

# Cybersubculturas e cybercenas: explorações iniciais das práticas comunicacionais electro-goth na Internet

## RESUMO

O presente artigo problematiza os conceitos de cena (Straw, 1997, 2006) e de cybersubcultura (Bell, 2000 e Caspary & Manzenreiter, 2003) em sua pertinência para o estudo dos processos e práticas sociais de comunicação, produção e divulgação/distribuição de informações no contexto da cibercultura. A partir das teorias da cibercultura e dos estudos pós-subculturais britânicos propusemos a discussão dos conceitos em relação a algumas práticas concretas de comunicação e sociabilidade da subcultura “electro-goth/industrial” na Internet.

## PALAVRAS-CHAVE

- cybersubcultura
- cena
- internet

## ABSTRACT

*The present paper discusses the concepts of scene (Straw, 1997, 2006) and cybersubculture (Bell, 2000 e Caspary & Manzenreiter, 2003) and it's importance to the studies of processes and cultural practices of communication, production and publicizing/distribution of information inside cyberculture's context. Having cyberculture's theories and british post-subcultures studies as a theoretical framework, we propose the discussion of these two concepts, relating them to some empirical practices of communication and sociability of the so-called "electro-goth/industrial" subculture on the Internet.*

## KEY WORDS

- cybersubculture
- scene
- internet

**A** análise das práticas sociais e de consumo em torno da música tem sido objeto de pesquisas no campo dos estudos culturais, da antropologia, sociologia, e da comunicação desde o século XX. A partir da disseminação das tecnologias de comunicação é notória a problematização de conceitos como subcultura, cena, movimento e mesmo de comunidade<sup>1</sup> em um contexto diferente do qual eles foram originalmente formulados, uma vez que tais práticas necessitam ser compreendidas no âmbito das formações sociais fluidas e complexas que se apresentam desde a teatralidade urbana dos *clubs*, das lojas de discos, da mídia especializada, até o ciberespaço, nos quais a sociabilidade urbana apresenta uma riqueza de fenômenos empíricos. As alianças formadas por afinidades de gosto que transitam por entre as ruas na vida offline, parecem se auto-apresentar e se autopromover<sup>2</sup> com ainda mais força na vida online. Em trabalhos anteriores, apontamos como essas subculturas estão inseridas no contexto da cibercultura, a partir da subcultura cyberpunk (Amaral, 2005a), mapeando os seus desdobramentos nas figuras dos hackers e rivetheads<sup>3</sup> (Amaral, 2005b). No presente artigo, partimos da problematização do conceito de “cena” apresentada por Straw (1997 [1991], 2006) e da noção de cybersubcultura (Bell, 2000, Caspary & Manzenreiter, 2003) para propor uma análise introdutória – cujo objetivo maior é um mapeamento e tipologia das cenas inseridas nessa subcultura através da etnografia virtual (Hine, 2000) - das práticas sociais e comunicacionais da “cybercena” *electro-goth/industrial* na Internet. Nosso foco é o papel da auto-apresentação e auto-promoção dessa subcultura particular que, através dos múltiplos usos da Internet, conferem ao online mais um espaço social, um local de trocas, críticas, discussões ou mera demarcação de pertencimento dos elementos constituintes de uma possível “cybercena”. Seria possível então que as redes de relacionamento do ciberespaço re-elaborem as hierarquias dos participantes em uma cybersubcultura? De que forma a fala dos participantes faz eco aos conceitos?

## Repensando o espaço das “cenas” e as relações subculturais com as tecnologias

As tensões e críticas no que diz respeito ao legado dos estudos subculturais britânicos da década de têm ocupado espaço nas discussões dos chamados estudos pós-subculturais dos anos 90.<sup>4</sup> A partir do esforço revisionista dos pós-subculturalistas

proliferam novas terminologias (canais, subcanais; redes temporárias de subcorrentes, cenas;

**Adriana Amaral**  
UTP

comunidades emocionais; culturas club; estilos de vida; neotribos), em substituição ao conceito de subcultura, cujo valor heurístico – alega-se – solapa diante das mutáveis sensibilidades e múltiplas estratificações e interações das culturas juvenis do pós-punk (Freire Filho, 2005, p. 141).

Tais terminologias fornecem pistas valiosas para o entendimento dos estudos pós-subculturais, mas não cremos que substituam o conceito de subcultura. Compreendemos a utilização dessas terminologias enquanto parte do próprio léxico da gramática subcultural. Interessamo-nos por descrevê-las no contexto da comunicação mediada por computador, e de que formas as transformações terminológicas podem apontar para mudanças ou não nas práticas sociais dos seus participantes. Enfatizamos a utilização indistinta do conceito de cena e sua migração para o ciberespaço. Segundo Will Straw (2006), o termo cena tem sido usado para designar fenômenos e locais tão distintos quanto bares, movimentos musicais, globais ou locais, entre outros. Cena parece, por exemplo, caber na flexibilidade de exemplos como a cena *psychobilly* ou às movimentações subculturais localizadas (“a cena carioca”) ou globais.<sup>5</sup>

Scene will describe unities of highly variable scale and levels of abstraction. “Scene” is used to circumscribe highly local clusters of activity and to give unity to practices dispersed throughout the world. It functions to designate face-to-face sociability and as a lazy synonym for globalized virtual communities of taste (Straw, 2006, p. 6).

Percebemos essa utilização intensa de “cena” mesmo na fala dos seus participantes: “É comum perguntarmos como é a cena em um determinado lugar” (WTek, músico e produtor de eventos electro-goth/industrial).<sup>6</sup> Quando questionado pela revista belga *Side-Line*, Andy LaPlegua, vocalista da banda de electro-industrial *Combichrist*<sup>7</sup> explica que os títulos dos seus EPs - “*With success comes bitching*” (Com o sucesso chegam as reclamações) e “*What the fuck is wrong with you people?* (Que raios está errado com vocês?) - remetem ironicamente às próprias negociações entre os participantes da cena electro-goth: “It’s basically about *this scene*<sup>8</sup> in general. People don’t like to see other people make it. People would rather bitch and complain”<sup>9</sup> Em relação específica à questão da cena musical, Straw (1997) destaca a importância da comunicação na construção de práticas e de alianças musicais.

A musical scene is a cultural space in which a range of musical practices coexist, interacting with each other within a variety of processes of differentiation, and according to widely varying trajectories of change and cross-fertilization (Straw, 1997, p.494).

Já em um artigo mais recente, Straw (2006) discute essa concepção, afirmando que as cenas são vividas enquanto *efervescência*<sup>10</sup> que proporciona práticas e espaços organizados, sejam eles a favor ou contra as mudanças. Percebe-se então que o conceito de cena, embora elástico, ainda guarda alguma relação com a noção de espaço dentro dos centros urbanos. Mas e quando as noções geográficas, sociais e culturais de espaço se alteram em função do ciberespaço? De que maneira o conceito de cena acompanha ou não tais rupturas? A partir de uma primeira inserção ao campo, observamos que essa concepção ligada ao espaço e às práticas, por um lado se mantém tanto discursivamente (na fala dos participantes e no discurso das mídias jornalísticas especializadas) quanto nas trocas offline (no espaço dos clubs, lojas de roupas/discos, etc) ou online (nos websites, fóruns, e-zines, blogs, Orkut, discussões via MSN, etc e, no próprio MySpace). Salientamos novamente que nossa análise centra-se no *electro-goth/industrial*, uma vez que

as cenas são as *apropriações locais dos gêneros*<sup>11</sup> e têm características próprias, sem dúvida. Na verdade, hoje, eu acho que não dá mais pra falar nem mesmo na cena de uma cidade como um todo – mas sim nas cenas diversas do Rio (de house, de D&B, de electro); de SP, etc...mas seria leviano eu traçar aqui as diferenças, rapidamente. Tem mesmo que analisar caso a caso – como algumas cenas são mais fortes ou voláteis, quais os hábitos e valores de cada um dos grupos, etc (SÁ, 2006, online).<sup>12</sup>

A cena “acontece” ou é construída, a partir do espaço onde ocorrem as trocas, hábitos e práticas sócio-comunicacionais, tanto em nível macro (global) como em nível micro (local). É pertinente falarmos então, em cenas, uma vez que, elas ocorrem ou de forma simultânea ou de forma alternada. Analisamos a virtualização das cenas – os espaços de trocas dentro do ciberespaço – enquanto um fator dependente do crescimento e da consolidação, tanto dos estilos e subestilos musicais quanto das próprias subculturas.

As diferentes cenas parecem ser mais um entre os tantos elementos e terminologias da complexa gramática subcultural, não sendo uma substituta conceitual da mesma. O uso do termo subcultura aqui pode apresentar uma determinada ambigüidade, contudo tendemos a concordar parcialmente com a revisão do mesmo feita pelos estudiosos pós-subculturalistas, e é nesse contexto que o utilizamos. Vejamos então como se constitui a proposta do termo cybersubcultura e de que forma ele dialoga com as cenas.

### Cybersubculturas e cybercenas

Para David Bell, cybersubculturas são “social formations that either signal an expressive relationship to digital technologies<sup>13</sup> (...) or make use of it to

further their particular project” (Bell, 2000, p. 205). Em seu estudo sobre as raves, McCall (2001) aponta essa apropriação das tecnologias pela subcultura rave.

Rave’s relationship with technology spreads much further than the Internet. With its inherent relation to digitalization and computers, electronica is not only the anthem of rave, but is often equated with a wider cyber aesthetic (McCall, 2001, p.127).

Os fortes laços entre tecnologia e a própria subcultura aparecem também na análise da cena *Noise Japonesa*.<sup>14</sup> Como explicam Caspary e Manzenreiter (2003, p. 62), por ser um estilo que “relies heavily on digitalized production work (so-called “industrial music”) as well as personal computer usage and computer networks to disseminate its products, the deliberate “cyborgization”<sup>15</sup> of the subculture seems to be inevitable.” No entanto, a noção de Bell sobre cybersubcultura é criticada por Caspary e Manzenreiter (2003, p. 63) como demasiadamente ampla, tendo perdido o fio condutor que distingue uma formação subcultural do chamado *mainstream*. Para os autores, essa categoria indefinida pode ser aplicada à

social formations whose members pursue a non-commercial, subcultural project that is essentially dependent on communication technology for its existence. We recognize a cybersubculture when the relationship between technology, on the one side, and the social structures and communicative processes that constitute the community, on the other, are so intimate that *without technology, this subculture would cease to exist*<sup>16</sup> (Caspary e Manzenreiter, 2003, p. 63).

A definição dos autores parece esclarecer a questão da mera transposição de uma subcultura para o contexto do ciberespaço e de uma subcultura na qual as tecnologias já são em si mesmas um fator essencial para o seu nascimento e disseminação. Assim como no caso da cena *Noise* japonesa, estilos como o *Industrial*, o *Darkelectro*, o *Synthpop*, *Futurepop*, *EBM*, *Hellelectro*, *TBM*, entre outros também possuem sua produção dependente de instrumentos digitais como computadores, samplers, baterias eletrônicas, etc, mesmo que, muitas vezes, em sua visualidade/sonoridades próprias tais estilos sejam associados – principalmente por parte dos membros de outras subculturas dentro da música eletrônica como o *techno* ou o *house*, por exemplo – à chamada “low-tech” (tecnologias mais antigas, mais simples de utilizar que tornam-se cultuadas). Além disso, a própria temática “tecnologia” aparece no discurso dos produtores, DJs, bandas, seja em capas de álbuns, letras, entrevistas, moda, etc. Embora, uma de suas matrizes subculturais seja o gótico/darkwave<sup>17</sup>

dos anos 80 – cujo foco estava centrado mais no rock pós-punk – a subcultura *electro-goth/industrial*, assumiu também sua influência advinda da música eletrônica como o *techno* e o *electro*.<sup>18</sup> Sob esses aspectos, essa subcultura pode ser considerada uma cybersubcultura, uma vez que, sem os elementos tecnológicos ela não teria como surgir nem como se disseminar e ganhar novos adeptos.

Apesar dessa definição de cybersubcultura parecer mais apropriada, ainda assim, ela contém um caráter discutível, principalmente no quesito “projeto não-comercial” a que ela se refere. Uma vez que as ferramentas tecnológicas como sites, e redes de relacionamento como o MySpace<sup>19</sup> também funcionam como parte do marketing e da auto-promoção (através da divulgação de *press-releases*, agenda de turnê, arquivos de áudio, fotos e vídeos e até venda de ingressos online, etc), torna-se problemática utilização desse termo. No entanto, se pensarmos na conotação que o termo não-comercial possui dentro da linguagem subcultural, entendemos que ele não exclui o comércio em si, principalmente no quesito de estimular os fãs a irem aos shows e a comprarem o material produzido pelas bandas – focado em um segmento de fãs que apreciam os estilos – mas sim, que o projeto não foi feito com o objetivo de agradar a “públicos maiores” e às grandes gravadoras. Essa é uma possibilidade de entendimento do termo dentro do próprio universo da subcultura em questão.

Se o termo não-comercial for substituído pelo não menos controverso termo *underground*, ainda estaríamos no campo das oposições simplistas que não dão conta do complexo fenômeno da cooptação dos estilos subculturais pelo *mainstream*, como Caspary & Manzenreiter (2003) mesmo indicam.

Nowadays, it seems that a strict binary system of underground versus mainstream music cultures (and at the same time groups that can be mapped solely by styles or genres) has vanished completely. The question of whether a musical style, a group of fans or a group of musicians is articulating something different, new or innovative, something that points out of this place, needs to be mapped in a much more sensitive way (CASPARY & MANZENREITER, 2003, p. 63).

Um exemplo dessa complexidade está na entrevista de lançamento do álbum mais recente da banda eslovena de industrial/experimental Laibach.<sup>20</sup> Questionado pela revista belga *Side-Line* sobre a escolha de um produtor de mixagens (P-Dub) que trabalhou com artistas eletrônicos de caráter mais *pop* como Goldfrapp, Björk e até mesmo Madonna, o vocalista Alexei Monroe respondeu: “If he is good enough for Madonna, he should be good enough for Laibach as well!”<sup>21</sup> O que seria algo contestado e discutido há alguns anos na subcultura é aceito como

transformador dentro desse contexto. "A cena gótica atual abraça avidamente as novas tecnologias e as possibilidades que elas oferecem – em particular aquela que permite a exploração do território sombrio enquanto desfruta do sucesso comercial". (Baddeley, 2005, p.263). Essa dificuldade em mapear e delimitar uma subcultura em relação às questões não-comerciais ou *underground* reflete o mesmo dilema que os seus participantes encaram, seja nas discussões entre os fãs/produtores a respeito de "autenticidade"<sup>22</sup> e do velho clichê dos "sell-outs".<sup>23</sup>

De volta à questão da cybersubcultura, percebemos que sim, a noção é pertinente para dar conta de subculturas que têm na tecnologia sua principal ênfase desde sua constituição – como o caso dos *hackers*<sup>24</sup> ou os *clubbers* e na *electro-goth/industrial* – bem como todas as subculturas surgidas a partir da sociabilidade proporcionada pela música eletrônica – na qual a tecnologia é uma de suas forças constituintes centrais – até a produção (no caso da música eletrônica no qual os instrumentos são tecnológicos), divulgação, distribuição e disseminação de seus conteúdos através da Internet, dos celulares, das plataformas/redes sociais, wikis, blogs, enfim, do aparato digital do qual elas não podem ser excluídas. Contudo, o termo parece carecer de sentido quando aplicado às subculturas que não possuem uma vinculação direta com a tecnologia, mas que meramente transpõem seus dados físicos e os seus relacionamentos offline para o online.

Enquanto o termo cybersubcultura abrange as relações implícitas numa subcultura, ou seja, as implicações da mesma com os aspectos tecnológicos, sua moção ou força essencial de criação; a noção de cena nos ajuda a compreender de que maneira os participantes fazem uso de suas práticas e em quais espaços, hierarquias e níveis (micro/macro,online/offline<sup>25</sup>). Assim, as duas terminologias podem ser utilizadas, não como sinônimos, nem como oposições, mas como elementos complementares para o entendimento basilar da sociabilidade pós-subcultural.

Conforme nos apontam nossas primeiras aproximações com o campo, ao contrário de subcultura – que desdobrou-se no termo cybersubcultura – e que surgiu a partir de rumações teóricas a partir do empírico; o termo cena foi transposto para os espaços virtuais, adotado tanto pelos veículos especializados – no caso dos estilos musicais ou de vida – quanto pelos próprios integrantes – produtores e audiência, que muitas vezes são os mesmos – dessas subculturas. Talvez por sua flexibilidade e sensibilidade (apontada por Straw), e/ou mesmo por seu uso jornalístico,<sup>26</sup> a noção de cena permanece no ciberespaço e parece repercutir com mais ressonância dentro e fora das cybersubculturas como um vocábulo "coringa", ou seja utilizado extensivamente por analistas e por participantes da cena. Para os objetivos desse trabalho, em relação à Internet e outras tecnologias de comunicação, pensamos em cy-

bersubcultura enquanto uma categoria de fundo, mais abrangente de um contexto que está além da música; e cybercena como cada espaço de apresentação tecnológica de auto-apresentação e auto-promoção das subculturas (sites oficiais e não-oficiais dos artistas, fóruns de discussão, blogs, fotologs, perfis e comunidades no Orkut e no MySpace, etc). Uma vez compreendidas as categorias no âmbito dessa pesquisa, prosseguiremos com uma breve descrição da cybersubcultura *electro-goth/industrial* com enfoque nas práticas sociais observadas nos primeiros contatos.

### **A cybersubcultura *electro-goth/industrial* e a face mais sombria da eletrônica.**

A história da cena alternativa da década de 90 foi dominada pelo advento do que chamamos de música industrial. A cena gótica já havia incorporado o industrial com todo o entusiasmo no fim da década de 1980, graças principalmente ao paralelo entre os dois estilos, em particular o interesse pelo lado mais sombrio da vida compartilhado por ambos. (Baddeley, 2005, p. 157)

Nascida no começo da década de 80, a subcultura *electro-goth/industrial*<sup>27</sup> ganhou mais força nos anos 90, com a disseminação e a popularização das tecnologias de comunicação, assim como os softwares de produção musical e equipamentos como baterias eletrônicas, samplers, etc. Segundo Baddeley (2005), as origens da música industrial<sup>28</sup> estão no fim dos anos 70, em bandas de vanguarda e experimentais como o *Throbbing Gristle* (considerada publicamente por muitos críticos como a primeira banda de industrial propriamente dito) e *Test Department*. Devido a seus excessos avant-garde e experimentações cheias de barulhos, ruídos e caos sonoro, o *Throbbing Gristle* criou seu próprio selo, o *Industrial Records*. A partir daí, a imprensa musical inglesa começou a rotular diversas outras bandas que apresentavam trabalhos nesse sentido como industrial.

A influência britânica atravessou o Atlântico, e o Canadá e os EUA acabaram absorvendo esse estilo sonoro e criando suas próprias bandas, que misturaram esse som barulhento com um rock mais guitareiro e um apelo mais comercial (no caso do *Ministry*, *NIN* e outros nos Estados Unidos), ou, como no Canadá, mantiveram um som mais sombrio e espectral (no caso do *Skinny Puppy*) ou dançante (o *Frontline Assembly*). No presente *paper* optamos pela utilização do termo *electro-goth/industrial* em vez de apenas industrial<sup>29</sup> pelo estilo ser apenas um dentre os vários estilos de música relacionados a essa cybersubcultura. Outro fato que influenciou a opção por esse termo, é que nos anos 90, houve uma apropriação do termo "música eletrônica" pela mídia em geral para designar subcultura *raver/clubber*, o que

deixou sem uma nomenclatura específica os produtores e fãs das tendências eletrônicas mais obscuras. Por outro lado, seria mais fácil utilizar a terminologia cybergótico, termo que facilitaria a compreensão do fenômeno e o apresentaria de forma mais visual. No entanto, como procuramos compreender cada fenômeno sociológico a partir de suas características internas, com a segmentação dentro da própria cybersubcultura, cybergótico acabou designando uma das cenas dentro da cultura do industrial. No início dos anos 90, os fãs e participantes acabaram se subdividindo entre os chamados cybergóticos (seguidores dos sons mais modernos<sup>30</sup>) e os rivetheads<sup>31</sup> (seguidores do industrial *old-school*,<sup>32</sup> visual mais militarizado, etc). Isso sem contar os neovitorianos (que unem a obsessão pela era vitoriana às tecnologias recentes e que possuem um visual diferenciado dos dois anteriores). Paul Hodkinson (2002, p. 68) nos apresenta sua definição de cybergótico como um cruzamento entre os *clubbers/ravers* e os góticos, tanto na mistura visual como na adoção de estilos musicais mais sombrios. Embora todos sejam elementos importantes dentro da cybersubcultura, percebe-se que as noções de hierarquia de ordem social, da qual nos falamos Caspary e Manzenreiter (2003) continuam a existir de forma sutil, mesmo que dentro de um domínio, aparente e discursivamente de maior liberdade como é o caso da Internet. No domínio informal tanto do boca-a-boca quanto das discussões em fóruns, etc, depreende-se que os *rivetheads* possuem uma atitude mais crítica e distópica em relação às tecnologias, enquanto os cybergóticos a abraçam de forma mais positiva ou mesmo de deslumbramento. A cybersubcultura da qual essas cenas fazem parte, possuem práticas e usos próprios da rede que influenciam, principalmente suas maneiras estéticas e estilísticas de autoapresentação e auto-promoção, seja na construção dos seus perfis e avatares online, seja nas discussões em fóruns, etc e mesmo na produção do seu conteúdo.

### Considerações finais

Com a segmentação das cenas dentro da categoria maior chamada música eletrônica (a partir da década de 90 surgiram muitos estilos e subestilos criando cenas paralelas), não é mais possível falar das cybersubculturas da música eletrônica de forma generalizada, pois perdem-se nuances, muitas vezes sutis, das diferentes noções de alteridade e subjetividades, dos hábitos, comportamentos, usos e práticas que cada segmento faz das ferramentas tecnológicas. Nesse artigo, introdutório na questão de análise da cybercena *electro-goth/industrial*, tensionamos a discussão sobre as noções de cena e de cybersubcultura, procurando apontar exemplos práticos e características encontradas na discursividade e na autoapresentação e auto-promoção de seus integrantes via rede. Por se tratar de uma primeira exploração

do campo, não tratamos das práticas relativas à relação produtor-audiência (que a partir da Web 2.0 se tornam cada vez mais estreitas), do espírito de remixagem e das convergências de gosto, assim como a própria utilização e apropriação das mídias “tradicionais” (como fanzines, revistas, etc). É preciso, em novas pesquisas, concentrarmos-nos na repercussão dessas questões dentro desse cenário complexo e heterogêneo. Assim, entendemos nosso contexto de pesquisa como “both the circumstances in which the Internet is used (offline) and the social spaces that emerge through its use (online)” (Hine, 2000, p.39) e, para tanto torna-se necessário um mapeamento dessas cybercenas emergentes, a partir de novos estudos etnográficos com enfoque nos usos de ferramentas tecnológicas e redes sociais voltadas ao compartilhamento de sociabilidades musicais, como por exemplo o MySpace e o Last.FM. ■ FAMECOS

### NOTAS

1. Alguns trabalhos interessantes a respeito de comunidades virtuais encontram-se em Rheingold, Casalegno, Recuero, entre outros.
2. Self-promotion and self-presentation are characteristic traits of computer-mediated conscious communication” (Caspary & Manzenreiter, 2003, p. 71).
3. Cabeças de rebite. Como são chamados os participantes da subcultura industrial”. (Amaral, 2006, p. 226)
4. Thornton (1996), Gelder & Thornton (1997), Muggleton (2000) Hodkinson (2002), Muggleton & Weinzerl (2003), entre outros são alguns dos representantes dos estudos pós-subculturais.
5. A questão do global versus local aparece, ainda segundo Straw (1997, p. 494) como “the manner in which musical practices within a scene tie themselves to processes of historical change occurring within a larger international music culture will also be a significant basis of the way in which such forms are positioned within that scene at the local level”.
6. Depoimento colhido via MSN, dia 12 de janeiro de 2007. A entrevista completa integra o mapeamento da cena electro-goth brasileira (ainda em desenvolvimento) através do método de etnografia virtual.
7. Site oficial disponível em: <www.combichrist.com>. Perfil no MySpace: www.myspace.com/combichrist Acesso em: 13/12/2006.

8. Grifo da autora.
9. McNEALLY, Vlad. TBM or Techno, LaPlegua does it his own way. Side-Line Magazine, novembro 03rd 2006. Disponível em [http://www.side-line.com/interviews\\_comments.php?id=18675\\_0\\_16\\_0\\_C](http://www.side-line.com/interviews_comments.php?id=18675_0_16_0_C) Acesso em 15/11/ 2006.
10. Essa efervescência parece devedora de uma influência do pensamento neotribalista maffesoliniano. "Num processo de massificação constante, operam-se condensações, organizam-se tribos mais ou menos efêmeras que comungam valores minúsculos, e que, em um balé sem fim entrecrocavam-se, atraem-se, repelem-se numa constelação de contornos difusos e perfeitamente fluidos" (Maffesoli, 1999, p.52). Nesse momento, não pretendemos abordar a discussão do termo tribo ou neo tribo, em função de nosso recorte. Para uma abordagem sobre as diferenças entre tribo e comunidade no âmbito do ciberespaço ver Casalegno, Federico. Entre tribalisme et communautés; des configurations sociales émergentes dans le cyberspace. Media-Institute, Online forum, Rethinking Media, Jan-March 2001.
11. Grifo da autora. Como vimos anteriormente essas apropriações não ocorrem apenas no âmbito local, mas também no âmbito global. No caso do electro-goth/industrial, a "cena" mundial (que teve início na metade dos anos 90 na Europa, América do Norte e Ásia, sobretudo Alemanha, Reino Unido e países nórdicos, Estados Unidos e Canadá e Japão) é muito mais sólida e sedimentada do que a "cena brasileira" (uma doção tardia dos brasileiros que começou a despontar a partir de 2000) que se restringe a algumas capitais, especialmente em São Paulo, Rio de Janeiro, Belo Horizonte, Porto Alegre, Curitiba.
12. Entrevista feita com a pesquisadora Simone de Sá pelo portal de música eletrônica PoaBeat. Pense e dance: a experiência estética da música eletrônica. 10.Ago.2006. Disponível em: <<http://www.poabeat.com.br/modules/eNoticias/article.php?articleID=291>> Acesso em 10/08/2006.
13. Bell (2000, p.04) cita como exemplos de cyber-subculturas os MUDders, os neo-luditas, os hackers, os cyberpunks, entre outros, todas subcultura fortemente centradas na tecnologia enquanto leit-motif central de suas existências.
14. O Noise é um tipo de música eletrônica experimental derivado do industrial. A partir dos anos 80, esse subestilo ganha muitos adeptos no Japão, como aponta o estudo de Caspary e Manzenreiter (2003). De acordo com a Wikipédia, "Noise music is loosely related to industrial music, sharing its DIY ethos, independence and ethic of using "non-musical" sources. Often described as "punishing and abrasive" by those with a flair for the dramatic, Noise music can be very loud and dissonant, ranging from the free-form extreme electronic music of Merzbow and Masonna to the more sculptured sounds of Boyd Rice and Black Leather Jesus, to the cold haiku sound-scapes of Ryoji Ikeda and Sachiko M". Disponível em: [http://en.wikipedia.org/wiki/Noise\\_music](http://en.wikipedia.org/wiki/Noise_music). Acesso em 08/01/2007.
15. A questão da ciborgização aparece nesse contexto de forma um tanto quanto metafórica, apenas como forma de mencionar os estudos sobre ciborgues e pós-humanos como o de Haraway, Hayles, Terranova, entre outros. Essa ciborgização aqui talvez remeta às relações homem-máquina que estão no cerne da criação da música eletrônica, seja em sua produção, divulgação ou estética.
16. Grifo da autora.
17. Para um maior entendimento do gótico/darkwave indicamos, entre outros, Mercer (1997), Hodgkinson (2002), Thompson (2002) e Baddeley (2005).
18. Mesmo assim, carece reafirmar que a subcultura electro-goth/industrial pode ser tanto vista como uma das "cenas" da subcultura gótica/darkwave - principalmente em nível nacional no qual a maioria das festas/eventos agrega tanto o rock como a eletrônica ou enquanto uma cena à parte, no nível internacional, no qual existem eventos apenas cybergóticos e industrial. Esse é um ponto que merece uma pesquisa mais detalhada a partir do empírico.
19. Disponível em [www.myspace.com](http://www.myspace.com) Acesso em 05/01/2007
20. Site oficial disponível em <http://www.laibach.nsk.si/> Acesso em: 04/01/2007. Perfil no MySpace disponível em: <http://www.myspace.com/laibach> Acesso em 07/01/2007.
21. Isacker, Bernard Ivan. Laibach - If he is good enough for Madonna, he should be good enough for Laibach as well! Revista Side-Line, 22 Dec. 2006. Disponível em [http://www.side-line.com/interviews\\_comments.php?id=19739\\_0\\_16\\_0\\_C](http://www.side-line.com/interviews_comments.php?id=19739_0_16_0_C) Acesso em 23/12/2006.
22. Questão discutida como central para o acúmulo de capital subcultural em Thornton (1996).

23. Em português “vendidos”. No discurso dos membros da subcultura há um circuito de reclamações sobre autenticidade/legitimidade que ocorre nos espaços onde se dá a cena e que é constantemente discutido pelos seus adeptos. A fala do produtor Andy la Plegua (Combichrist) explicita essa preocupação: “Before a band gets a club hit, everybody is bitching about the bands that are played out on the clubs. Then, as soon as their favourite band is being played, they bitch about that too, because then they don’t wanna hear it anymore... because then its a ‘sell out’ and over-played. Whatever. SuicideCommando’s ‘Hellraiser’ is way overplayed, but it wouldn’t have been played this much if it sucked. The reason why things are played, is because people want it”. Disponível em: [http://www.side-line.com/interviews\\_comments.php?id=18675\\_0\\_16\\_0\\_C](http://www.side-line.com/interviews_comments.php?id=18675_0_16_0_C) Acesso em 13/12/2006.
24. Para uma compreensão histórica do termo ver Steven Lévy (1984), já para um entendimento político-filosófico além das questões subculturais consultar McKenzie Wark (2004).
25. É também pertinente lembrar que as relações estabelecidas por meio da comunicação mediada por computador já são em si mesmas socialmente produzidas. “The space in which online interactions occur is simultaneously socially produced through a technology that is itself socially produced” (Hine, 2000, p. 39).
26. Eis uma hipótese que necessita de maior aprofundamento e análise genealógica dentro do contexto do jornalismo musical.
27. O industrial é o lado mais obscuro da música eletrônica e também o menos visível na maior parte dos estudos do meio acadêmico”. (Amaral, 2006, p. 168). Mesmo nos estudos subculturais observamos uma lacuna no que diz respeito a esse gênero e também a subcultura a que ele corresponde. Uma importante referência encontra-se em Monroe, Alexei. Thinking about mutation. Genres in 1990 electronica. In: Blake, Andrew. Living through pop. New York; Routledge, 1999. Monroe, além de pesquisador é um dos fundadores da banda eslovena laibach.
28. Uma outra referência do industrial nos remete à própria revolução industrial, uma vez que por exemplo, ela fica explícita em nomes de compilações de bandas como o Industrial Revolution (do selo Cleópatra), quanto um programa de webrádio chamado Industrial Factory, transmitido online pela rádio WZBC de Boston, Massachusetts.
29. Salientamos que o uso do termo industrial nesse caso específico é uma espécie de “genérico”, vago e passível de críticas apenas como forma de identificação mais visível da subcultura, pois além do industrial, os adeptos da subcultura também escutam outros estilos e subestilos musicais.
30. As definições desses estilos podem ser conferidas em <http://www.cybergothic.org.uk>. Acesso em 15/08/2006.
31. Na comunidade Cybergoths and Rivetheads do Orkut, há inúmeras referências a essa discussão entre os dois grupos, pois ambos pertencem a um contexto similar, embora nem sempre se haja similaridades entre ambos. Ao mesmo tempo, as diferenças são muito tênues e de difícil observação para quem é de fora dos grupos. Disponível em: <http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=24015663>. Acesso em 05/01/2007.
32. Notadamente observamos aqui um problema relativo às hierarquias dentro da cybersubculturas, que continuam repetindo os modelos de geração mais antiga e detentora das informações “puras” e geração mais nova que está se inserindo no contexto.

#### REFERÊNCIAS

- AMARAL, Adriana. *Visões Perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk. Comunicação e cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2006.
- . Uma breve introdução à subcultura cyberpunk. Estilo, alteridade, transformações e hibridismo na cibercultura. *Revista E-Compós*, Brasília, v.03, Ago. 2005. Disponível em [www.compos.org.br/e-compos](http://www.compos.org.br/e-compos).
- . Visões obscuras do underground: hackers e rivetheads como subcultura híbrida. *Revista 404NotFound*, Salvador, n.47, Jul.2005.
- BADDELEY, Gavin. *Goth Chic. Um guia para a cultura dark*. Rio de Janeiro: Rocco, 2005.
- BELL, David, KENNEDY, Bárbara M (ed.). *The cybercultures reader*. New York: Routledge, 2000.
- CASALEGNO, Federico. Entre tribalisme et communautés; des configurations sociales émergentes dans le cyberspace. Media-Institute, Online forum, *Rethinking Media*, Jan-March 2001.
- CASPARY, Costa, MANZENREITER, Wolfram. From subculture to cybersubculture? The Japanese Noise alliance and the Internet. In: GOTTLI-

- EB, Nanette, McLELLAND, Mark (ed). *Japanese cybercultures*. NY: Routledge, 2003. pp.60-74.
- FREIRE FILHO, João. Das subculturas às pós-subculturas juvenis; música, estilo e ativismo político. In: *Revista Contemporânea*, Salvador, vol. 03, n.01, junho de 2005. Disponível em: <<http://www.contemporanea.poscom.ufba.br/6%20joaof%20j05w.pdf>> Acesso em 30 de jul. 2005.
- GELDER, Ken, THORNTON, Sarah (ed.). *The subcultures reader*. London: Routledge, 1997.
- HARAWAY, Donna. Um manifesto para os ciborgs: ciência, tecnologia e feminismo socialista na década de 80. In: HOLLANDA, Heloisa Buarque de (org.). *Tendências e impasses. O feminismo como crítica da cultura*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.
- HAYLES, N. Katherine. *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature and informatics*. Chicago: The University of Chicago, 1999.
- HEBDIGE, Dick. *Subculture: the meaning of style*. London: Methuen, 1979.
- HODKINSON, Paul. *Goth: identity, style, and subculture*. New York: Berg, 2002.
- HINE, Christine. *Virtual ethnography*. London: Sage, 2000.
- ISACKER, Bernard Ivan. Laibach - f he is good enough for Madonna, he should be good enough for Laibach as well! *Side-Line Magazine*, 22 Dec. 2006. [http://www.side-line.com/interviews\\_comments.php?id=19739\\_0\\_16\\_0\\_C](http://www.side-line.com/interviews_comments.php?id=19739_0_16_0_C)
- LEVY, Steven. *Hackers. Heroes of the computer revolution*. Anchor Press: New York, 1984.
- MAFFESOLI, Michel. *No fundo das aparências*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.
- MERCER, Mick. *The Hex Files: the goth bible*, 1997. London: Batsford Books, 1997.
- McCALL, Tara. *This is not a rave. In the shadow of a subculture*. New York: Thunder's Mouth, 2001.
- McNEALLY, Vlad. TBM or Techno, LaPlegua does it his own way. *Side-Line Magazine*, november 03rd 2006. [http://www.side-line.com/interviews\\_comments.php?id=18675\\_0\\_16\\_0\\_C](http://www.side-line.com/interviews_comments.php?id=18675_0_16_0_C) Acesso em Nov.2006.
- MUGGLETON, David. *Inside subculture: the postmodern meaning of style*. New York: Berg, 2000.
- MUGGLETON, David, WEINZIERL, Rupert (ed.) *The post-subcultures reader*. New York: Berg, 2004.
- MONROE, Alexei. Thinking about mutation. Genres in 1990 electronica. In: BLAKE, Andrew. *Living through pop*. New York; Routledge, 1999.
- SÁ, Simone. Pense e dance: a experiência estética da música eletrônica. *Site PoaBeat*, Porto Alegre. Disponível em: <<http://www.poabeat.com.br/modules/eNoticias/article.php?articleID=291>> Acesso em 10/08/2006.
- STRAW, Will. Scenes and sensibilities. In: *Revista E-Compós*, Brasília, Ed. 06, agosto 2006. Disponível <http://www.compos.org.br/e-compos>
- STRAW, Will. Communities and scenes in popular music. In: GELDER, Ken, THORNTON, Sarah (ed). *The subcultures reader*. New York: Routledge, 1997. pp.494-505.
- TERRANOVA, Tiziana. Post-human unbounded. Artificial evolution and high-tech subcultures. In: BELL, David, KENNEDY, Bárbara M (ed.). *The cybercultures reader*. New York: Routledge, 2000.
- THOMPSON, Dave. *The dark reign of gothic rock*. Helter Skelter Books, 1997.
- THORNTON, Sarah. *Club cultures. Music, media and subcultural capital*. Connecticut: Wesleyan University Press, 1996.
- WARK, McKenzie. *A hacker manifesto*. Cambridge: Harvard Press, 2004.

**WEBSITES**

- CYBERGOTH. <http://www.cybergoth.org.uk> Acesso em 15/08/2006.
- GOTHTRONIC <http://www.gothtronic.com> Acesso em 05/01/2007.
- MYSPEACE MUSIC <http://www.music.myspace.com> Acesso em 05/01/2007.
- ORKUT <http://www.orkut.com> Acesso em 05/01/2007.
- POABEAT <http://www.poabeat.com.br> Acesso em 10/08/2006
- SIDE-LINE <http://www.side-line.com> Acesso em 03/11/2006.
- WIKIPEDIA <http://www.wikipedia.org.br>