede a ela que treine, que experimente, que use, utilizando os CDs que ela já havia levado. Há ênfase na prática, no manuseio do equipamento.

Notam-se alguns pontos relevantes sobre a iniciação profissional de Mari como DJ:

- 1- Já estava iniciada na cena, possuía amigos DJs e produtores, frequentava festas;
- 2- Já havia pesquisado muito sobre artistas, CDs, produtores;

⁷⁴ Case= (não faltou terminar a nota?)

- 3- Possuía muito material, fruto de sua pesquisa, interesse e compra;
- 4- Obteve apoio de Komka, instruções e tempo pra prática em seu estúdio;
- 5- Logo Komka deu-lhe a oportunidade de tocar no 5uinto, onde posteriormente passou a ser residente.

4.2.3 Isso funciona bem, porque eu vejo como as pessoas dançam

E quando eu toquei e falei: “essa música é boa, mas ela não vai explodir”... não explodiu. Mas as que eu produzi e falei: “isso aqui vai ser uma bomba!” foi uma bomba! (M, p.7-8)



Imagem 18

Interação- 5uinto 181

Mari reconhece facilmente os elementos que ‘fazem dançar’; em seus momentos de performance, ela busca músicas que façam a pista ‘bombar’, mesmo objetivo que tem quando produz uma música para pista. Nas palavras dela: **“Eu falo isso funciona, isso funciona bem. Porque eu vejo como as pessoas dançam. E aí eu carrego isso pro estúdio, lógico.** Eu penso: pô, quero fazer mais ou menos aquilo ali. Daí eu vou, às vezes consigo, às vezes não (M, p. 16).

Ela demonstra que analisa como os elementos musicais funcionam na pista, percebe sua reação e depois tenta reproduzir esses elementos em suas músicas, no estúdio. Portanto, como já pontuado no tópico: escuta na pista, podemos dizer que esta funciona como local de escuta, análise e experimentação, sendo lembrado posteriormente no seu momento de

criação. Ela declara “quando eu to produzindo eu penso na pista e penso, eu preciso conduzir isso aqui pra bombar, sabe?” Fica explícita, nessa fala, a funcionalidade da música eletrônica já descrita por Ferreira (2006) e também pontuada por Zeiner-Henricksen (2010) ao falar dos padrões rítmicos da música eletrônica que causam *affordance* para dança. Mari reconhece a diferença de músicas que despertaram esse *affordance* e de outras que não. Sempre sabe qual reação a música irá causar na pista de dança.

Tem músicas que você faz que é pra tocar quando a pista tá bombada, cheia, quando todo mundo já tiver doído da cabeça, querendo subir em cima da caixa. E tem músicas que eu faço por causa da melodia, por causa do sentimento que ela me passa. **Eu tenho músicas que não toco, que não são pista, que é no máximo pra abrir um set quando ainda não tiver ninguém ainda**, sacou? (M. p, 12)

Sua relação na pista varia muito, são momentos de pesquisa, apreciação, performance, solidificação da cena, divertimento. Esses são momentos de aprendizagem, onde há uma escuta ativa, como defende Baldelli (2006), ou podemos compreender que esta é uma vivência onde ela interage com o meio, afinando a sua percepção, ou, nas palavras de Gibson, onde ocorre o “*self-tuning*”.

4.3 Produção e Feed Back- Back Home⁷⁵

Acho que a produção para os DJs é algo quase inevitável. Tocar música eletrônica é o que eu faço, isso inclui pesquisas, escutar muita coisa em casa, reunir faixas, organizar estilos. Uma hora eu vi e tinha instalado um programa de produção musical no meu notebook. Comecei a brincar com ele e as coisas acabaram andando. Saiu muita coisa ruim até eu conseguir fazer uma boa. Quando estava fazendo uma faixa que eu realmente achei boa, eu falei "Isso aqui vai dar certo" e me empenhei um pouco mais. E a faixa ficou excelente.⁷⁶

A produção de MEP de Mari é um quase ‘inevitável’. Através de sua entrevista, pode-se dividir em três momentos a produção de Mari: o de experimentação, de produção e de divulgação do trabalho. Quando ela começou a produzir, não sabia mexer nos programas e passou a explorar o software e as sonoridades, produzindo mesmo que com ‘pouca qualidade’ como ela mesma diz. Depois, já mais adaptada ao programa, desenvolve uma maneira própria de produzir e atingir os resultados que lhe agradam, buscando sempre sua referência sonora na *old school* e, finalmente, ela divulga essa produção via internet, recebendo *feed backs*, críticas

⁷⁵ Back Home é uma música de Mari Perrelli, em que resgata as sonoridades que busca na “old school” como referências, tanto como DJ como quanto produtora. Link para ouvir: <http://soundcloud.com/marianaperrelli/mari-perrelli-back-home>

⁷⁶ <http://www.dotmagazine.com.br/?x1=10&x2=290&x3=10>

e análises nos SRS de que participa. Abaixo, cada um desses momentos serão descritos com maiores detalhes.

4.3.1 Experimentação

Em média de uma semana, eu produzo 5 dias (...) eu tô no Ableton, fazendo alguma coisa. Posso não estar realmente com algum objetivo, disso aqui vai sair isso aqui... mas eu tô mexendo, tô mexendo pra ver se sai alguma coisa, pra ver se tenho alguma ideia. Apago tudo... Realmente, não tô fazendo nada em casa... computador! (M. p,11)

O ‘estar mexendo’ para ver se ‘sai alguma coisa’, esse momento de experimentação ‘pra ver se tem alguma ideia’, é descrito por Mari como uma ação frequente na sua rotina. Percebe-se em sua fala que, muitas vezes, ela relaciona o fazer musical com ‘brincar’, seja quando começou a tirar melodias ‘brincando’ com seu teclado ou quando começou a produzir e a ‘brincar’ com os programas. Esse ato de ‘brincar’ com o programa, de explorar ludicamente as possibilidades sonoras, sem ‘um objetivo’ é uma forma que ela encontrou de experimentar para criar. Com os instrumentos (violão, guitarra, teclado e bateria) ela se negou a fazer aulas, dizendo que ‘não precisava do que o professor tinha pra ensinar’, com o Djing ela solicitou ajuda do Komka, que deu quatro aulas a ela; quando foi questionada se também havia recebido aulas de produção ou se havia aprendido sozinha a produzir, ela responde:

Eu só virei pro Komka depois de um tempão que tava tocando e falei: “Oh Komka, qual o programa que você usa pra produzir?” Ele falou: “Óh é esse aqui”. Aí eu baixei, (...) “baixa isso e baixa esse sound bank”. Samples de bateria, de vocal, de synth, de tudo. **Aí eu baixei e comecei a brincar**, mas o que eu peguei mesmo de aula com o Komka foi DJ. (M. p, 5)

Percebe-se, através deste depoimento, que ela fez uso da internet para baixar os programas e materiais necessários para produzir, utilizando o ciberespaço como fonte de materiais sonoros para sua produção simbólica, conforme categorizado por Arango (2005). Pierre Levy (1999) também descreve o processo do produtor de música eletrônica que utiliza recursos sonoros disponíveis em rede para elaboração de suas músicas, como um processo compreendido por ele como ‘inteligência coletiva’. Nota-se, também, a participação de Komka como orientador, não ensinando como Mari deveria produzir, mas com quais ferramentas ela poderia trabalhar.

A produtora relata ainda que, ao abrir o programa, não estava entendendo o que acontecia no computador, mas logo foi se adaptando e começou a entender a lógica do

programa. Essa descrição remete ao processo cognitivo descrito por Santaella (2004), sobre o leitor imersivo, de como este vai se adaptando aos programas após sua interação contínua com eles.

Eu baixei o programa, baixei as coisas, o *soundbank*, e comecei a fazer. (...) Cara, no começo, sinceramente, eu não fazia a mínima ideia do que tava acontecendo na tela do computador, sabe? Quando você abre o programa, vê aquele monte de coisa e fala: “Cara, o que é isso?” Mas, com o tempo, depois da décima vez que você abre o programa, você começa a entender a lógica dele, e aí eu comecei a fazer. (M, p. 5-6)

O aprendizado do programa e o fazer musical estão intimamente ligados, ao mesmo tempo em que começa a ‘entender a lógica’ do programa, passa a fazer música. Neste momento, as músicas não atingiam os resultados que ela buscava, e foi aí que ela começou a procurar ajuda de Komka. Ela já pontuava algumas coisas que queria mudar na track, apenas não tinha o domínio técnico do programa, para executar tais mudanças.

Aí eu comecei a fazer. Lógico que muito mal, eu comecei a produzir umas coisas... não... as músicas eram até boas, mas a equalização péssima, a qualidade péssima, a segmentação, construção, tudo bagunçado, sabe? Aí eu pedi ajuda pro Komka: “ei, como é que eu faço pra jogar esse barulho nesse canal aqui? Mas pra ele fazer um negócio assim... e tal? Como é que eu uso esses efeitos?” Ele tirava muito minhas dúvidas. (M, p. 7)

Nota-se também que ela já tinha desenvolvido uma autocrítica com relação à sua produção. Conforme Gohn (2003) já demonstrou em seu estudo com bateristas, os programas de áudio possibilitam um resultado sonoro imediato; conforme se manipula o som, esse retorno sonoro auxilia o músico a discernir se conseguiu o resultado que desejava. Mari aponta problemas em sua produção inicial, pontuando alguns elementos musicais, tais como: equalização, construção, segmentação. Nota-se a importância dada à estrutura musical e à equalização. Komka foi quem ajudou Mari na equalização de sua primeira música.

A primeira música que eu fiz de verdade, que foi a primeira música que eu lancei, meu primeiro EP. Eu fiz a música, exportei ela, exportei do projeto e mandei pro Komka. “Toma, escuta isso”. Aí ele: “Nossa! Ficou muito bom, mas assim... a qualidade tá horrível”. Porque eu não sabia saca? Não sabia equalizar, não sabia mixar os elementos, mexer com o equalizador grave, médio, ressonância, sabe? Tirar frequência, aquelas frequências que ficam batendo. Então ele fez isso pra mim. Ele falou: “Faz o seguinte: me manda o projeto da música que eu vou mexer nele pra você”. E eu mandei. Cara, na hora que ele me devolveu a música eu falei “Nossa!” Sabe? O negócio batendo forte demais, perfeito! Ele não mexeu na estrutura, só mexeu na equalização. Foi “Tell you something”, que foi a minha primeira música de todas, assim, então, tipo, essa primeira música tem equalização toda dele. Para mim, até hoje, é a minha melhor música por causa disso. Por causa disso, porque eu sinceramente, não sou excelente eu mixagem de música... de equalização, sabe? Até porque eu não tenho estúdio. (M, p. 7)

Questionada sobre se obteve ajuda de alguém para aprender a estruturar a música ou se foi só na equalização, Mari responde:

eu ainda tava engatinhando pra saber como "levar" a música pra frente, saber fazer as passagens de uma maneira sutil, trabalhar as transições, tirar e colocar elementos... Enfim, isso eu aprendi (ainda continuo aprendendo) sozinha. **Acho que esse "aprender" é mais "afinar" teu feeling também.** As ajudas que recebi foram só em relação à equalização mesmo. (QM, p.1)

Mari utiliza uma expressão semelhante ao termo utilizado por Gibson (1966) para compreender como se dá o aprendizado da percepção (*self-tuning*). Através da escuta e da interação com o ambiente, o sistema perceptivo vai se ajustando-se, ‘afinando’ aos estímulos do ambiente e compreendendo a melhor maneira de interagir.

Outro ponto a se destacar é a relação entre a relação daquilo que Mari faz entre ser ‘boa de mixagem’ e ter um estúdio, ou seja, sobre a necessidade de se ter determinadas ferramentas para melhorar, resolver determinadas coisas que não se consegue ainda por falta de equipamentos, de uma boa monitoração. Neste sentido, ela diz o seguinte:

Eu tenho meu quarto, daí eu tenho uma mesa, dois monitores de alta fidelidade, dois monitores muito bons, e meu macbook, e só! Eu não tenho nada pra melhorar a acústica, sabe? Nada assim... então... eu melhorei bastante, isso é obvio, com certeza. Tipo hoje eu consigo fazer uma música e não ter que pedir ajuda pra ninguém.(...) Mas mesmo assim, eu preciso de ferramenta pra melhorar, sabe? Eu preciso de uma coisa pra absorver grave no meu quarto. Cara, sobra muito... eu faço uma linha de baixo e o negócio (fummm fummm). Cara, é difícil! (M, p. 7)

Percebe-se a importância que Mari dá ao ambiente em que está inserida e de como este espaço, modificado, poderia fornecer novas informações ao seu sistema perceptivo. Novamente a teoria ecológica de Gibson (1966) pode ser aplicada à fala de Mari, no que concerne a sua interação com o ambiente e em como diferentes estímulos proporcionam ações diversas. Nesse caso, uma melhora no retorno sonoro possibilitaria a Mari o desenvolvimento de sua capacidade de mixar melhor. O ambiente em que hoje está inserida limita-a no desenvolvimento deste quesito.

Esses questionamentos sobre equalização foram dúvidas que surgiram ao longo de sua primeira produção. Mari sempre os solucionava através da interação no ciberespaço, exportava os arquivos e aguardava o *feedback* de Komka.

Internet! Internet é tudo! Então eu chegava no skype e chamava ele e falava “ei, escuta isso aqui” e tocava a música. “Então, tá ouvindo esse barulho aqui?” “Ahã”

“Então... como é que eu faço pra ele ficar assim, ou assim...?” “Oh... você vai ali” e me dava a instrução. (M. p,8)

A internet é parte fundamental da comunicação entre Komka e Mari, desde o começo de suas produções, ela solicitava ajuda através da internet. Comenta que ‘exportava arquivos’ para Komka, e que este os devolvia modificado, também via ciberespaço. O ciberespaço, portanto, atua como um forte instrumento comunicacional durante a construção do conhecimento dela. Quando questionada se tirava suas dúvidas de forma presencial, Mari responde:

Ah... quando eu tô produzindo, às vezes, eu paro no meio da música e falo: “ai velho, tem alguma coisa estranha aqui, não sei... não sei...” Daí exporto e mando. Ou pro Komka ou... Geralmente todos são dj ou produtores, até porque não faria muito sentido eu mandar e pedir uma opinião técnica pra uma pessoa que não... Mas minha maior referência é mesmo o Komka. Komka escuta isso, Komka escuta aquilo... Daí ele escuta e eu falo: tá vendo esse elemento? Tá vendo que ele tá assim, assado? Ele: ‘é tá assim, você pode fazer assim...’ mas.. é mais pela internet. É meio difícil eu me juntar no estúdio de alguém. (M. p, 26)

Mari descreve a participação de Komka ou de outros ‘djs e produtores’ para pedir uma opinião técnica sobre alguma dúvida, demonstra o compartilhamento de suas produções, o apoio de semelhantes, e a troca de informações durante a criação, todos esses momentos acontecendo virtualmente, através do ciberespaço, ajudam Mari a ir construindo seu conhecimento, refinando seus critérios e conhecimentos, aprendendo a trabalhar melhor com os softwares e a atingir resultados com as instruções dadas.

4.3.2 Criação

A ideia que vai sempre permanecer pra mim... Eu acho... é: eu quero fazer uma música simples(M, p. 25)

A maneira como ela produz suas músicas é peculiar, e foi um modo que desenvolveu sozinha. Ela relata que suas produções são ‘simples’, com ‘poucos elementos’, ela descreve sua maneira de produzir da seguinte forma:

Eu não uso muito elemento.,tanto é que quando neguinho vê meus projetos, que abre e daí vê todos os canais (...), neguinho olha e fala: “velho, você só usa isso?” Eu tenho amigos que abrem 60 canais pra botar nas músicas. Eu uso 15, no máximo.pra O máximo de canais que eu tive foi 20, 22. E isso porque eu gravei vários tipos de vocais e tinha um canal pra esse vocal, outro canal pra aquele vocal, eram 6 ou 8 canais só pra vocais. Elementos mesmo são poucos. Minhas músicas são muito

simples. A ideia que vai sempre permanecer pra mim, eu acho é: eu quero fazer uma música simples. Tipo: entrou o bumbo, entrou o clap, entrou a melodia já pra falar “a música é assim”. Entrou o vocal, entrou o break, daí eu faço um negócio que explodo, depois o break, daí eu pego e ela acaba. Essa é minha ideia principal, sacou? Então ou eu sento pra fazer uma música simples assim, seria zona, dark que eu gosto. Ou então eu sento pra fazer uma música que vai me emocionar de alguma forma. Tipo com melodia, sabe? (M, p, 15)

Pela fala, pode-se concluir que ela possui uma clara ideia da estrutura que pretende desenvolver e que conseguiu atingir uma forma de produzir com poucos canais para expor suas ideias musicais. Descreve sua música com ‘momentos’ diferentes marcados por batida + melodia (que vai ‘caracterizar a música’) + vocal+ break+ auge+ finalização.

Quando questionada sobre por onde começa a produzir uma música, relata:

Bateria, bateria. Às vezes muito raro começo pela melodia, mas só quando ela tá na cabeça. Às vezes tô em casa assobiando a melodia, uhm. Daí eu vou e desenho só pra não esquecer. Já pego, coloco em qualquer timbre, só pra pegar as notas e já não esquecer. Mas 95% das vezes é bateria. (M, p. 25)

Interessante notar que o único momento em que Mari modifica a maneira de começar uma música é quando ela tem uma melodia ‘na cabeça’. Novamente o ‘tirar melodias’, dessa vez não no violão, mas no software, onde ‘desenha’ para não esquecer. Utiliza o software como uma forma de registro, tal como um compositor utilizaria a partitura para registrar suas ideias, com a diferença de ter um retorno sonoro em seu registro gráfico.

Não penso em escalas nem acordes. Penso no que tá na minha cabeça e reproduzo daquele jeito. Mas sem maneiras técnicas: tipo, eu tô com uma melodia na cabeça e falo “hum, esse aqui é o tom tal, nota tal...”. Não faço isso, acho que nem sei fazer. Só reproduzo no feeling, às vezes caçando a nota de casa em casa até achar. Parece besta, mas funciona. (QM, p. 2)

Por mais que Mari tenha estudado violão e guitarra, seu modo de pensar a música sempre foi “tirando de ouvido”, e isso se estende durante suas produções. É a escuta que guia todo o processo, “caçando a nota de casa em casa até achar”.

Mari continua relatando que, após começar a música pela bateria, ela segue construindo a linha de baixo e vocal. “Bateria. Linha de baixo, vocal. Acho que é isso aí. Daí depois, se eu quiser, adiciono uns synts, efeito, esquematizo a música, construo começo meio e fim, e finalizo. E pronto. É muito simples”. (M, p. 25)

Sua maneira de produzir música difere de Komka e ela compara essa diferença no modo de fazer, demonstrando a peculiaridade de cada um para atingir os resultados que desejam.

Eu produzo de uma maneira muito simples. Isso é bom. Às vezes eu vou lá na casa do Komka e ele tem dois monitores, tipo... duas telas, né? E ele tem milhões de vsts. Pluggins, nossa eu fico meio chocada, sabe? Daí a gente faz assim... ele tem várias placas, sabe? Ele tem um vírus que é de efeito, ele tem um moog, ele tem um outro que eu esqueci agora. Enfim, ele tem vários sintetizadores. Daí ele vai e liga “perai que eu só consigo funcionar assim” daí ele vai e liga nas placas e fica mexendo nos efeitos.. nods... porque ele tem que produzir assim, ele tem que automatizar já pra ver como é que vai ficar o resultado. Eu não sou assim. Eu deixo as coisas tudo sequinhas, tudo a mesma coisa assim; daí quando eu vejo, tá, é esse; a forma dela vai ser essa. Daí eu vou fazendo. (M. p, 25-26)

Nota-se a influência da tecnologia no modo de produzir de cada um dos produtores. De forma diferente, são auxiliados pela tecnologia musical que os cerca. Mari descreve que deixa “as coisas tudo sequinhas” e somente depois acrescenta efeitos, primeiro compõe o groove, as melodias, a voz, os synts, ouve e somente depois de definir a forma é que continua colocando efeitos, mixando, etc.

Mari relata que produz no seu quarto, com seu macbook e caixas de alta fidelidade, como ela diz “não tem nada de fora, é tudo no computador”

(...) eu tenho vsts, né? muito poucos na verdade. Eu tenho um VST que é tipo um emulador de Moog, né? De um genérico, não é moog, moog não. Lógico. Quem dera que fosse... (...) um emuladorzinho que quebra meu galho. Tem um outro de timbragem de synth... mais eletro sabe? são esses dois mais que eu uso. .. pra fazer baixo, pra fazer synth ou então pra usar com voz. Eu jogo vocoder, ligo no emulador do moog e canto.. sai na timbragem que eu escolhi. Então é isso. **Não tem nada de fora, é tudo no computador.** (M. p, 24)

A produção musical está associada à tecnologia, e esta dá novas possibilidades de produção e aprendizado. Mari, ao responder o que compraria de equipamento, caso tivesse disponibilidade financeira, descreve alguns equipamentos e imediatamente relaciona as funções que estes teriam em sua produção.

Cara, ia comprar um Moog. Little fat talvez... Gostaria muito de comprar uma Akai, que é aquele sequenciador com vários nods, touch, tudo, tudo o que você precisar. Porque eu gostaria muito de fazer um live um dia. Um live meu, com as minhas músicas. Cantar no microfone assim. Botar as músicas na hora, recortar todas as minhas produções separar e botar no (akai). Nossa, a coisa tem milhões de botões. Poderia colocar uma coisa por canal. Separar e refazer as minhas músicas ao vivo, ia ser bem legal. É uma coisa que eu idealizo, mas que tá muito distante, porque uma Akai custa 7, 8.000 por aí. (M. p, 25)

E, como dito no tópico sobre escuta, Mari pontua que a escuta é essencial para o produtor

Satura seu ouvido de escutar música. Referência, você tem que ter referência. Referência é, não vou nem falar que é importante, é essencial! Se você não tiver referência, como você vai tipo... idealizar a música na sua cabeça? Precisa pesquisar... ouvir, sei lá...200, 300, 400 samples por dia. (M, p. 27)

Percebe-se como o processo criativo, de apreciação e de experimentação estão interligados a todo momento, e de como o computador passa a ser a ferramenta na qual era ir experimentar, criar e pesquisar.  o que o Arango (2005) chama de instrumento de produo simblica. O computador tambm  fundamental para a autopercepo do que foi criado, dando um *feed back* imediato da produo. Percebe-se esta constatao quando a produtora diz “a pessoa vai abrir o programa e falar ‘mano, o que  isso?’. Vai se acostumar a fazer um negcio e no final falar: est ruim”. O software executa o que foi planejado pela produtora e lhe d o retorno sonoro imediato. Nesse momento, a autocrtica da produtora que indica se ela deve ou no refazer a track em que est trabalhando.

O ciberespao tambm contribui para esta produo simblica. Tanto disponibilizando referncias em suas pesquisas, quanto materiais sonoros e programas para ajudar na construo de suas msicas. “A eu baixei, que  o Ableton, que  tipo, o ableton e o logic que so os mais usados, e eu uso o Ableton at hoje. Ele falou [komka] ‘ esse aqui, baixa isso e baixa esse sound bank. Samples de bateria, de vocal, de synth, de tudo’. A eu baixei e comecei a brincar.” (M, p. 5).

4.3.3 Divulgao da produo e *feed back*

Outro fator a considerar do aprendizado entre pares  a troca de informao, *feed back* e mensagens que os produtores deixam uns para os outros nas redes sociais. Mari possui o soundcloud e vimos que, em suas msicas, leigos, produtores e DJs deixam recados, anlises e aprovaes.

Hoje em dia , **cara, meu trabalho  digital, eu no preno vinil, no tenho cd, no fao show. Quem vai comprar minhas msicas t pesquisando na internet.** Ainda mais que eu gosto, sou viciada em internet e passo o dia inteiro em computador se deixar. Ento  o par perfeito. **Realmente no conseguiria fazer nem 80% do que eu fao sem internet. Divulgar meu trabalho.** (M, p.28)

O reconhecimento desta mudana de mercado fonogrfico, de grandes gravadoras para um mercado mais independente na internet, j foi pontuado por diversos autores. (AMARAL, (2009) CENTOLA, (2008), ARANGO (2005)). Mari reconhece isso na sua prtica, ela sabe que quem compra msica eletrnica de pista, est pesquisando na internet, assim como quem est procurando DJs vai procurar a produo dos mesmos via net,  por meio dos SRS e blogs

que ela pode divulgar seu trabalho, vender suas músicas e ter um reconhecimento maior dentro da comunidade eletrônica. Ela cita ainda, a diferença entre alguns SRS como Myspace e Soundcloud, e salienta que o facebook e o soundcloud são duas ferramentas muito úteis para seu trabalho.

Cara, internet é. a razão de tudo. Sinceramente, não sei como você quer divulgar um trabalho se você não tá no meio virtual. Então, facebook e soundcloud pra mim são dois elementos excelentes. Eu adeio Myspace. Odeio, abomino. Não sei mexer naquelas... como é que chama? Porque tudo o que você quer colocar no Myspace tem que ser por código HTML, então nem sei. Cadê as ferramentinhas? Hahah Rs. Eu quero o next, next... ficar apertando o next, rs. Instrução, cara, eu quero instrução. Hahahah. Então, pô, o soundcloud é excelente! Inclusive tem crescido bastante. Antes, poucos DJs tinham soundcloud, hoje em dia todo mundo tem. (...) Graças a Deus parece que tá substituindo o Myspace. Amém. Porque todo mundo antes falava: “ah, você não tem myspace?” “Não, não tenho.” Então, soundcloud e facebook são duas ferramentas super úteis pra mim. (M, p. 28)

Observando a prática de Mari via *facebook* e *soundcloud*, nota-se que os SRS também funcionam como um meio de ter um retorno da comunidade eletrônica à qual pertence. Ela posta suas músicas e tanto DJs e produtores como apreciadores de música eletrônica, deixam comentários, críticas e análises sobre sua música. Ela divulga novas produções via *facebook*, indicando o link para ouvir tais músicas no soundcloud. Algumas pessoas comentam a música via *facebook*, outras vão até o soundcloud onde podem fazer comentários em partes específicas da música, marcando os momentos da música em que pretende comentar.

CAPÍTULO 5- DJ HOPPER⁷⁷



Imagem 19 e 20

Hopper tocando- extraídas do facebook de Hopper

Giulliano Fernandes Pinheiro, 39 anos, nasceu no Pará, mas mudou-se para Brasília aos 4 anos de idade e nunca mais conseguiu morar em outro lugar. Na adolescência, teve diversas bandas de rock, tocando guitarra, compondo e sendo o vocalista. Com sua banda Low Dream, criada em 1991, alcançou projeção nacional, tendo clip veiculado pela MTV e sendo elogiado por Renato Russo, um de seus ídolos. Em 1997, Giulliano decide sair da Low Dream e virar DJ de música eletrônica. A cena eletrônica de Brasília estava apenas no começo e Giulliano, agora conhecido como Hopper, tem papel fundamental nesta consolidação. Em 2009, é eleito como um dos melhores DJs do Brasil pela revista especializada HouseMag. Depois de 10 anos como DJ, Hopper começa a produzir musica eletrônica. Seu primeiro lançamento foi “Ten Years Latter”, pela Crunchy Music.

Hopper é conhecido por ser um dos grandes nomes da vanguarda brasiliense no que se refere à música eletrônica. É um dos DJs residentes do 5uinto e está preparando novas músicas para um futuro live, no qual pretende misturar guitarra ao programado.

Compreender seu envolvimento com a música eletrônica é compreender um pouco da história da cena brasiliense de música eletrônica underground.

⁷⁷ <http://soundcloud.com/djhopper> ; <https://www.facebook.com/profile.php?id=1039352134> ; <http://www.djhopper.blogspot.com/>

5.1 Giulliano e o Rock

Bem, meu pai, quando eu era adolescente, foi locutor de uma rádio e ele tinha muito disco, vinil, né? E quando eu era criança, eu lembro de ele me dar alguns discos, eu ganhei uma vitrolazinha dele, pequenininha, Phillips, daquelas que você abria a caixa e a tampinha era a caixinha de som. E eu ganhei isso e queria ouvir um disco, meu pai falou toma um disco. O primeiro disco que meu pai me deu foi um disco dos Beatles, (...) tinha uns 4 ou 5, por aí. (H, p. 5)

Giulliano descreve seu primeiro envolvimento com música, ligado à vitrolinha Phillips que ganhou de seu pai aos 4 ou 5 anos de idade. Desde pequeno, gostava de ouvir música “Eu não gostava muito dos discos de historinhas. Eu gostava dos discos, a maioria do que eu ouvia era Beatles, eu era meio fascinado, viciado em Beatles. Elvis eu também gostava bastante” (H, p. 5). Seu pai possuía uma grande coleção de discos “alguns eu não gostava”, dos quais ele preferia Beatles e Elvis. “Vozeirão do Elvis, e a partir daí eu chegava sempre da escola, era meio que vício, eu chegava da escola e corria pra vitrolinha e colocava um disco dos Beatles, acabava... ou repetia um pouquinho ou trocava e coloca outro” (H, p.5). Ele conta que esse costume de chegar da escola e colocar os vinis pra tocar, ele adquiriu já na primeira série, por volta dos sete anos.

Um evento que foi marcante em sua história foi a transmissão de um show do Rock in Rio de 1982. Ele estava com 10 anos na época e se lembra de ver um vídeo do Queen neste evento.

E aí eu lembro de ver umas imagens muito fortes, de uma banda, o Queen. O Queen fez um show avassalador no Rock In Rio, um show cavalhar de tão bom pra época. Achei muito performático o Fred Mercury e tal, de cara eu não gostei da música, gostei da performance do Fred Mercury no palco, gostei dele enfrentando o palco, dele chamando as pessoas pra cantar. Acho que foi a primeira vez que eu vi um vídeo, uma imagem de um cara controlando uma multidão gigantesca, com música. (...) E aquilo me arrepiava. (H, p.5)

Esse vídeo que a assistiu do Queen foi tão marcante que ele procurou ouvir mais da banda. Foi quando ao ouvir *Under pressure*, descobriu a parceria do Queen com David Bowie e, como ele mesmo diz, ficou fascinado.

Fiquei louco. Falei ‘nossa, mas essa voz, que voz é essa?’ era a voz do David Bowie.. e daí eu fiquei fascinado... ‘quem é esse cara?’. Fui ler no encarte e era o David Bowie, eu queria saber tudo sobre esse David Bowie. Ir atrás de tudo o que eu conhecia desse David Bowie, ouvir tudo que era disco dessa David Bowie. Nessa época eu já morava aqui em Brasília. E aí um amigo meu falou que o pai dele tinha discos desse tal de David Bowie, e ele conseguiu me emprestar dois discos dele e eu gravei em k7. E eu ouvia o dia inteiro David Bowie. Foi muito louco, eu tinha uns 10, 11 anos. (H, p.5)

Nesta fase, o envolvimento de Giulliano com música era de apreciação. Buscava as músicas de que gostava, artistas com os quais se identificava. Os locais para informação sobre a banda eram os próprios discos, encartes e revistas especializadas. Suas descobertas e escutas estavam sendo compartilhadas com amigos ou com o primo. Logo conheceu outra banda que foi marcante em sua história.

Com 13 pra 14 anos eu ouvi Ramones, nossa; aquilo foi devastador. Eu ouvi punk rock pela primeira vez. Me identifiquei muito com o punk rock, muito mesmo. Queria jogar todos os meus discos fora, menos o David Bowie. (...) Eu achei aquilo tão revolucionário. (...) Ramones era um disco que eu gostava de cabo a rabo. Todas as músicas. Não tinha como não gostar, era tudo muito grudento, muito rápido, muito rock e me pegou de jeito. Ouvi tudo de Ramones, tinha amigos na escola que ouviam Ramones. (H, p.6)

E foi em uma revista especializada de música, de maneira inesperada, que ele encontrou a “maior banda” de sua vida:

Com 15 anos eu descobri o que seria a maior banda da minha vida, no acaso, do nada. Eu comprava aquela revista Bizz, e uma revista daquelas veio com um disquinho plástico, transparente, de uma música dos Smiths chamada “Ask”, a letrinha, e a foto do Morrissey. Eu ouvi aquilo e foi tão impactante quanto ouvir Ramones, mudou de novo a minha vida ‘quem são esses caras?’. (...) Aí os The Smiths, eu achava fascinante aquilo. O primeiro disco dos Smiths seria lançado aqui no Brasil, num catálogo e tal, isso em 85. Os Smiths já tinham lançado 3 álbuns: The Smiths, Meat is Murder, Hatful of Hollow, três discos, prestes pra lançar o quarto, que é considerado a obra prima deles: “The Queen is Dead”. Aquilo foi... ferrou... assim... quando eu vi, consegui comprar umas fitas de VHS com o shows dos Smiths, eu vi a performance do Morrissey, e foi tão impactante quanto ver Fred Mercury, e eu falei: cara, esses dois são absurdos. Eles sabem comandar uma platéia, muito absurdo isso. (H, p.6)

O interesse de Giulliano não era somente pela estrutura musical, mas pela performance de Morrissey, assim como a de Fred Mercury o havia impressionado anos antes. Tornou-se um fã do The Smiths e criou o “o maior fã club dos Smiths da América Latina, me correspondia por carta com gente do Brasil, do mundo inteiro, que era fã dos Smiths. Só por carta, né? Porque naquele tempo era só por carta, não tinha internet”. (H, p.6)

Através da carta, se correspondia com outros fãs, trocava informações e começou a se interessar em ter uma banda de rock. Conta que a influência de morar em Brasília e conhecer a história da Legião Urbana, fez com que muitos garotos quisessem ter bandas. “morava em Brasília, já sabia da história da Legião Urbana, era meio apaixonado por legião urbana. Renato era herói, pra todo muleque aqui ele é. (H, p.6)

Neste momento, ele encontrou Roberto, o guitarrista com quem formaria sua primeira banda.

Um guitarrista na minha quadra que gostava de The Cure, Smiths, o cara era autodidata. E tocava com a guitarra invertida. Mas o cara tocava tão bem, tão bem... ele era canhoto e invertida a guitarra, ele fez as próprias notas dele. E isso era muito impressionante, eu ficava muito impressionado. E eu não conseguia tocar junto com ele porque olhava pra mão dele e não dava pra ver quais eram as notas que ele tocava. E ele era incrivelmente melhor, era músico nato. E eu falava 'meu, que musico nato'. (H, p.6)

Novamente Giulliano encontra um amigo com quem partilhar seu interesse por rock. Eles passavam “tardes ouvindo rock, ouvindo Ramones, essas coisas, tudo. (...) Eu lembro de quando a gente fez a primeira bandinha.. (...) Eu era o vocalista. Só vocal, já tinha comprado uma guitarra, mas tocava muito mal, três, quatro acordes. Não sabia tocar”. (H, p.6)

Passa então a estudar guitarra “fiz aula de guitarra. O próprio Roberto tentava me ensinar muito, ele não precisava de aula, ele praticamente dava aula de tanto que ele tocava”. Nota-se que compartilhava o conhecimento de rock com o amigo, passavam “as tardes ouvindo rock”, aprendendo sobre o estilo, sobre a técnica do instrumento, sobre as bandas, tirando as músicas e aprendendo a cantar. (H, p.7)

Depois de um tempo, acaba se desentendendo com Roberto e procurou outros garotos com quem pudesse formar uma banda. Dessa vez fez testes com garotos da escola. “Comecei a testar outros moleques e tal. Minhas bandas duravam, às vezes uma semana, na semana seguinte ela já estava com outro nome e outros caras. Eu era meio complicado de lidar, com meu gênio pra fazer o negócio” (H, p.7)

E eu fui formando bandas até que em 91 eu formei o que seria a Low Dream. Meu irmão na bateria, o baixista, e eu como guitarrista, cantando e tocando. Lançamos disco e tal e daí veio outro guitarrista entrar. Entrou em 95 pra 96. Foi quando a gente ficou como um quarteto, gravamos um disco como um quarteto também. E depois em 97 acabou. (H, p.8)

A infância e adolescência de Hopper foram recheadas pela escuta de rock, buscando informação, nas capas de discos, fitas de vídeo, revistas especializadas e cartas de fã clube. Sua escuta e vivência no estilo eram sempre partilhadas com amigos. Passava as tardes ouvindo rock e praticando o instrumento. Foi fazer aula de guitarra, mas salienta que aprendia muito com o amigo Roberto que “praticamente dava aula quando tocava”. Teve diversas bandas até encontrar Low Dream.

5.1.1 Low Dream⁷⁸

A gente era muito viciado em música, muito. Todo tipo de musica, não existe barreira, só existia o bom e o ruim pra gente, pra gente aquilo era bom ou aquilo era ruim. Não tinha eletrônica e rock. (H, p.2)

Giulliano relata que a banda Low Dream “por ser uma banda muito voltada pra rock inglês, rock britânico. (...) tinha contato muito com o que era vanguarda”. Compravam discos em uma loja chamada Sounds. “E essa loja era o *point* da gente. A gente vinha tanto pra comprar rock como pra comprar musica eletrônica (...) e isso fez a gente ter a mente aberta pra eletrônica, eu mais que os caras da banda” (H, p.1)

Em 1995, Giulliano experimentou pela primeira vez o ecstasy (MDMA), pediu a um amigo que trouxesse da Europa, e os dois foram tomar os comprimidos ouvindo Aphex Twin⁷⁹, relata que foi

A descoberta de fronteiras, de coisas pra passar das fronteiras do rock, indo muito além, descobrindo a música eletrônica, porque aquilo **ativa a tua percepção pra ouvir musica eletrônica de uma forma...** te faz sentir um prazer em ouvir música, que você quer eletrônico, você não quer ouvir rock, rock é lento, é complexo pra você, você quer uma coisa que é continua, que é inexplicável. Então aquilo, acho que virou a cabeça, assim... eu queria ouvir só eletrônica, a partir daquilo eu falei ‘meu... **queria ouvir muita musica eletrônica, que romper com aquela coisa de rock, e a partir daquilo a própria banda ganhou outro rumo,** assim, a gente tava num processo, no ano seguinte a gente entrou num processo de gravação do último disco da gente, em 96, e aí eu queria muito elemento eletrônico dentro da banda. (H, p.2)

Essa experiência com o estacsy e a música eletrônica, modificou a maneira como ele ouvia música. A vontade de “passar das fronteiras do rock”, mudar a sonoridade da banda, causou alguns conflitos de interesses no grupo. “Os caras ‘meu, a gente é uma banda de rock’. Eles ficavam me falando, me lembrando disso. E eu ficava ‘não, pára, não é isso. A gente é uma banda de música. Eu não quero isso, eu quero ir além disso, entendeu?’”. Giulliano descreve ainda a dificuldade de introduzir esses novos elementos: “A gente não tinha o conhecimento pra fazer eletrônica, a gente tinha conhecimento pra fazer rock, era o que a gente tinha estudado” (H, p.3)

Ele pontua que o que ele tinha estudado era rock, não tinha o conhecimento para fazer eletrônica, era tudo uma nova descoberta, tanto sonora quanto técnica. No entanto, o motivo para sair da banda não foi essa questão sobre música eletrônica e rock. Decidiu sair da banda porque não queria “cantar tristeza, cantar melancolia, não quero mais ficar nessa de cantar minha vida pras pessoas, sair do palco arrasado”. O momento de sua saída foi o mais inesperado, pois “a banda tava no auge, muito elogiada, clip bombando na MTV, Renato

⁷⁸ Clipe da faixa de abertura do disco "Reaching for Balloons" lançado em 1996 . Hopper é o vocalista. <http://www.youtube.com/watch?v=-XUVNfny4SU> ; http://tramavirtual.uol.com.br/low_dream

⁷⁹ Aphex twin: IDM

Russo elogiando a banda, falando que era a banda favorita dele (...) e eu falei: não quero mais isso!” (H, p.1)

Deixou sua banda Low Dream onde “cantava tristeza” (H, p.1) e passou a se aprofundar na cena eletrônica. Uma cena marcada pelo hedonismo, pelo prazer de se dançar, pela celebração, “pela alegria de dançar, sem hora para acabar, como se fosse o último dia na terra” (QH, p. 3). Nasce então Hopper, “o Hopper só nasceu depois do fim da Low Dream. Nasceu para apagar o nome do cara do rock”. (QH, p. 3). Nasceu para marcar uma nova identidade, novos conceitos e uma nova fase da sua vida e sua expressão artística.

5.2 Nascendo Hopper

A cena eletrônica de Brasília estava começando nessa época de descoberta de Hopper. Ele cita a Sounds como a principal loja de música eletrônica, e um club chamado Wlod, que inaugurou na segunda metade dos anos 90. “Tivemos a inauguração de um club chamado Wlöd, que representou aqui o mesmo que o Hell's em São Paulo, **ajudando na divulgação e na formação de diversos DJs e amantes de e-music**. Aí nunca mais parou.”⁸⁰

Nota-se que a loja de disco e o club serviram para solidificar a cena e também para a formação de DJs e apreciadores de música eletrônica. Hopper descreve que, nessa época, havia muitas festas ilegais de música eletrônica. Quando ele começou a frequentar essas festas, se deparou com o preconceito de algumas pessoas, por ele pertencer à cena rock “O que esse cara que vivia de rock tá querendo se aventurar aqui no nosso meio? Isso vinha de alguns Djs que estavam aqui, que estavam começando também, mas tinham 1 ano ou 2 mais do que eu. E alguns nem sabiam mixar direito”. (H, p. 10)

Giulliano já estava ouvindo eletrônica e querendo trazer alguns elementos eletrônicos para sua banda, mas foi com sua ida pra Londres, em 1997, que ele vivenciou a cena eletrônica londrina e decidiu virar DJ.

Quando fui pra Londres em 97, despiroquei de vez, porque daí eu fui em rave dentro de squat, chamavam de squarty party. Festas em prédios abandonados, e aí fui nas raves, vi tudo explodindo e falei: ‘meu deus, o que isso? Londres passou um período de 10 anos naquele mundo, porque em 87 teve o verão do amor, né? A explosão das grandes raves no Reino Unido. A explosão da acid house, chamado de verão do amor em 87. Londres ainda tava num processo muito forte, Londres era tomada, e as lojas de disco, vinil, explodindo, todo mundo tocando em vinil, querendo ser dj. Nessa eu fiz um workshop numa loja de discos de lá. Fiz um

⁸⁰ http://rraurl.com/cena/1008/DJ_Hopper

workshop pra entender melhor como funcionava e tudo e voltei de lá cheio de disco. (H, p. 3)

A vivência nesse universo foi impactante para ele, de forma que já foi fazer um workshop para “entender como funcionava tudo”. Voltou ao Brasil decidido a ser DJ, no entanto, ainda não tinha definido que estilo iria tocar. Em sua viagem, havia comprado diversos vinis, de diversos estilos diferentes: “IDM, de Acid House, de hardcore, de tecno, de house, eletro, não tinha definido muito bem, jungle”. Ele conta que gostava de muita coisa e comprou “um monte de disco diferente” que queria conhecer. Pediu a um amigo que trouxesse os toca-discos dos EUA e começou a treinar em casa.

Eu vim disposto a aprender a mixar, a ser e um cara grande mesmo, a ser um dj mesmo, a viver como dj, a ser uma coisa de profissão mesmo. É uma profissão que me dá muito prazer, mas é um profissão. (H, p. 10)

Ele relata que treinou muito em casa até desenvolver a habilidade com o equipamento, após aprender a mixar, começou a produzir as próprias festas

Negociava, fazia as festas, fazia os convites, os flyers e chamava as pessoas, chamava meus amigos e todo mundo ia curtir. Eu sabia quem curtia e divulgava naquele meio e a festinha começava a funcionar. E as festas foram crescendo muito, eu comecei a tocar em festas muito grandes, e o meu nome estar cada vez mais crescendo. (H, p. 10)

Hopper foi ganhando cada vez mais reconhecimento como DJ e passou a tocar com grandes nomes da música eletrônica internacional. Outro momento marcante para sua carreira foi durante o Brasília Music Festival⁸¹. Houve três edições do Festival, a primeira de rock e eletrônica, e as duas subsequentes somente de eletrônica. “Nessas duas de eletrônica, eu fui o consultor deles. Fui chamado porque na visão deles eu tinha um conhecimento de eletrônica muito grande e sabia como a cidade se comportava e como receberia isso”. (H, p. 10) A partir desse momento, o nome de Hopper passou a estar cada vez mais exposto na mídia, começou a tocar fora, em diversas cidades: São Paulo, Curitiba, Florianópolis, Belo Horizonte, “tudo que é lugar, tua vida se transforma naquilo mesmo”. (H, p. 10)

Hoje Hopper é um dos DJs mais respeitados do Brasil, tendo sido eleito pela HouseMag⁸² como um dos 100 melhores DJs brasileiros. Após mais de dez anos como DJ, ele conta que “as pessoas ainda falam ‘pô, você ainda gosta de música eletrônica’ - meu, minha

⁸¹ Foi um festival gigante nos moldes de Skol Beats. Foi realmente um festival gigantesco, a cidade parou por conta desses festivais. Foram eventos gigantescos, reuniram 60.000 pessoas, uma coisa muito grande, em 2004 e 2005. (H, p. 10)

⁸² Revista eletrônica. <http://housemag.virgula.uol.com.br/www/index.php>

vida é isso. Não é que eu não goste, gostar eu vou gostar sempre, mas nem que eu quisesse parar, só se eu parar de trabalhar com isso⁸³. É meu trabalho, né?” (H, p. 10)

Ao vivenciar a cena eletrônica londrina, Hopper decide profissionalizar-se como DJ. Busca “aprender a técnica” do equipamento, aprender a mixar. Tinha a “mente aberta pra eletrônica” e gostava de variados estilos. Quando retorna ao Brasília, continua a frequentar as festas eletrônicas que por aqui estavam começando. Depois de muito treinar e aprender a mixar, começou a produzir suas próprias festas e foi difundindo seu nome como DJ e produtor da noite, passou a ser referência em Brasília e consultor de grandes eventos do estilo.

5.3- Escuta

Hopper aponta diversos tipos de escuta durante sua vivência como DJ e produtor, podendo-se ressaltar a escuta para análise dos estilos, para análise de construção de um set, para pesquisa musical, para sua performance e a escuta pra dançar.

5.3.1 Daí você vai aprendendo...

Em sua viagem a Londres, em 1997, Hopper ainda estava aprendendo a definir os diferentes estilos de música eletrônica. Ele descreve como foi o processo de aprendizado, guiado pela escuta, para identificação dos estilos. Esse processo consistia em selecionar uma sessão de discos em que houvesse uma “plaquetinha” com o nome do estilo que iria ouvir, escutar vários álbuns desta sessão de vinis, identificar elementos sonoros que apresentassem um padrão dentro destes discos, e daí compreendia quais eram os elementos sonoros característicos daquele estilo. Depois de compreender um estilo, passava então a escutar outro, repetindo todo esse processo. Conforme compreendia um estilo, passava a comparar com o outro, descobrindo as diferenças, semelhanças e misturas de gêneros.

Baixava o disco numa maioria do que era o techno, tinha sempre a mesma locomotiva ‘tic tic tic’ essa locomotiva andando, todo o disco que você ouvia daquela sessão tinha essa locomotiva andando. Daí **você identificava um aspecto**, uma locomotiva robótica, com som de fábrica, um som muito metálico, muito mais acelerado, claro. Daí você via... beleza ‘tictitiicticti’ ah... isso é tecno, repetitivo e hipnótico. Você ia ouvir a sessão de house. Ia lá e colocava um disco. Você via que parecia disco, um som mais felizinho, vocalzinho, uma coisa muito que tinha sopra,

⁸³ Hopper também trabalha como jornalista “sou jornalista. É uma outra paixão que eu tenho. Trabalho no site da G1. Sou editor de lá. Política. Trabalho com política, pesada. Hard news. Hard News total. Totalmente fora do contexto da eletrônica, mas eu consigo conciliar numa boa, sempre foi tranquilo”. (H, p. 10)

muita coisa com sopro, umas coisas com teclado, bem dramáticas. **E daí você vai aprendendo**, né? É mais cadenciado, mais lento. Mais feliz, um som mais feliz, o techno é meio dark, meio fechado. **Daí você vai aprendendo...** isso aqui é house, isso aqui é.. daí você vê a combinação dos dois ‘ah isso é techouse’ porque tem um pouco do metálico e do robótico do techno e tem a alegria e o som mais lento de house e a cadencia, mais cadenciado bpm mais baixo, e tal. A batida por minuto de house só que com timbre, sons específicos de techno. Daí ‘ah o que é eletrofunk? Quem toca isso?’ Ah parece o funk do morro. Se eu ouvir qualquer coisa com som de churrascaria.. ‘tututátututá’ sabe? então você vai... é porque você vê, aquele teclado de churrascaria, aquela bateria de teclado de churrascaria que acompanha enquanto o cara toca? É ... é isso. (Risos) (H, p. 33)

Hopper afirma que gostava de muitos estilos ao mesmo tempo e que queria definir qual iria tocar. Essa definição se deu durante o processo de mixagem, porque ele foi “gostando mais de tocar e ouvir tocando techhouse”. A escuta da performance de outros e de sua própria mostra-se fundamental na escolha do seu estilo. “E aí nisso eu comecei a definir, nesse som que eu chamo 4 por 4. Que é o compasso 4 por 4, house e techno⁸⁴. Então naturalmente, eu mixava uma coisa de house, uma coisa de techno”. (H, p. 33)

O fato de Hopper tocar techouse confunde algumas pessoas da cena eletrônica de Brasília, que tem dificuldade em definir o estilo dele. “O povo do techno diz que eu toco house e o povo do house diz que eu toco techno”. As pessoas até falam “cara eu não consigo definir sua música, o que é isso aí? (...) Não consigo saber o que é. É house? Techno?”. (H, p. 8) Ele percebe essa confusão como algo divertido e diz: “isso pouco me importa, o que me importa é fazer funcionar (...) eu falo pras pessoas: não importa! Você não precisa definir, quem precisa saber sou eu que toco. Você precisa gostar ou não.” (H, p. 8)

Fica evidente a preocupação de Hopper com a funcionalidade da música. É necessário “funcionar”, fazer as pessoas dançarem. Ele, enquanto profissional do estilo, precisa saber o que toca, mas não se preocupa se as pessoas na pista definem seu estilo de maneira correta, sua preocupação é que as pessoas dançam, cabendo a elas “gostar ou não”. (H, p. 8)

Essa escuta analítica também se dá na pista de dança, quando Hopper está frequentando a festa para dançar. Hopper vai para pista de dança ouvir seus “ídolos” tocando, também aprende com eles. Quando está numa pista de dança, ele afirma “se tem uma música boa, eu vou e danço”.

É engraçado, pista é muito bom. Eu sei, eu sempre fui um freqüentador de pista (...) eu gosto de dançar, sempre fui um cara que saí de Brasília pra ver outros DJs tocando, meus ídolos tocando. Vários DJs eu já vi, peguei um avião pra ver o DJ

⁸⁴ Hopper define “drum’ n’ bass e dubstep não são 4 x 4, mas house, techno, electro, trance, minimal sim”. Souza (2003) define a música eletrônica como música binária.

tocando, acabou a festa, fui pro aeroporto e voltei pra Brasília. Fiz isso milhares de vezes, e até aqui em Brasília. (H, p. 21)

Ele ouve os sets de outros DJs e, além de dançar, aprende com eles. Procura reconhecer como o DJ construiu o set, de que forma conduziu a pista. Hopper também costuma ouvir sets disponíveis online, de variadas festas.

Eu sempre ouço os sets dele [Fabrício Peçanha] porque são um aprendizado pra mim (...) eu gosto de ouvir os sets do Peçanha. E aí eu ouvi o set dele no D-Edge, deixou lá pra download, fiz o download e to lá ouvindo o set. Legal, devagarzinho, bem lento, eu gosto de sets lentos também. Bem construído, melódico pra caramba, super bonito o set. Bem melódico. (H, p. 26)

5.3.2 De onde você tirou isso?

Hopper utiliza o ciberespaço para pesquisar sobre música eletrônica. Utiliza as redes sociais (*facebook*, *twitter*, *soundcloud*), lê revistas eletrônicas especializadas, baixa podcastings para ouvir e pesquisar. Considera-se um “viciado em pesquisa”. Reconhece que “muita música está sendo produzida, tá saturada de produção, muita coisa ruim também”. Discorda das pessoas que dizem que “hoje não tem música boa”, para ele as pessoas dizem isso porque “elas têm preguiça de procurar”.

Eu sou viciado em pesquisa, eu pesquiso o tempo inteiro. Eu to falando com você no facebook, pode ter certeza que eu to com uns sites abertos de pesquisa. Ou eu to falando com um DJ que vai me mandar uma musica que ainda não foi lançada, essas coisas. Então eu sou viciado na pesquisa de música. Hoje mesmo eu tava lá no twitter ‘todd tergy lançou um ep novo’ eu já li essa informação, ouvi lá, achei duas musicais legais. Legal, já quero esse EP. Duas musicas do EP eu gostei, já estão lá. (...) Então é o tempo inteiro. Domingo eu coloquei umas quarenta musicas no meu Mac. No meu lap pra tocar. De domingo, quando eu falei de manha com você, até hoje eu já tenho 25 musicas novas. E não são ‘musiquinhas’. São músicas que você fala ‘Putá que pariu! Da onde você tirou isso?’ (H, p. 24)

São várias as fontes de pesquisa que ele utiliza no ciberespaço. Existem quatro lojas virtuais que ele sempre ouve, pesquisa:

Dexter, na Alemanha que é a loja em vinil. A Juno que é uma parte em vinil e a outra parte só digital, (...) na época que eu comprava em vinil só comprava nessas lojas, continuo pesquisando neles ainda, pesquiso, espero sair em digital e compro em digital. As lojas que eu mais compro digital são Beatport e ‘what people play’ (...) é basicamente esses quatro que eu uso pra ouvir, pra ouvir música e dar uma pesquisada. Geralmente são os quatro que ficam abertos direto no meu computador. Os browsers. (H, p. 36)

Outras fontes de pesquisa utilizadas por ele no ciberespaço são as redes sociais e revistas especializadas. Ele possui uma grande rede de amigos nos SRS que são produtores e DJs, acompanha suas produções.

Eu leio muito. Sigo muita gente no twitter. É daí sempre leio as revistas especializadas⁸⁵, sempre vejo o que tá saindo, o que vai ser lançado. Hoje em dia os caras (...) passam a música antes de ser lançado no soundcloud, pra ver se funciona. Daí fala ‘oh gente, tá aqui um trecho da minha musica, pra vocês verem’ daí você ouve um pedaço dela no soundcloud. (H, p. 37)

A escuta de Hopper está sempre atenta a detalhes da música, procurando reconhecer o estilo, comparando, aprendendo ao ouvir a construção de sets de outros DJs que admira. Os locais de aprendizado através da escuta são variados: loja de discos em Londres, escutando em casa, através do ciberespaço ou na pista. Está constantemente pesquisando, buscando informações e escutando diferentes produções que possam surpreender pela novidade, quase como se fosse um “caçador” de novidades sonoras.

5.4 Performance

5.4.1 Já vi gerações na pista

Esse “vício em pesquisa”, essa ânsia por novidades musicais, é refletido na performance de Hopper na pista. Ele raramente repete músicas em seu set, buscando sempre surpreender a pista com novidades e isso funciona bem no meio underground de música eletrônica, no entanto não funciona em todos os lugares, pois

Na boate, os DJs comerciais, digamos assim, eles tocam o que é comum e o que a pessoa tá mais acostumada ao ouvir. E o pior é que tem um publico que quer ouvir exatamente isso. Chato. **Na verdade o publico é mal educado pra ouvir isso. Mal educador pra querer, ele quer o que é comum mesmo. Se ele fosse educado a querer o que é novo, seria fantástico.** (H, p. 25)

Hopper fala sobre a distinção entre “club e boate” e sobre a associação como quanto ao club estar ligado à música underground e boate às músicas mais ‘comerciais’. Hopper

⁸⁵ Housemag, que é totalmente brasileira, lá do sul, lá de floripa essa revista. (...)tem a eletromag que é de Curitiba, totalmente brasileira e as duas de fora, mixmag e dj magazon, que são revistas de fora que tem versões nacionais, né? Fora os sites o uurual, sempre foi referencia de musica eletrônica no Brasil (...) aqui em Brasília tem a Dot. (...) eu faço parte da Dot (...) o cara que desenvolve a Dot é meu irmão que é o dono do site (H, p. 37)

acredita que a maioria das músicas eletrônicas tem sido vista como “som de boate”, e define que o som de boate é um “som comercial mesmo”, onde “o DJ não procura inovar; numa boate, ele toca o que é comum às pessoas, o que toca na radiozinha comercial, e isso sim eu acho muito chato.”

Som de boate, som comercial comum mesmo... tem gente que fala “ah, eu não gosto de musica eletrônica” eu falo ‘perai... você não gosta do que?’ ele fala: ‘eu não gosto de som de boate’ e eu ‘nem eu’ o cara: ‘como assim?’ ele não entende... **‘eu não gosto daquele som, eu gosto de som de club’** ele fala ‘qual a diferença?’ eu falo pra ele ‘o dia em que você for num club, você vai entender’. (H, p. 4)

Hopper salienta que, no início da cena eletrônica, era mais fácil encontrar esse som de club, onde existia “um som desafiador”, o objetivo era “tocar uma música completamente desconhecida numa pista e fazer ela [a pista] reagir”. Ele compara com shows de rock onde “você tinha um hit e quando você tocava o hit de rock você fazia a pista explodir! Na eletrônica, quando você tocava música desconhecida e fazia a pista explodir era que te dava mais prazer, é o inverso da coisa.” Hopper considera que hoje, em Brasília, “você tem um pouco dessa cultura clubber no 5uinto. Onde (...) se tocar comercial no 5uinto, você é expulso de lá. Tocar Shakira lá, o povo te quebra e joga fora pela janela, (risos)!”. (H, p. 10)

Esse prazer em “tocar uma música completamente desconhecida numa pista e fazer ela reagir” é um dos motivos pelos quais Hopper busca frequentemente novidades.

Eu vou pro 5uinto com a idéia de que eu vou tocar todo um set novo. Eu não vou tocar musica repetida. Se você for me ouvir tocando no 5uinto este mês, você não vai conhecer nenhuma musica, no outro mês, você não vão conhecer nenhuma, no outro mês... raramente repito. É muito louco, eu sou muito viciado em novidade. (H, p. 25)

Apresentar essas novidades musicais é uma característica em suas performances, mas ele considera que, às vezes, isso o atrapalha, pois “as pessoas não têm essa velocidade de absorção, elas querem ouvir uma coisinha que conheçam, elas vibram com uma coisinha que elas conhecem (...) às vezes eu vou tocar e eu fico tentando me fazer tocar, pelo menos uma musica que eu toquei semana passada” (H, p. 25)

Hopper tem como objetivo não só fazer as pessoas dançarem mas, sim, fazer com que elas se emocionem e surpreendam com músicas que não conhecem, apresentar novidades. Ele diz que “seria muito fácil pra mim falar ‘essas músicas são as melhores, são dezesseis músicas que mais bombam na pista, vou tocar só essas e fazer um set assim’ seria facilimo, mas eu

não gosto disso. É muito fácil, né? Muito fácil”. (H, p. 25) Ele diz que o que ainda o motiva na música eletrônica é ver em seus sets “a reação das pessoas na pista, a felicidade de ouvir algo que emocione, fazer emocionar, tocar em lugares diferentes, conhecer pessoas legais e com disposição para se divertir com música inteligente”⁸⁶

Hopper acredita que “o trabalho como dj é o trabalho de editor. (...) Ela já foi toda feita e eu tô editando”, devo portanto haver sequencia. Para ele, a construção do set deve ser muito bem elaborada,

Como se um cinegrafista fosse fazer uma imagem, desse pra você e você monta o filme. Mas o filme tem que ter sequencia, senão fica estranho, não adianta você colocar um monte de imagens desconexas, né? Música é isso também. O dj tem que fazer isso. (H, p. 16)

Para que isso seja feito, ele acredita que deve haver uma grande diversidade, pois “apenas uma sonoridade é monótono”. Ele diversifica o set, mas sempre se preocupando com a construção musical ao longo do set. “Posso tocar minimal, techouse, electro, progressive e techno e ainda assim ser coerente, proporcionando uma história de começo, meio e fim. Esse é meu desafio sempre”⁸⁷

Hopper tem bem definido que “não toca som comercial”, mantém a identidade underground mesmo tocando em diferentes locais. Reconhece como o mercado funciona, tendo já se utilizado dele algumas vezes. Interessa-se pela cultura club, que em Brasília é encontrada no 5uinto, e na qual as pessoas buscam ouvir música underground, diferindo-se assim do “som de boate, comercial”. Acredita que, na maioria dos casos, o público é mal educado para ouvir novidades, querem ouvir algo que já conheçam. Considera o trabalho do DJ como um trabalho de editor, devendo criar uma coerência em seus sets, de “começo, meio e fim” e esse discurso deve estar recheado de novidades e diversidade.

5.4.2 Para ser um bom DJ

Além de saber construir um set, Hopper pontua outras qualidades necessárias a um DJ: “tem que ter conhecimento musical, tem que saber tocar, tem que conhecer profundamente o que ele toca, se envolver com a música, fazer uma pista reagir, e tem que se portar como DJ no palco”. (H, p. 13) Em sua opinião, somente dois DJs em Brasília têm essas qualidades: Komka e Mari. Outro exemplo de DJ que ele citou foi o Fabrício Peçanha: “é o cara mais

⁸⁶ <http://www.dotmagazine.com.br/?x1=10&x2=33&x3=13>

⁸⁷ <http://www.dotmagazine.com.br/?x1=10&x2=33&x3=13>

completo. Por quê? Ele toca uma música boa, ele tem pesquisa musical, ele tem muita técnica, sabe se portar e tem marketing atrás dele”. (H, p. 20)

Optar pela escolha de não tocar música comercial possui certas dificuldades, podendo limitar a atuação do DJ a ambientes de música underground. Segundo Hopper, alguns DJs e produtores (como Fabrício Peçanha e Gui Boratto) conseguem transpor essa barreira, utilizando de um marketing e da imagem pessoal, sem com isso ter que mudar sua escolha musical

Eu acho que muitos DJs do meio underground usam o marketing mais comercial hoje em dia, tanto de foto, de imagem e até de divulgação mesmo. Eles usam e funciona. A essência deles é tocar a música underground. Eles não tocam musica comercial! Eles tocam música underground. Só que o público absorve isso lá. Porque que o publico absorve? Por mais que o cara toque música underground, a imagem dele é bonita. (H, p. 20)

Podemos dizer que esses artistas, conseguiram atingir o overground, que como Souza (2003) defende, é o ato de chegar ao mainstream sem perder os compromissos estéticos com o underground. Hopper já utilizou de estratégias de marketing e diz:

Não gosto muito de usar essa estratégia de marketing, Uso de vez em quando. Já usei mais. Quando eu usei mais, toquei mais nos esquemas grandes. Quando eu parei de usar, voltei a tocar mais no underground. Se eu voltar a usar, quer apostar como volta de novo? É fatal isso. Fatal. É o mercado, ele te exige fazer esse tipo de coisa. (H, p. 20)

Outro ponto importante ressaltado por Hopper, em diversos momentos da entrevista, foi a interação entre o DJ e a pista de dança. Como o DJ pode atingir a função de fazer as pessoas dançarem? De que maneira ele se comunica com a pista? O fato de ter passado de “frequentador a um artista do meio”, lhe dá experiência para poder interagir com a pista e ele descreve como o faz.

5.4.3 As pessoas ficam rindo da pista pra você

Tem show que eu dou uns pulos, como se fosse show de rock (...) Eu interajo. O povo fica rindo assim, rs. Tem uns amigos meus que falam que eu mexo muito o ombro, fico mexendo assim, que eu tenho um tic com o ombro, eu dou soco no ar quando a música explode.

Hopper descreve sua interação com o público através de movimentos corporais, risadas, um olhar compartilhado. Desde criança, Hopper já prestava atenção em grandes artistas que possuíam boa presença de palco, tal qual Fred Mercury e Morrissey. Enquanto teve a banda “Low Dream”, também se preocupou em ter uma boa performance. Isso se repete novamente enquanto DJ. Ele se comunica com as pessoas na pista, através de olhar “às vezes você toca e fica olhando pra pessoa na pista”, através de movimentos corporais “eu mexo muito o ombro”, “dou soco no ar quando a música explode” ou interage com a pista através da manipulação sonora das músicas que está tocando (H, p. 21)



Imagem 21

Eu interajo! Hopper tocando- foto extraída do facebook de Hopper

Eu vivo a música pra caramba, muitas pessoas falam ‘Pô, as pessoas às vezes ficam rindo da pista pra você’. Então elas mostram que isso funciona. Às vezes **você toca e fica olhando pra pessoa e ela sabe o que você vai fazer**. Eu vou controlando a música, controlando pelo desenho, e ‘pá., é agora’ e você vê que a pessoa.. ‘oooh meu Deus’, sabe? Eu dei um socão naquela pessoa! É incrível ver a reação, a felicidade a explosão da pista inteira. As vezes faz aquela ‘holla’ todo mundo de mão pra cima, é louco! Na hora que você explode, tira o grave da musica, sem grave assim... na hora que você solta o som... todo mundo ‘Ow! Que som é esse?’ Que impacto bom, né? Então isso causa muita reação na pista. (H, p. 22)

Hopper sempre olha pra pista, ri para as pessoas e elas sorriem de volta, compreendem sua comunicação sonora e corporal. O *feed back* que Hopper recebe do público é mais do que as pessoas simplesmente dançarem, através da dança elas demonstram que há uma

compreensão da manipulação musical que ele está propondo. Essa reação da pista é muito importante para ele direcionar como será sua execução, pois seu objetivo é fazer as pessoas dançarem com uma música que ele gosta.

Como DJ, eu gosto de ver todo mundo dançando, evidentemente, né? Porque é esse meu papel ali. Dançar uma música que eu gosto, uma musica que eu amo. Eu acredito. Então eu fico incrivelmente frustrado se eu não consigo fazer você dançar. Eu fico sempre vigiando a pista. E eu interajo, tem DJs que não interagem tanto. Eu interajo muito. Eu sempre olho. Sempre danço, brincando, tiro o fone, fico brincando com todo mundo. Eu curto muito estar no palco. (H, p. 21)

Justamente por interagir com as pessoas enquanto toca, ele não gosta de gravar um set em casa. A falta de um *feed back* imediato, dessa interação, dificulta a construção de seu set. saber os momentos de ‘subir a música’, criar o set de forma a dar um “começo, meio e fim”

Eu não gosto de gravar set em casa. Não gosto de gravar set em casa. Eu gosto de gravar set ao vivo, porque eu acho que **sinto a pista e eu consigo fazer a musica funcionar melhor**, entendeu? Com aquilo eu vou criando a subida da música, em casa eu não tenho o público na frente, então eu vou criando de forma meio mecânica, aquela musica... que horas que eu subo isso? Que horas que eu dou o up? Então eu acho muito chato gravar set em casa. (H, p. 38)

5.4.4 Tecnologia: sem apego

Outro ponto levantado durante a entrevista com Hopper é sobre o uso da tecnologia para performance. Entre muitos DJs, existe a discussão e até mesmo preconceito por determinadas tecnologias utilizadas na performance. Existem DJs que só mixam com vinil, outros só com cd e os que são totalmente contra utilizar software⁸⁸. Hopper se posiciona, dizendo que

Nem *pickup* eu tenho mais, eu sou totalmente desapegado. Eu não me apego isso. **Pra mim tecnologia é tecnologia, você não pode parar nesse negocio**, eu só uso meu lap top, dois controladores de traktor que são dois X1, pra controlar quatro decks, que é como se eu tivesse tocando quatro toca discos e aquilo pra mim é um mundo fantástico. (...) O mixer que eu não abro mão de usar. Ele é sempre bom. (...) Dá muito prazer com o controle do mixer e dos efeitos dele, embora no Tracktor ele também tenha bastante efeito, nos controladores você pode disparar bastante. (H, p. 16)

Essa postura de desapego com relação à tecnologia também é notada durante a produção, onde ele afirma:

software bom é aquele em que você sabe mexer, que você se sente bem (...) Eu falo; ‘não existe melhor programa, existe aquele no qual você se adapta mais’. Eu acho o

⁸⁸ Colocar artigo sobre fetiche tecnológico.

ableton incrível, mas não quer dizer que não ache o logic incrível. Só quer dizer que eu não sei mexer no logic. (H, p. 18)

Hopper já tocou com vinil, com cd e agora utiliza o Traktor, demonstrando constante aprendizado frente às novas tecnologias musicais, sem se apegar a determinada “forma de fazer” apenas por um discurso de fetiche tecnológico. O importante é o resultado sonoro e expressivo que consegue tirar dos equipamentos, sua praticidade.

Resumindo, pode-se dizer que as qualidades que Hopper acredita serem necessárias a um DJ são:

- 1) Ter conhecimento musical;
- 2) Ter técnica nos equipamentos de mixagem;
- 3) Conhecer o que se toca;
- 4) Ter uma boa pesquisa musical, repertório diferenciado do “comercial” underground;
- 5) Envolver-se com a música, fazendo a pista reagir;
- 6) Construir um set com ‘começo, meio e fim’;
- 7) Portar-se como DJ, ter presença de palco.

5.5 Produção de MEP- Ten Years Latter⁸⁹

Eu acho que por ter vindo do rock, eu sempre gostei mais de ser DJ do que de ser produtor. Eu não sinto tanto prazer em fazer musica [produção], fazer música eletrônica, mas sim de tocar como DJ, de mixagem. O processo da mixagem, o contato do público na pista. (H, p. 12)

Hopper evidencia sua preferência pela pista e o trabalho como DJ, seu trabalho como produtor está sendo desenvolvido há pouco tempo, depois de 10 anos como DJ. Ele compara seu interesse por produção com o de Komka, que desde o início do envolvimento com música eletrônica, já começou a produzir.

O Komka desde cedo começou a mexer naqueles programinhas, sozinho, começou a fuçar nos programas, começou a destrinchar aquilo, foi descobrindo aquilo. Eu, falei ‘ah não, não gosto disso não, não me sinto muito bem com isso’ (...) Nessa eu meio que perdi o bonde de produção, fiquei mais me dedicando a coisa de DJ, quando foi no início do ano retrasado eu comecei a querer me interessar, eu falei ‘não cara, vamos mudar isso, vamos começar a produzir, vamos começar a me forçar a ver se eu consigo me enquadrar nisso, né?’ (H, p. 12)

⁸⁹ É a primeira música de Hopper, feita após 10 anos de carreira como DJ, em parceria com Komka. Link para ouvir: <http://soundcloud.com/djhopper/hopper-ten-years-later-original-mix>.

Há uma discussão na cena eletrônica, que defende que o DJ também produz possui um diferencial, uma respeitabilidade maior na cena. Hopper demonstra o desejo de “se enquadrar” diante dessa realidade. Já possui uma sólida e reconhecida carreira como DJ, agora está buscando desenvolver a de produtor. Para seu início, pediu a ajuda a Komka, que prontamente o atendeu.

5.5.1 Do we together?

Eu falei pra ele ‘pô cara, queria que você me ajudasse a entender mais de produção’ ele ‘claro’ daí eu fui pra casa dele e falei ‘me ajuda a produzir uma track’. Ele me ajudou a fazer a primeira música que eu fiz chama ‘Ten years latter’, que é ‘dez anos depois’ justamente 10 anos depois de começar a tocar. Ele gostou, falou: ‘po ficou boa cara’. Mas ele me ajudou a ficar, na verdade eu dizia o que eu queria, eu dizia ‘quero isso, quero isso’, mas eu não mexia no computador. Eu era meio que um diretor artístico da coisa. Eu ia apontando e ele ia construindo, mas eu que dizia o ritmo, onde que tinha que entrar cada coisa, mas não tocava na máquina, né? No máximo eu mexia nos volumes, no tipo de som, mexia na timbragem, fazia a melodia, dizia o que eu queria. Aí ele me ajudou a fazer essa primeira música. (H, p. 12)

Assim que Hopper quis entender mais sobre produção, ele começou produzindo sua primeira música, nesse momento ainda não mexia “na máquina”, tinha uma ideia clara do que queria na música ele “ia apontando” como construir a música, no entanto lhe faltava a técnica necessária pra mexer nos programas, no computador. Hopper comenta que, no Brasil, não é comum que o produtor da música não saiba a técnica para produzir. Já no exterior, existem muitos casos em que o produtor é como o “diretor artístico” e tem alguém que faz a “montagem” da música no computador. “É como o arquiteto e o engenheiro. Eu sou o arquiteto, mas tem que ter um engenheiro pra fazer, pra levantar o que eu crio. Isso é super comum lá fora. (...) Isso existe lá fora com música eletrônica. No Brasil isso não é. Eu não conheço nenhum caso desse tipo de coisa”. (H, p. 14)

Após essa primeira parceria de Hopper ele conheceu o trabalho de Marko e logo surgiu uma parceria, na qual produziram três músicas.

Apareceu um menino Marko (...) ele é do eletrotecno, ele é também outro que começou a produzir muito cedo, esses meninos... é impressionante a capacidade deles de entender programas e fazer. O Marko começou a lançar por um selo alemão (...) e aí eu fui ouvir as coisas do cara e fiquei muito impressionado. Falei, ‘meu que cara, fantástico’ ele produz muito bem. E aí a gente ficou amigo. Ele é muito novinho, eu falei ‘cara, vamos sentar e produzir, fuçar umas coisas e tal? Eu quero aprender como você faz algumas coisas ele ‘Claro!’. Daí a gente foi pro estúdio. Ele tinha um estúdio em casa, né? Produzia em casa. Nessas sessões a gente fez três músicas, que destoavam completamente do trabalho dele como Marko. Tipo... bem

mais melódicas. O trabalho dele é como techno mais pesado, até como dj toca bem pesado. (H, p. 15)

Nota-se como o compartilhamento de informações e parcerias é prontamente correspondido. Hopper se interessa pela produção de Marko e solicita “eu quero aprender como você faz algumas coisas” e para isso eles vão produzir juntos. A parceria modifica as produções de Marko, deixando evidente a marca de Hopper durante a produção. Ele comenta que Marko “nunca tocou as nossas músicas”, pois eram muito diferentes do estilo dele como DJ. Nessa fase, Hopper já começou a mexer no computador, no entanto o “Marko ainda era essencial pra sair alguma coisa”. Em 2010, Hopper recebeu diversos convites para remixar, pois muitos produtores ouviram as músicas que ele e Marko haviam feito e queriam um remix feito por ele. “E eu fiquei super sem graça de negar todos os convites. Tive que negar, porque as pessoas pediam pra mim e como eu ia explicar pra elas que eu não trabalho sozinho?” (H, p. 16)

5.5.2 Entendendo a lógica do programa

“não é o tanto que você sabe, é a didática que você tem”. (H, p. 17)

No início de 2011, Hopper prometeu a si mesmo que nesse ano iria se “dedicar mais à produção. Ia aprender”. Essa motivação maior se deve a uma discussão que Hopper teve com outro produtor, via facebook. “Ele jogou umas coisas na minha cara que me serviram como incentivo pra fazer isso. Foi justamente isso: você não produz sozinho. E eu falei é verdade, eu não produzo, eu assumo, eu preciso de alguém que faça a coisa comigo”. Durante essa discussão, outro produtor estava presente: Daniel Taham, e nesse momento ele se oferece pra dar aulas para Hopper, que responde

Eu não vejo nenhum problema em você me ensinar, é seu trabalho, você vai me ensinar e eu te pago por isso. **Você não vai fazer música por mim, eu vou te pagar e você vai me ensinar**’. E eu tô fazendo aula há dois meses, com o Taham. Religiosamente toda quinta feira de 8 às 10 da noite, eu to lá. (H, p. 15)

Agora, Hopper está tendo aulas sobre o programa, aprendendo a mexer ‘na máquina’. “Tô aprendendo a fazer, fuçar tudo no Ableton”. Por ele ter tido experiência de produzir com diferentes pessoas, afirma:

Cada um tem seu jeito de produzir. Eu já produzi musica com o Komka, com o Marko e com o Taham eu tomo aula, eu vejo como ele produz. Cada um tem um método. Os vícios que eu adquiri com o Marko, eu to tendo que desaprender com o Taham. O Taham faz de outra forma e tá me ensinando a fazer de outra forma. Aí eu falo ‘mas eu sei fazer assim’, daí ele fala ‘você fazia desse jeito quando tava com o Marko, comigo você vai ter que fazer de outro jeito’. (H, p. 16)

Hopper elogia a didática do Taham, pois ele “mostra como chegar no meu objetivo”. O Taham se preocupa com que Hopper aprenda a “entender a lógica do programa”, compreender como funciona. Hopper afirma que todos (Komka, Marko e Taham) sabem muito sobre o programa, mas o que importa para ele “não é o tanto que você sabe, mas a didática que você tem”, pois ele quer aprender a fazer sozinho. E, nesse ponto, Taham tem sido fundamental, pela sua didática. Marko, que já tinha na cabeça “um atalho” e ia construindo a música por esses caminhos, já Taham

quer passar pelo lugar, pra mostrar como o Marko chegou ali a fazer aquilo. E é o caminho mais difícil pra te mostrar. O Marko já foi pro atalho, porque ele é macaco velho. O Taham ‘não, vou te ensinar, ele desenha em um papel o sistem da nota. ‘isso é o sistem da nota, esse é o decay dela. Ok?’. Ele ensina isso no papel, ele vai mostrando... ‘olha isso aqui, quando você mexe no moog, isso aqui é o sistem, isso aqui é o decay, então você tem que ouvir mesmo’. No meio da aula, ele pergunta. ‘mas e isso?’ Isso aqui é o decay da nota’. (H, p. 16)

Marko se preocupa em ensinar a lógica do programa, para que Hopper atinja seus objetivos, isso é o principal. Pode-se compreender isso pela descrição abaixo:

Ontem ele tava se divertindo comigo. Porque eu descobri como eu queria fazer os reverbs, daí ele falou assim : ‘você vai fazer assim, assim, assim.’ Daí eu falei ‘mas eu não posso fazer assim?’. Ele falou ‘pode, você entendeu.’ **Você pode fazer dessa forma, mas você entendeu a lógica dele e agora você consegue fazer de um jeito que você mesmo acha mais confortável pra você. Nada te impede se você consegue chegar ao resultado final. Mas você tem que entender como funciona.** (H, p. 16)

5.5.3 Criação

Hopper já tinha experiência em composição, pois era o principal compositor da Low Dream. Entretanto, o processo de compor música eletrônica é muito diferente. Sobre essa experiência no rock e a diferença em modo de criar MEP, ele diz:

Cara, isso sempre foi um problema grande pra mim, sempre foi uma barreira é um desafio até hoje. Porque **eu penso como músico de rock**, eu vivi rock durante muitos anos, mais anos do que vivi musica eletrônica, então a coisa de pensar nas notas, na escala de uma guitarra, é muito diferente de pensar, mas ajuda. **Tô aprendendo a conseguir transformar meu conhecimento, mas é um processo.**

Eu to vivendo esse processo, essa transformação. **Conseguindo transformar meu conhecimento como guitarrista, como músico de formação musical, em músico, digamos assim, de eletrônica.** É difícil. Eu acho que talvez fosse mais fácil pra mim não ser um músico de formação. Pra não ter que passar por esse processo. Esse processo que às vezes a construção melódica das músicas, às vezes não necessita disso. Às vezes é mais intuitiva. Musica eletrônica talvez seja mais intuitiva do que formal. (H, p. 30)

Hopper fala desse processo de transformação necessário para compor eletrônica. Seu conhecimento musical sobre o rock, pensar em escalas, muitas vezes não ajuda na construção de uma música eletrônica, que “às vezes é mais intuitiva”, “mais intuitiva do que formal”. Compreender como a música eletrônica é feita, sua forma de construção, sua estética e tentar utilizar seu conhecimento prévio de “músico de formação musical” é um processo em transformação, de adaptação. Durante a construção de suas músicas, Hopper utiliza um sequenciador MIDI, e essa vivência em um instrumento diferente do que está acostumado (guitarra) acarreta em outro tipo de adaptação

Às vezes eu me sinto meio perdido, as vezes eu quero pegar uma guitarra e tocar aquilo que eu to pensando. É outra maneira de se fazer na eletrônica, é fazer aquilo nos tecladinhos, nos controladores MIDI. É outra forma, uma forma de se adaptar, entendeu? Eu ainda estou num momento de adaptação, é isso, é difícil. E eu não fui tecladista, né? Sempre fui guitarrista. Então eu tocava teclado de ouvido. Ah... essa nota aqui, pegava na guitarra e fazia a nota... e tocava... e no segundo disco da minha banda tinha muito teclado, então a gente varias vezes tocava sem saber tocar, assim sabe? (H, p. 30)

Mesmo diante das dificuldades técnicas com os softwares e a diferença na forma de pensar “pensar como música de eletrônica”, ele possui uma ideia clara sobre a sonoridade que quer desenvolver, como pretende criar suas músicas. Quais elementos quer trazer em sua composição:

Então eu acho que você cria coisas, eu to criando um som, to fazendo a evolução de ‘Ten years latter’. Partindo pra evolução de ‘Ten years latter’. Uma coisa mais dançante, mais suave, a outra musica tem um technoão pesado, um techno que eu meio que fiz pensando em tocar em festas muito grandes, tipo raves praticamente. E essa nova musica é mais swingada, é techno mais soft. Ela é leve, ela é leve, mais dançante, bastante legal. (H, p. 32)

Fica evidente a preocupação de Hopper com a pista durante sua composição. Ele já pensa em fazer uma música dançante, swingada. Ele afirma que, durante a composição, pensa na pista “o tempo inteiro, não tem como. Eu faço música pensando na pista”. Essa preocupação de Hopper com a pista é tanto no sentido do público que irá dançar, como na performance do DJ que irá executar a música. “Eu penso, na hora em que a música cresce mais, penso na hora em que ela tá no patamar máximo dela e na hora em que ela tem que

cair”. Pensa em “como o DJ vai conseguir tocar, eu penso na estrutura dela”. (H, p. 24) Seus anos de experiência como DJ influenciam sua composição, pois ele sabe como o DJ vai conduzir a música quando for tocar

Essa parte aqui o DJ vai tocar e o público não vai ouvir, é só pra orientá-lo enquanto ele tá colocando. Os primeiros compassos, os oito primeiros compassos a pista não vai ouvir. O primeiro grave que você vai soltar da música, vai ser aqui. A primeira caixa que a pista vai ouvir é nesse ponto. Eu penso muito na performance do DJ quando eu to fazendo a música (...) É a hora de você pensar como DJ também. Senão o cara fica perdido ali. Como ele vai tocar isso? (H, p. 24)

Esse momento, em que está aprendendo a compor MEP, tem modificado a forma com que Hopper ouve música. Enquanto ele está procurando músicas para tocar como DJ, ele procura compreender como o produtor construiu a música.

Isso de estar aprendendo a compor tá me ensinando a ouvir música de outra forma também. Eu ouço a música hoje em dia tentando entender como o cara fez. Ali, o que ele colocou. (...). Então eu to ouvindo outras vezes e falo ‘cara!’. Tem discos que estou ouvindo outras vezes. (...) O mais legal é que eu to percebendo ainda mais a música, né? ‘ah! Ele usou esse bumbo, ele usou tal efeito, tal hora’ é meio louco, você fica muito técnico agora. (...) Você sabe muito bem que funciona, mas agora você tá vendo como você faz aquilo funcionar (...) é uma grande percepção da coisa. (H, p. 34)

Essa nova prática de compor desenvolveu a percepção de Hopper de outra maneira, “agora ele tá vendo como faz aquilo funcionar”. Sua escuta torna a ser analítica, no entanto buscando outros elementos, tendo uma nova perspectiva da música. Nota-se como o processo de ouvir, analisar está presente durante todo seu envolvimento com a música eletrônica. Em diferentes momentos: na pista como frequentador, na pista como DJ, durante a produção, durante a pesquisa musical, e novamente em análise da produção dos outros. Esse “ver como funciona”, entender todo o processo de criação de uma música, abre novas possibilidades para Hopper, que pretende somar seu conhecimento como guitarrista, para produzir um live.

Eu acho que é uma evolução. Eu acho que isso aí não tem como escapar. A evolução de todo meu processo de estar aprendendo, estar fazendo aula. (...) E aí é inevitável, vai existir um live a qualquer momento, nem que seja daqui um ano ou dois. Vai existir um live. **Eu vou entender todo o processo. A idéia é que eu entenda todo o processo pra levar pro palco.** (...) Daí eu vou ter que ver como é que vai ser esse live, se o primeiro já vai exigir que eu toque como músicos de apoio, que eu deixe as coisas e toque com a guitarra. Não sei, isso é uma coisa que eu ainda não pensei. **Eu sei que essa é uma coisa que eu ainda vou executar, vai existir, mas não sei como.** (H, p. 33)

Hopper começa a produzir em parcerias, inicialmente quase como um “diretor artístico”, apontando o que quer, direcionando. O compartilhamento de informações é uma marca de suas produções iniciais, quando produz com Komka e Marko, disposto a “aprender

como se faz”. Aos poucos decidi aprender a produzir sozinho e compreendo que cada pessoa possui um jeito próprio de produzir. Decidi ter aula sobre o programa Ableton, e reconhece a didática de Taham, que o faz “entender a lógica do programa”. Está em um momento de adaptação sobre seu conhecimento anterior como “musico do rock” para “músico de eletrônica”, compreende que nem sempre o conhecimento necessário para se compor rock é útil na música eletrônica, e está procurando uma maneira de adaptar seu conhecimento para suas produções de MEP. Sua experiência como DJ é útil em suas produções, ajudando-o a compor sempre pensando na pista. E a nova atividade de produzir músicas, o tem ensinado a ouvir diferente, obtendo uma nova percepção da musica e do fazer musical. Vê todo esse aprendizado como uma evolução do seu caminhar enquanto músico, que culminará em um Live – eletrônico e guitarra.

5.5.4 Divulgação e *feed back*

Sobre a divulgação de seu trabalho, de DJ ou de Produtor, Hopper fala da importância da internet e de como esta está ligada à internet. “a disseminação da informação”.

Sem internet, a música eletrônica não seria nada. Foi diferente do rock, foi preciso pra musica eletrônica ter a internet pra musica eletrônica ser o que ela é hoje. Ela é muito ligada à tecnologia, muito ligada a disseminação da informação. Acho que hoje em dia o DJ tá nas redes sociais, ele informa todas as ações que ele vai fazer via twitter, o site que ele tem, a ligação que ele tem com as pessoas, com o público dele, né? (H, p. 35)

Hopper cita como utiliza as redes sociais para divulgar seu trabalho. Cita o twitter e facebook como “uma forma de divulgar, uma forma de você estar no meio”. É também um meio no qual pode receber um *feed back* de suas produções

Você faz música, por exemplo, você coloca uma musica aí, antes de lançar e faz um teste, tem DJ do mundo inteiro no meu facebook que vai ouvir a música. Às vezes eu posto no mural deles e falo ‘o que você achou da música’ e deixo minha opinião lá. Ou mando por mensagem a musica pra ele, ‘o que você achou disso?’ (H, p. 37)

Hopper mantém uma grande rede de contato “com DJ do mundo inteiro” e isso o ajuda na divulgação do seu trabalho, no momento de receber opinião de outros produtores. Outra maneira de divulgar seu trabalho é criar um Podcasting para revistas especializadas. Sobre os remix que fez para DotMagazine ele diz:

Em 3 anos eu fiz agora o 2 podcasting pra eles. Porque tem que ser um set exclusivo (...) E é legal que foi ao ar ao set na quinta a noite, e já tem mais de 100 download e quase 500 consultas de paginas e não sei quantas audições do set. É um site que tem bastante acesso. E é muito legal isso. No soundcloud às vezes você coloca, mas o

soundcloud expira em 100 downloads. (...) Se você comprar a pagina, você tem download ilimitado. Se você não compra, só 100, bloqueia o download e você só pode ouvir. E na Dot não. É ilimitado. (H, p. 38)

O Soundcloud é outra rede social utilizada por Hopper, na qual ele lança seus sets e tracks⁹⁰ e onde pode-se conferir comentários de outros produtores, DJs e apreciadores, tais como “boa melodia”, “belo groove” e “muito bom mesmo, já tá no case”. Esses comentários podem ser escritos em partes específicas da música, o que dá a Hopper um retorno das partes que foram mais apreciadas, e sob qual aspecto.

Outro retorno de suas produções que Hopper recebe é quando sua música é tocada na pista e as pessoas reagem a ela, mesmo sem saber que é dele. “É muito legal, porque a pista reage tão bem de você tocar e você saber que aquilo é seu. (...) Tocar e a pista explodir. E o mais louco é quando a pista explode e não sabe que a música é sua. Muito legal” (H, p. 26)

Quando outros DJs que ele admira tocam sua música, é como uma grande forma de reconhecimento.

Ouvir o Peçanha tocando uma música minha. É um prazer muito grande. Ver um cara que você admira tocar. Muito legal. Mais do que você mesmo. Eu sinto mais. Porque na verdade quando o cara toca, ele reconhece que tua música é boa. Você achar que tua música é boa é fácil. Essa é a parte fácil. Agora, o cara que admira achar tua música boa, e não ser obrigado a tocar ela e tá tocando porque gosta... daí sim é um super ponto pra você. (H, p. 30)

Hopper tem por costume ouvir os sets do Fabrício Peçanha, pois considera um aprendizado. Em uma dessas audições ele se deparou com a pista do D-Edge ‘explodindo’ com uma música, e isso foi um *feed back* interessante pra ele. Ele relata:

Eu tô ouvindo e quando vai chegando no final assim... chega uma coisa... chicoteando... e ‘nossa! Que som de prato fantástico!’ eu... ‘Nossa! essa música é boa, eu toco essa música’. De quem é essa música? Eu toco essa música, eles colocam um microfone captando o grito da galera. E é a música que mais faz o povo gritar na pista, quando eu ouvi o grito das pessoas na pista, o prato chicoteando, eu... ‘que música f***, eu toco isso!’. Mas eu tenho muita música, você não consegue lembrar de todas, e eu fiquei tipo uns 10 minutos agoniado tentando lembrar que música que era, e a música entrando, explodindo, entrando explodindo... ‘meu deus, que musica maravilhosa, que musica maravilhosa’ depois me deu um estalo! ‘meu deus’ – eu custei acreditar naquilo- aí eu entrei no meu soundcloud, fui lá e ‘cara, isso é medula!’ fui lá e ouvi: ‘cara isso é medula!’ entrei no soundcloud dele, deixei um tocado agradecendo por ter tocado minha música, e liguei pro Marko imediatamente. ‘Marko, você não sabe quem tocou nossa música! Cara explodiu o D-edge na hora!’ (H, p. 26)

⁹⁰ <http://soundcloud.com/djhopper>

Através do ciberespaço Hopper descobriu que sua música havia sido tocada por seu ídolo Fabrício Peçanha, e foi pelo ciberespaço que também agradece por isso. Ele têm a confirmação de que sua música funciona na pista do maior club de música eletrônica do Brasil. Através dos gritos das pessoas na pista, tudo isso ouvido virtualmente, em um set postado no ciberespaço.

6. ANÁLISE TRANSVERSAL DOS CASOS

Os capítulos 3,4 e 5 revelaram como foi o envolvimento dos produtores Komka, Mari e Hopper com a música eletrônica, e como foram construindo, aos poucos, seu conhecimento na área. Foram abordadas questões sobre a prática musical (escuta, performance e produção) de cada produtor e como estes se inserem na cena eletrônica de Brasília. Verificou-se como eles interagem na pista de dança e no ciberespaço e qual o envolvimento que possuem com as tecnologias musicais de produção.

A análise transversal dos dados irá identificar aspectos singulares e comuns dos casos aqui apresentados. Além disso, aprofundará questões relevantes para a compreensão do aprendizado destes produtores de MEP. Este capítulo estará dividido nos tópicos: iniciação musical; início na cena eletrônica – aprender a ser DJ; envolvimento com as tecnologias, interação no ciberespaço; interação na pista e produção.

6.1 Iniciação Musical

Apesar da diferença de gerações apresentada nos três casos, podemos notar pontos em comum na forma como iniciaram sua formação musical. Os três casos tiveram uma relação estreita com o rock underground, o aprendizado compartilhado com amigos e influência das mídias durante sua formação musical.

Bacal (2003; 2008) pontua que a maioria dos produtores não possui habilidade de tocar instrumento ou conhecimento acerca de teoria musical. No entanto, os três produtores participantes desta pesquisa, já tocavam instrumentos, tiveram experiências com composição e prática de banda. Mari foi a única que não procurou ter aulas, preferiu “tirar tudo de ouvido” à fazer aulas de teoria e instrumento. Hopper e Komka tiveram aulas de guitarra. Além disso todos ressaltam a importância de terem tido bandas e vivências com amigos durante o processo de aprendizado e descrevem sua relação com a música de forma lúdica e prazerosa. Hopper diz que “passava horas tocando o ouvindo rock”, Mari “fez showzzinho rock na escola” e Komka diz que se “divertiu na adolescência” com suas bandas. Green (2008) desenvolve uma pesquisa sobre como os músicos populares aprendem, e podemos ressaltar

alguns aspectos em comum com essa fase inicial de formação desses produtores: prática em grupo, aprendizado com pares e “tirar música de ouvido”.

Mari e Hopper foram os principais compositores de suas bandas. Komka tentou compor, mas diz que não teve nada significativo. No que concerne à transição deste conhecimento prático, com bandas de rock, para a produção de música eletrônica, foram encontradas perspectivas diferentes dessa influência. Mari acredita que sua experiência com o rock continua presente em suas produções eletrônicas, pela sua sonoridade e por estar ligada à música underground. Para Hopper, aprender a pensar como músico de eletrônica é um processo, por ter vivido tanto tempo no universo rock.

Com relação à teoria musical, percebe-se três visões distintas a respeito de como lidar com esse conhecimento. Komka sente falta e gostaria de aprender, pois crê que poderia ajudar em suas produções, facilitando a construção de melodias e harmonia. Mari não vê necessidade de ter esse conhecimento, pois sempre compõe através da escuta, “buscando” as notas. Hopper percebe que muitas vezes o conhecimento teórico o atrapalha, pois crê que na música eletrônica, muitas vezes não é necessário esse conhecimento. Para os três o processo de composição é guiado pela escuta, neste sentido percebemos uma relação direta com Baldelli (2006) que diz que a escuta é o guia da produção de música eletrônica. Mesmo no caso de Hopper, que conhece teoria musical e estava acostumado a compor utilizando as escalas, esse conhecimento não é utilizado durante sua produção, preferindo deixar-se guiar pela escuta.

6.2 Início na cena eletrônica

Os três produtores começam seu envolvimento com música eletrônica em diferentes momentos. Hopper é um dos representantes iniciais da cena em Brasília. Envolve-se com a música eletrônica após uma viagem para Londres e, munido de material e dessa nova vivência, começa a fomentar a cena em Brasília. Depois de um tempo conhece Komka, e decide ‘dar uma força’, iniciando então, uma amizade e troca de conhecimentos. Ambos fizeram aulas de DJ para começar a mixar e também produziam suas próprias festas no início, para poderem tocar. Quando Mari chega à cena eletrônica, logo conhece Hopper e Komka, que considera ser parte da vanguarda brasiliense. Como ela diz, “tinha as portas abertas”. Tem em Komka o seu padrinho, com quem aprende a mixar e começa a tocar no 5uinto. Todos descrevem seu início na cena eletrônica com expressões que transparecem o hedonismo e a

socialidade presente nas festas. Vale lembrar que tanto o hedonismo, quanto a socialidade na cena eletrônica, são características reconhecidas por Souza (2003), Lemos (2002) e Maffesoli (2006).

O início de Mari e Komka na cena é envolto por amigos, com quem freqüentavam as festas e partilhavam do gosto em comum. Hopper também teve amigos que ouviram as mesmas músicas que ele e partilhavam dos mesmos gostos. Nota-se que essa vivência é compartilhada, seja na pista ou no ciberespaço, e foram fundamentais na formação do repertório dos produtores.

A pesquisa é fundamental para os três produtores, e é compreendida por uma busca por informações sonoras na internet. Todo o momento em que os produtores falam sobre pesquisa, percebe-se que associam a fala à escuta de músicas novas, procura de novos produtores, sempre com o elemento sonoro em primeiro lugar. Essa pesquisa está presente desde o início dos produtores na cena, até sua prática atual. Mari e Hopper diz que são “viciados em pesquisa”. No caso de Komka e Mari a web2.0 facilitou suas pesquisas desde o início, quando “baixavam músicas”, já Hopper ainda dependia de ir à lojas, pesquisar bandas similares e nisso contou com a lojas físicas, tanto em Londres quanto em Brasília.

A escuta é uma prática musical de extrema importância para os produtores, ela se dá na pista, no ciberespaço e nos equipamentos de áudio. A escuta é sempre descrita como ativa, procurando reconhecer elementos, comparar estilos, “afinar” a percepção, distinguir melhor a mixagem e timbres de cada música. O processo de desenvolvimento da percepção por eles descrito, é semelhante ao processo de *self-tuning*, tal como propõe Gibson (1966), onde a interação com o meio em que estão inseridos (seja seu quarto ou a pista de dança) e a escuta atenta, procurando informações, “afina” a percepção do sujeito.

As festas iniciais foram muito importantes para o desenvolvimento de repertório, pesquisa e compreensão da cena. Logo o interesse dos produtores modificou-se e de freqüentadores, tornaram-se DJs e produtores.

6.3 Prática como DJ

Os três produtores descrevem algumas habilidades necessárias para o desenvolvimento enquanto DJ. Em primeiro lugar, todos pontuam a necessidade de pesquisa e um bom repertório. Outro ponto levantando por todos é a interação do DJ com a pista, sabendo

“construir um set” e, claro, a habilidade de utilizar os equipamentos de mixagem. Para começar como DJ, todos procuraram ‘aulas’. No entanto, Hopper e Komka descrevem que se desenvolveram mesmo, depois de comprar o equipamento e treinar muito.

6.4 Pista

Pode-se perceber que a experiência como DJ modifica a forma com os produtores conduzem suas composições, neste sentido todos afirmam que quando compõem estão pensando na pista, em que tipo de reação (ou affordance) que querem despertar. Hopper e Mari apontam mudanças na escuta, após começarem a compor. Mari reconstrói mentalmente as músicas que ouve, procurando compreender o que mudaria, como alteraria os elementos. Hopper passa a escutar tentando descobrir os efeitos, a forma como o produtor pensou aquela música. Nota-se que a prática como DJ que os produtores possuem é fundamental para o desenvolvimento de suas produções. Suas experiências enquanto frequentadores de pista, também o é. Eles reconhecem quais elementos sonoros farão a pista reagir. Utilizam termos como “interação com a pista”, “captar a pista” e “olhar a pista” para descrever como estão atentos ao *feed back* dos frequentadores às músicas que estão tocando. É um momento de análise e compreensão, procurando reconhecer o que fez a pista “bombar”, quais elementos sonoros propiciaram a dança. Esse envolvimento do DJ-produtor com a pista de dança, já foi descrito por Ferreira (2006; 2008), assim como Zeiner-Henriksen (2010) e é confirmado pela descrição dos três produtores.

6.5 Ciberespaço

O ciberespaço é descrito pelos produtores como fundamental para o desenvolvimento da cena eletrônica, e foi também essencial para o aprendizado dos produtores. Através do compartilhamento de arquivo, de blogs, de lojas virtuais, os produtores disseminam informação, pesquisam e apreciam música eletrônica. Inicialmente, Komka e Mari dizem “baixar” diversas músicas, de forma pirata, ampliando, assim, seu repertório e conhecimento sobre os estilos. Depois aprenderam a refinar sua pesquisa, descobriram novas maneiras de lidar com o ciberespaço e a música eletrônica. Passaram a pesquisar por lojas virtuais e, com o advento dos SRS, eles formam uma grande rede de pessoas interessadas em música eletrônica, compartilhando vídeos, produções e reportagens através da rede. O processo de se desenvolver como leitor no ciberespaço é descrito por Santaella (2004) conforme apontando anteriormente, e tem ressonância com o trajeto percorrido por esses produtores. Inicialmente

uma pesquisa/leitura errática, que aos poucos compreende como interagir no ciberespaço, desenvolvendo-se cognitivamente para esse tipo de leitura, aprendendo o melhor caminho para pesquisar, quais sites buscar, de que maneira relacionar os conhecimentos, ou seja, tornando-se com o tempo um leitor imersivo *expert*.

Os três produtores possuem SRS (facebook e soundcloud), e utilizam as redes para pesquisa, divulgação e feed back de suas produções, fomentam a cena presencial e divulgam seu trabalho, seja como produtores ou como DJ.

6.6 Envolvimento com tecnologias de produção

Komka e Mari desenvolvem uma relação muito parecida com a tecnologia de produção, pois aprenderam a manipular os softwares sozinhos, experimentando durante suas composições e procurando timbragem *Old School*. Como Baldelli (2004) defendeu, a escuta é o guia das produções e a tecnologia é vista como ferramenta aliada. Tanto Komka quanto Mari experimentam, improvisam, constroem suas músicas através de tentativa e erro, possuindo uma resposta enquanto o resultado sonoro imediato é emitido pelo software, e mediando sua composição através da escuta. Mari descreve não ter facilidade com os programas, mas afirma que depois de experimentar e “brincar” com o programa é possível compreender a lógica dele.

Hopper também busca “compreender a lógica do programa”, porém seu processo é diverso de Mari e Komka. Hopper procura semelhantes que possam auxiliá-lo na construção deste conhecimento. Inicialmente começa a produzir com outros DJs, passando depois a fazer aula sobre o software que quer aprender. Procura aprender a lógica do software, “colocar a mão na máquina”, pois lhe falta a habilidade necessária para alcançar os resultados sonoros que almeja. Compreender como o programa funciona desperta novas relações para Hopper, que até então atuava somente como DJ, passando a ter uma nova perspectiva da música e a compreender todo o processo, desde sua composição até a sua execução em uma pista. Acredita que a etapa final será produzir um *live* com instrumentos, conseguindo, assim, somar sua experiência como DJ, produtor e guitarrista.

De maneira geral podemos dizer que o aprendizado do produtor se dá pelo fazer. Aprender a usar o programa está relacionado diretamente a aprender a compor para pista. E é na prática que se forma esse conhecimento: através de experimentação, guiada pela escuta e utilizando-se as tecnologias musicais como ferramentas para suas criações.

Considerações Finais

Esta pesquisa teve como objetivo central compreender o processo de aprendizado de três produtores de MEP, levando-se em conta o grau de envolvimento destes produtores com a tecnologia de produção e como eles interagem no ciberespaço e na pista de dança, na construção de seu conhecimento.

O método de pesquisa utilizado foi o estudo multicaso etnográfico, e contamos com três produtores de MEP que participam da mesma cena e são DJs residentes do 5uinto, uma festa semanal de Brasília. Para entender o processo de aprendizados dos produtores, foi necessária uma imersão na cena em que vivem e atuam. Conhecer a música eletrônica underground, sua forma de apreciação e função, ajudaram a compreender a prática deles como DJs e produtores.

Os três produtores apontaram um fazer musical direcionado à música eletrônica underground. Suas produções foram basicamente guiadas pela escuta. Uma escuta ativa, que se desenvolveu ao longo da vivência na cena, na pesquisa no ciberespaço: uma escuta ora curiosa, ora analítica, ora criativa. Observou-se que a expressão “pesquisa de música eletrônica” estava intimamente associada ao ato de escutar, seja no ciberespaço ou na pista.

A vivência na pista, primeiramente como frequentadores, e posteriormente como DJs ajudou os produtores a compreenderem a música eletrônica, seus diferentes estilos, nuances e características sonoras. Através dessa vivência compreenderam padrões musicais recorrentes na música eletrônica e a forma como são utilizados de forma a estimular a dança. Aprenderam, assim, a criar informações sonoras que propiciam (*affordance*) a dança. Esse ambiente de interação foi essencial para ampliar o repertório dos produtores e funcionou como um local para análises e experimentações. Todos vivenciaram a pista primeiramente como platéia, dançando, frequentando as festas com amigos, posteriormente tornaram-se DJs e, então, produtores. Esse percurso trouxe mudanças gradativas na forma de compreender a música eletrônica, a relação com a pista e o evento sonoro.

Os produtores formam uma rede de contatos que extrapolam o ambiente presencial da pista, utilizando ambientes virtuais que ajudam a solidificar a cena e o conhecimento dos mesmos. A troca de experiências, as “dicas” de produção, são práticas comuns, tanto presencialmente quanto virtualmente entre eles. **O ciberespaço** é utilizado para pesquisa, troca de informações e divulgação do trabalho. Os SRS são muito utilizados pelos produtores, de forma que compartilham, divulgam e trocam informações com pessoas afins. Utilizam-no de forma a criar coletivamente, trocando materiais sonoros, ajudando-se virtualmente, criando

através do ciberespaço, em uma criação compartilhada, vivenciando um processo descrito por Levy (1999) como inteligência coletiva. O processo de troca de informações e criação coletiva são desenvolvidos e aprendidos ao longo de sua vivência: vão aprendendo a pesquisar, em sua prática, afinando seu conhecimento através de suas experiências neste meio.

Hopper, Mari e Komka demonstram o grande envolvimento com as tecnologias de produção, e de como estas os ajudam em suas produções. Eles não necessitam de grandes estúdios ou instrumentos para produzir suas músicas, com os softwares e instrumentos virtuais aprendem a compor, compondo. É na prática que o conhecimento se constrói e o próprio software dá um *feed back* sonoro de suas experimentações. Aprendem a lógica do programa e isto é fundamental para conseguir desenvolver suas idéias musicais. Não há uma defesa de um software específico, mas sim a compreensão de que o melhor software é aquele que você sabe usar.

Novos questionamentos...

Durante o mestrado, estive imersa no universo dos produtores de música eletrônica do 5uinto, procurando compreender como eles construíram seu conhecimento na área. Agora, ao terminar esta pesquisa, alguns questionamentos emergem: Como entrelaçar as experiências do aprendizado dos produtores de MEP com o ensino formal? De que maneira posso utilizar os recursos tecnológicos e o ciberespaço para propiciar um espaço de aprendizagem autônomo, ligado à criação musical, onde a inteligência coletiva seja um dos elementos na construção do conhecimento? Sendo a vivência na cena eletrônica algo tão importante na construção do conhecimentos dos produtores, como posso propiciar vivências semelhantes aos meus alunos? Como trazer a experiência da pista de dança e desse universo rico de informações sonoras aliadas ao movimento para o ensino formal? Como pensar em uma educação musical que estimule essa escuta curiosa, analítica, criativa? Como fomentar a pesquisa e a construção do conhecimento, de forma mais autônoma e ativa, de maneira que o envolvimento musical seja visto de forma lúdica, prazerosa e apaixonada? Diante de tais questionamentos, posso entrever algumas saídas que os produtores Komka, Hopper e Mari me apontaram ao longo da pesquisa, como eles indicam é só: “brinca de montar a música... ir ouvindo e procurando melodias... daí você vai aprendendo... vencendo os mitos... afinando o ouvido... aprendendo a lógica do programa, para finalmente... fazer dance music” ou, melhor... fazer música.

Referências

- AUDIOBUZZZ. *Komka, ele faz o Techno de Brasília*. Inserido de <http://audiobuzzz.net/novidade/komka-ele-faz-o-techno-de-brasilia/> acesso em 18/11/2010
- ANDRÉ, Marli Eliza D.A. *Etnografia da prática escolar*. Papirus Editora. São Paulo- SP, 5ª edição, 2000.
- AMARAL, A. (2009) *Fãs-usuários-produtores: uma análise das conexões musicais nas plataformas sociais MySpace e Last.fm*. In: PERPETUO, Irineu F, SILVEIRA, Sergio A. O futuro da música após a morte do CD. São Paulo: Momento Editorial. Disponível em <http://www.futurodamusica.com.br>. pp. 91-106
- AMARAL, A. (2009). *Plataformas de música online. Práticas de comunicação e consumo através dos perfis*. Revista Contracampo, Niterói, n. 20, nov. 2009.
- ARALDI, Juciane. *Formação e prática MUSICAL DE DJs: um estudo multicaso em Porto Alegre*, 2004. Tese de mestrado da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Programa de pós graduação em música.
- ARANGO, Julián J. *Homens, máquinas e homens-máquina: o surgimento da música eletrônica*. Dissertação (Mestrado em Multimeios)-IA, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2005
- ARROYO, Margarete. *Adolescentes-música popular- escola: subsídios e desafios*. Inserido de [www.nupea.fafcs.ufu.br/atividades/5ERAEA/5ERAEA%20\(15\).pdf](http://www.nupea.fafcs.ufu.br/atividades/5ERAEA/5ERAEA%20(15).pdf), acesso 13/08/11
- ASSEF, Claudia. *Todo DJ Já Sambou: a história do disc-jóquei no Brasil*. São Paulo: Conrad, 2003.
- BACAL, Tatiana B. *Músicas, máquinas e humanos: os DJs no cenário da música eletrônica*. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social)- PPGAS/UFRJ, Rio de Janeiro, 2003.
- BACAL, Tatiana. *Produzindo Sonoridades: A Ambigüidade de uma categoria ou a destruição de um nome*. In. Leituras sobre música popular. reflexões sobre sonoridades e cultura. Emerson Giumbelli, Júlio Cesar Valladão Diniz e Santuza Cambraia Naves (orgs.) Rio de Janeiro, 7Letras, 2008.
- BALDELLI, Debora- *Acertando o Pich: Uma etnografia musical da cena eletrônica no Rio de Janeiro*. Dissertação de Mestrado em Música. UFRJ, Rio de Janeiro, 2006
- BALDELLI, Debora- *A música eletrônica dos DJs e a produção de uma nova escuta*. Anais do V Congresso Latinoamericano da Associação Internacional para o Estudo da Música Popular- 2004- Rio de Janeiro- UFRJ (disponível em: [http://www.hist.puc.cl/iaspm/rio/Anais2004%20\(PDF\)/DeboraBaldelli.pdf](http://www.hist.puc.cl/iaspm/rio/Anais2004%20(PDF)/DeboraBaldelli.pdf)) acesso em 12/05/2009.
- BLACKING, John. *Music, Culture and Experience*. In. Music, Culture and Experience (cap 8). University of Chicago Press. U.S, 1987.

CENTOLA, Nicolau. *Laptop music e a nova estética da performance na música eletrônica*. II Simpósio ABCiber, 2008. Disponível em (<http://www.cencib.org/simposioabciber/PDFs/CC/Nicolau%20Centola.pdf>) Acesso: 11/08/2009.

DeNORA. *Tia Music in everyday life*. New York: Cambridge University Press, 2000.

FACTÓIDE, Mari Perrelli fala sobre a Banalização do House e Tech House. Inserido de <<http://factoide.wordpress.com/2010/05/05/mari-perrelli-fala-sobre-a-banalizacao-do-house-e-tech-house/>> acesso em 17/11/10

ELETROCENA. *Download Set: João Komka*. Inserido de <http://www.eletrocena.com.br/djSet/view?id_dj_set=69> acesso em 18/11/2010

FEITOSA, Ricardo Augusto de Sabóia. *Perspectivas de abordagem sobre “autenticidade” e “originalidade” na cena de música eletrônica*. Texto apresentado no Seminário de Ciberpesquisa da Universidade Federal da Bahia (Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas). Salvador, 2002

FERNANDES, Giovanni. @Supernova Entrevista- Mari Perrelli. Inserido de <<http://www.dotmagazine.com.br/?x1=10&x2=290&x3=10>> acesso 18/11/10

FERNANDES, Giovanni. DotMagazine @Entrevista- Mari Perrelli. Inserido de <<http://www.dotmagazine.com.br/?x1=10&x2=121&x3=13>> acesso em 18/11/2010

FERNANDES, Giovanni. DotMagazine @Entrevista: 10 anos de techno com Hopper. Inserido de <http://www.dotmagazine.com.br/?x1=10&x2=33&x3=13> acesso em 15/07/ 2011

FERNANDES, Giovanni. DotMagazine @Entrevista-Komka. Inserido de <<http://www.dotmagazine.com.br/?x1=10&x2=22&x3=13>> acesso em 18/11/2010

FERLA, Marcelo. *Música eletrônica*. Ed. Abril, 2004

FERREIRA, Pedro Peixoto: *O Analógico e o Digital: tecnoestética, micropolítica e fetichismo na música eletrônica*. Inserido de http://pedropeixotoferreira.files.wordpress.com/2010/01/ferreira_2005_o-analogico-e-o-digital_cienti.pdf, acesso em 05/12/2010

FERREIRA, Pedro Peixoto: *Música eletrônica e xamanismo: Técnicas contemporâneas do êxtase*. Tese de doutorado em Ciências Sociais. PPGCS/UNICAMP, Campinas- SP, 2006.

FERREIRA, Pedro Peixoto: *Transe Maquinico: Quando som e Movimento se encontram na musica eletrônica de pista*. Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, ano 14, n. 29, p. 189-215, jan./jun. 2008.

FINNEGAN, Ruth. *The hidden musicians: music-making in an English tow*. Cambridge, 2007

FONTANARI, Ivan Paolo de Paris- *Rave à margem do Guaíba: música e identidade jovem na cena eletrônica de Porto Alegre*. Dissertação de Mestrado (Mestrado em Antropologia Social)- PGAS/UFRGS, Porto Alegre, 2003.

GIBSON, J. J. (1966) *The Senses Considered as Perceptual Systems*. Boston: Houghton Mifflin.

GOHN, Daniel Marcondes. *Auto-Aprendizagem Musical – Alternativas Tecnológicas*. São Paulo: Annablume/Fapesp, 2003

GOHN, Daniel Marcondes. *Aspectos tecnológicos da experiência musical*. Música Hodie, Volume 7, n 2, 2007.

GREEN, Lucy. *Music, informal learning and the school: a new classroom pedagogy*. Hampshire: Ashgate, 2008.

LEÃO, João e NAKANO, Davi- *O impacto da tecnologia na cadeira da música: novas oportunidades para o setor independente*. In: PERPETUO, Irineu F, SILVEIRA, Sergio A. O futuro da música após a morte do CD. São Paulo: Momento Editorial. Disponível em <http://www.futurodamusica.com.br>. pp. 11- 26.

LEMOS, André. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura* (trad. Carlos Irineu da Costa). São Paulo: Editora 34, 1999, 264p.

LOPES, Juliana Julio. *Música e audição: os sentidos atribuídos por Disc Jockeys de música eletrônica*. Dissertação de Mestrado. Mestrado em Fonoaudiologia- PUC- SP. São Paulo, 2009.

MACEDO, Roberto Sidnei. *Etnopesquisa crítica. Etnopesquisa-Formação*, Liber Líbero Editora, 3 ed. Brasília, 2010.

MAFFESOLI, M. *O tempo das tribos- O declínio do individualismo nas sociedades de massa*.- 4 Ed. - Rio de Janeiro, Forense Universitária, 2006.

OBICI, Giuliano. *Condição da Escuta- mídias e territórios sonoros*. Dissertação de Mestrado em Comunicação em Semiótica. PPGCS/PUC; São Paulo, 2006

OLIVEIRA, André Luiz G. de; MERTIZG, Patrícia e SCHULZ, Sabrina. *Cognição musical como enacção e algumas possibilidades de implicações metodológicas em educação musical*. V Reunion Anual de La Sociedad Argentina para las Ciencias Cognitivas de la Música, Buenos Aires, Outubro de 2005.

NUNES, Jefferson Veras. *Livres, Puros e Felizes: culturas juvenis e festas rave em Fortaleza*. Dissertação de Mestrado em Sociologia; PPGS/UFC; Fortaleza, 2010.

PALOMINO, Érika. *Babado Forte – moda, música e noite na virada do século 21*. São Paulo: Mandarim, 1999

POLIVANOV, Beatriz B. *Facebook e as representações do self: um estudo com jovens adultos da cena eletrônica*. Artigo apresentado no III Simpósio Nacional ABCiber, 2009, dentro da mesa redonda: Reconfigurações da indústria e do consumo musical na cibercultura. Disponível em:
http://www.abciber.com.br/simposio2009/trabalhos/anais/pdf/mesas/2_entretenimento/eixo2_mesa2.pdf

PAUL, Stephen J. & BALLANTINE, Jeanne H. *The sociology of education and connections to music education research*. In: COLWELL, Richard & RICHARDSON, Carol (Ed.), *The new handbook of research on music teaching and learning*. Oxford, Oxford University Press, 2002, pp.566-583.

PRATES, Adriana- *O uso de psicoativos na cena de musica eletrônica de Salvador- Bahia: uma investida inicial*- Revista on line: Os Urbanitas. Ano 4, Vol. 4 Numero 5, fevereiro de 2007. Disponível em (<http://www.osurbanitas.org/>) Acesso em 08/11/2010

SANTAELLA, Lucia. *Navegar no ciberespaço: O perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004

STAKE, Robert E. *The Art of Case Study Research*. 1995

SOARES, Daniel. *Mari Perrelli:escolada na old school*. Inserido de <<http://www.skolbeats.com.br/Entrevista/tabid/79/ItemId/1286/default.aspx>> acesso em 18/11/2010

SOARES, Daniel. *Projeto Suinto de Brasília completa três anos*. Inserido de <<http://www.skolbeats.com.br/NoAr/Entrevista/Detalle/tabid/79/ItemId/1101/Default.aspx>> acesso em 13/07/2010

SOUZA, Cláudio Manoel Duarte de. *A cibermúsica, djing, tribos e cibercultura* Inserido de <http://www.pragatecno.com.br/ensaio2.html> em 10/04/10

SOUZA, Cláudio Manoel Duarte de SOUZA, *Música e tecnologia*. Inserido de www.pragatecno.com.br/tecnologia.doc, em 10/04/10

SOUZA, Claudio Manoel de. *Música eletrônica e cibercultura. (idéias em torno da socialidade, comunicação em redes telemáticas e cultura do DJ)*. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós Graduação em Comunicação e Cultura Contemporânea- UFBA, Bahia, 2003.

STANGL, André. *Reflexões sobre a música 2.0*.Artigo online: III Simpósio Nacional ABCiber, 2009. Disponível em:
http://www.abciber.com.br/simposio2009/trabalhos/anais/pdf/artigos/2_entretenimento/eixo2_art4.pdf (ultimo acesso 21/01/2011)

SZYMANSKI, Heloísa. *A entrevista na educação: a prática reflexiva*. Liber Líbero Editora, 2004, 3 ed.; Brasília, 2010.

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

THORNTON, Sarah. *Strategies for reconstructing the popular past- Popular Music*, 1990. Volume 9/1

SCHECHNER, Richard. *Performers and spectators transported and transformed*. In *Between Theater and Anthropology*. University of Pennsylvania Press. USA.

SEEGER, Anthony. *Etnografia da música*. In: Meyers, Helen. *Ethnomusicology-na introdução*. Norton Publishers. New York. (Publicado em português na revista “Cadernos de Campo”, n 17, pp 236-260 USP, 2008)

VIANNA, Heraldo Marelim. *Pesquisa em educação- a observação*. Liber Líbero Editora, 3 ed., Brasília 2003.

WEIRDO, Hélio. *O fenômeno (!) Suíno*. Inserido de http://rraurl.com/cena/6702/O_fenomeno_Suinto acesso em 16/07/11

ZEINER-HENRIKSEN, Hans T. *The “Poumtchak” Patter: Correspondence Between Rhythm, Sound, and Movement in Electronic Dance Music*, Department of Musicology Faculty of Humanities University of Oslo, inserido de <http://folk.uio.no/hanst/ThePoumtchakPattern.pdf>, acesso em 5 de outubro de 2010.

ANEXO 1

Primeiro Roteiro de Entrevista Elaborado

Dados descritivos:

(Nome, idade, onde nasceu, Data. Horário de início e término, onde mora, Formação escolar)

Envolvimento com música:

- Fale um pouco sobre sua história com a música (primeiros interesses, primeiras preferências, envolvimento, gostos, influências, etc)

Envolvimento com música eletrônica

- Fale um pouco sobre sua trajetória na cena eletrônica. Com o que vc se identifica na cena. O que vc gosta de fazer dentro cena, quais funções desenvolve.

- Fale um pouco sobre como vc chegou na música eletrônica, oportunidades, conhecimentos necessários (Quando se deu o seu primeiro contato com música eletrônica. Como foi, sua primeira impressão?)

(primeiros interesses na cena, primeiros contatos com a tecnologia de produção musical, sites preferidos de música eletrônica; rádio, sozinho, com apoio, teve curso? É na prática? Quem abriu as portas, dificuldades, experimentações)

- Qual seu estilo preferido de música. Pq?

Pista

-(Com relação a) dança: o que ela significa pra vc, sobre o papel do corpo na sua composição. Qual o papel da dança/corpo no seu processo de produção?

-(Quando vc está) compondo, vc pensa na pista? Se sim, de que maneira?

- já aconteceu de vc ter feito alguma música, que ao colocar na pista não funcionou da forma que vc esperava? Se sim, depois disso, como vc resolveu o problema?

(Sobre as) drogas psicoativas na cultura eletrônica. Na sua opinião qual é o papel das drogas na percepção musical do DJ e produtor durante o processo criativo? (geral e pessoal)

O 5uinto:

- (Fale um pouco sobre) a cena eletrônica em Brasília e como se deu seu envolvimento dentro dela

- Como é tocar no 5uinto. No que difere de outros lugares de Brasília. (*underground*)

- O que significa tocar no 5uinto pra vc ? (Como é ser residente? Como é ser produtor? Como é se profissionalizar?)

- Como foi tocar a primeira vez no 5uinto?

Produção

- Pq decidiu produzir?

O processo de produzir quando vc está compondo uma música... o que vc busca? O que considera interessante? - Fala um pouco sobre como vc começa a compor?

Como aprendeu a definir os estilos? Como aprendeu a produzir?

Vc costuma trocar experiências com quem? (sobre o processo de compor). Qual o local aonde isso ocorre? Em encontros para compor, na pista, na internet?

O conceito de produtor pra mep - - como vc define o termo “produtor de musica eletrônica”? o que vc entende por isso?

influencias- Que outros produtores vc gosta e acha que são bons modelos?

Tecnologias- Quando vc vai compor, quais programas utiliza, quais recursos, qual tecnologia esta envolvida? - Como vc conheceu esses softwares e aprendeu a utilizá-los? - O que vc ainda gostaria de adquirir?

Performance/ confluencia- Depois que vc começou a produzir, existe alguma diferença no seu trabalho como DJ. Qual? Sua experiência como Dj influencia nas suas composições? Se sim, como?

Profissão de produtor- O que precisa pra ser profissional?

Distribuição- Como é sua relação com a Crunch?

Sobre ciberespaço

Pesquisa - vc costuma pesquisar musicas novas de que maneira? por quais sites vc mais gosta de navegar? - Quando está pesquisando uma música... como sabe que ela é boa?

Redes sociais- em quais redes sociais vc está inserida, e elas contribuem pro seu lado profissional? De que maneira?

ANEXO 2

Categorias de Análise

Tecnologia

- Tecnologias para performance
- Tecnologias para composição
- Tecnologias para apreciação
- Mudança da tecnologia e novas relações com o saber

Ciberspaço

- instrumento mercadológico
- instrumento comunicacional
- instrumento de produção simbólica

Pista

- corporalidade
- performance
- mercado

Cultura eletrônica

- cena
- cena de Brasília
- Underground
- Hedonismo
- Funcionalidade
- Identidade

Práticas musicais

- Escuta
- Prática instrumental
- Ampliação de Repertório/ Pesquisa

- Análise Musical/ Auditiva
- Tirar de ouvido
- Composição/ Arranjo
- Iniciação musical
- Aprendizado compartilhado

Outros

- influência da família
- Influência da mídia televisiva

Profissionalização

- Funções
- Expectativas
- Estratégias

