

Não basta ser DJ: tem que ser underground! Sobre coletivos e comunidades virtuais de música eletrônica no Brasil

RESUMO

Neste artigo interessa-nos problematizar a perspectiva que entende a Internet como uma mídia essencialmente democrática, onde floresce um novo espaço público de debate. Nele, todos trabalhariam para a construção de uma nova *ágora*, nos moldes de uma *inteligência coletiva*.

ABSTRACT

This paper the role of Internet as a democratic medium of communication is discussed, in special its assumed function of a new *agora* for the workings of a collective intelligence.

PALAVRAS-CHAVE (KEY WORDS)

- Internet
- Comunicação (*Communication*)
- Inteligência coletiva (*Collective intelligence*)

Simone Pereira de Sá &
Leonardo De Marchi

UFF

Introdução

O fenômeno das redes de computadores interconectados tem chamado a atenção dos estudiosos de comunicação, entre outros motivos, por suas características ligadas à descentralização da produção de informação. Teoricamente, por apresentar uma estrutura horizontal de difusão, supõe-se que é dada *a priori* a cada participante da rede a possibilidade de produzir, fazer circular e consumir a informação presente no ciberespaço.

Com efeito, essas características produzem uma série de conseqüências culturais, econômicas e políticas que têm sido alvo de debates intensos. Dentro deles, interessa-nos problematizar certa visada que entende a Internet como uma mídia essencialmente democrática, onde floresce um novo espaço público de debate. Nele, todos trabalhariam para a construção de uma nova *ágora*, nos moldes de uma *inteligência coletiva* (Lévy, 1993; 1999). Ainda nessa perspectiva, quanto maior a interconectividade generalizada do ciberespaço, maior a sua complexidade cultural, evitando assim a criação de um projeto (sócio, político e cultural) único, homogêneo ou totalizável (Lévy, 1993; 1999; Landow; 1995; Ess; 1997).

De certa forma, o projeto político condiciona a análise tecnológica, pois a questão que essa perspectiva enfatiza é a da ausência de centro de emissão, hierarquias rígidas ou autoridades virtuais que regulem

o funcionamento do ciberespaço.

De fato, a Internet se notabilizou por ser uma mídia em que podemos encontrar, trocar e produzir informação que está, tão logo estejamos conectados, à distância do clique do *mouse*. Também é verdade que o ciberespaço está pronto para aceitar novos nós e novas “injeções” de dados, tornando-o mais heterogêneo ou, nas palavras de Pierre Lévy, “universal não totalizável”.

No entanto, o decorrente leque de possibilidades causa diversas inconveniências, dentre as quais o *excesso de informação*, que gera a necessidade de mecanismos para nos ajudar a encontrar o assunto desejado. Há, certamente, vários tipos de filtros que nos ajudam a navegar na Internet, como agentes inteligentes, sites especializados em apontar para outros que se relacionem com nosso interesse, portais que reúnem diversos serviços, etc. Com efeito, a indústria de softwares não tem medido esforços para resolver esse inconveniente (Johnson, 2001; Bruno & Vaz, 2002). Porém, mais do que um problema de quantidade, o excesso também aponta para uma questão qualitativa. Pragmaticamente, como conseguir uma informação confiável na Internet?

A celebração acadêmica sintetizada na expressão *universal não-totalizável* parece não se preocupar com a discussão sobre a legitimidade, credibilidade e/ou confiabilidade dos conteúdos. Nessa argumentação há ainda implícita a idéia de que toda informação é equidistante e equivalente.

Um outro problema desta perspectiva diz respeito à discussão sobre as comunidades virtuais. De novo, a premissa é a de que o ciberespaço permite a priori a criação de agrupamentos flexíveis, democráticos e cooperativos onde predomina a comunicação horizontal, sem as marcas hierárquicas – de classe, status, gênero – que predominam nas relações off-line.

Nesta argumentação, o discurso oscila entre conceber as comunidades virtuais como coletivos cosmopolitas, que acolhem as diferenças num grau inusitado; ou como

lugares para os iguais – sejam eles os amantes do gato angorá ou de um estilo musical menos conhecido ou mais experimental – que encontram na rede apoio emocional e reciprocidade entre aqueles que compartilham interesses comuns (Lévy; 1999; Rheingold;1993).

Ao que parece, estas avaliações pouco consideram os problemas advindos da vida social on-line, apostando antes na premissa da ausência de hierarquias e de autoridade na rede, o que indica que a análise qualitativa do objeto tem sido muitas vezes desconsiderada.

Buscamos neste texto reavaliar tais proposições, que têm grande impacto na forma como exploramos o ciberespaço, a partir de dois exemplos do universo da cultura de música eletrônica brasileira – o site e lista de discussão *Pragatecno* (www.pragatecno.com.br) e a revista eletrônica *Rraurl*(www.rraurl.com)¹.

Aqui, nosso objetivo mais amplo é dar continuidade à crítica da visão idílica da noção de comunidade virtual, que a considera como um local privilegiado para a consolidação de laços de sociabilidade, buscando percebê-la como mais um espaço – decerto com suas especificidades – onde não só harmonia, mas todo o embate da vida social, com conflitos, disputas pelo poder e estabelecimento de hierarquias são encontrados². Especificamente, interessamos focar a análise nas estratégias do *Pragatecno* e do *Rraurl* para a conquista de credibilidade e confiança de um público exigente, os fãs de música eletrônica, tornando-se referências do assunto na rede. O sucesso de seus procedimentos revela soluções particulares para o contexto digital e aponta para aspectos da complexidade da vida social on-line, suas disputas e embates.

I ***Pragatecno* e o norte/nordeste eletrônico**

O site e a lista *Pragatecno* resultam da proposta de um grupo de amigos que reuniu-

se em 1998 na cidade de Maceió, primeiramente para fazer festas de música eletrônica.

Segundo Cláudio Manuel, DJ, produtor e pesquisador de música eletrônica, além de um dos idealizadores do projeto: “Foram, talvez, (...) quatro meses no máximo entre a gente anunciar o grupo como promotor de festas e aparecer o *site* do grupo no ciberespaço. E isso foi bacana porque fez com que a gente se conectasse no Brasil com outros DJ e *promoters* que têm uma história muito longa de produção e agilizou o processo de informação. Eu acho que a Internet para a gente foi talvez o elemento principal para o desenvolvimento do *Pragatecno*”³.

Frisando a importância da Internet para o desenvolvimento de música eletrônica do eixo norte-nordeste, ele declara :

(...)A gente sentiu necessidade de criar uma lista não só para discutir o tema da cultura da música eletrônica mas também para encontrar uma veia no ciberespaço que fizesse essa conexão principalmente com o norte/nordeste, por ser uma região enorme, descentralizada, com vários núcleos que inclusive tinha grandes distâncias geográficas, como é o caso de Belém para Salvador, muito maior que de Salvador para São Paulo. ‘E também’ pelo fato de que a principal referência de busca de informação para a gente é sempre o ciberespaço e não a principal cena do Brasil que é São Paulo. É claro que a cena de São Paulo é importante para Salvador mas a gente teria de encontrar uma forma de fluxo de informação independente do fluxo de informação de São Paulo e dos grandes eixos para buscar um tipo de autonomia. Eu acho que a lista veio dar um pouco mais dessa autonomia a tal ponto de a lista ter hoje cerca de 175 pessoas“.

Cabe destacar que participam da lista

músicos/produtores de música eletrônica, apreciadores e diversos tipos de profissionais relacionados ao estilo, residentes daquelas regiões geográficas – especialmente, Manaus, Belém, Fortaleza, Recife, Maceió, Salvador – não só para divulgar os eventos das cenas locais mas para discutir, comentar e repercutir acontecimentos de fora da própria lista, da cena, de *sites* e revistas e também jornais de circulação nacional e internacional. Atualmente, a lista abriga também diversos participantes de outras regiões do país.

O papel da Internet na consolidação deste grupo parece confirmar as observações anteriormente mencionadas sobre as características democráticas desta ferramenta, permitindo a descentralização da informação, a ampliação da participação coletiva para além de fronteiras geográficas e autonomia em relação ao eixo central da cultura da música eletrônica no Brasil, representado por São Paulo.

O site e a lista organizam-se a partir da participação de amantes da música eletrônica que querem trocar informações e criar uma cena no Nordeste – leia-se eventos regulares, organizados por produtores confiáveis dos núcleos locais filiados ao projeto.

Aqui, o tipo de vínculo que se forma entre eles nos remete à noção “rheingoldiana”⁴ de comunidade virtual – que é pensada como um universo de companheirismo, afeto, suporte emocional e reciprocidade; além de alternativo ao da sociedade capitalista off-line, marcada pela racionalidade econômica⁵.

Envolvimento afetivo que, no caso dos membros do *Pragatecno* ocorre não só em torno da música, mas de valores estéticos de vanguarda, baseados nas noções de experimentalismo, *underground* e de um sentido missionário de consolidação da cena de música eletrônica no Brasil – que se traduz, por exemplo, na frase “Amor, Tecnologia e Groove” com que um dos membros do grupo conclui suas participações; ou nas recomendações disponibiliza-

das no site para orientar as ações dos seus membros na vida profissional off-line:

1 – Pesquise, enquanto integrante do grupo, a música e a cultura underground eletrônica, com o intuito de compartilhar, de trazer à tona, as melhores novidades do que está produzindo;

2 – Enquanto DJ do Pragatecno, você jamais tocará publicamente – em seu set em CD, vinil, MD, etc – com músicas já mixadas por outro DJ, a não ser em aberturas de ou fechamentos de eventos (raves, technoparties, etc), mesmo assim sem sua presença/performance como DJ;

4 – Nunca peça para tocar, um dia você será convidado, nem que seja dentro do próprio Pragatecno;

5 – Respeite e colabore com o trabalho profissional dos outros DJ ou coletivos organizados, mas não colabore com quem não tem ética e compromisso com a música underground;

6 – Respeite a opção musical/vertente dos outros DJ, mas não abra mão de fazer críticas aos que tocam músicas comerciais – esses daí promovem o lucro das empresas;

10 – Entenda que a cultura da música eletrônica engloba projetos em outras áreas distintas (...) e trabalhar para a conexão entre essas áreas, com vista à ampliação e o fortalecimento da cena com conceito sempre underground, desvinculado dos interesses meramente comerciais.

(Disponibilizado em www.pragatecno.com.br)

Como já foi dito, a lista é parte de um projeto mais amplo do Coletivo Pragatecno. Sendo assim, a comunidade virtual em questão articula-se de maneira estreita com esta noção de *coletivo* – dando voz à proposta do mesmo – cuja tradição cabe aprofundar.

Os coletivos de DJ e produtores são comuns no Brasil e no exterior. Trata-se de uma forma de agrupamento que retoma procedimentos das vanguardas artísticas do século XX tais como a apropriação estética dos manifestos, tanto quanto a própria

noção de vanguarda, entendida neste contexto como uma forma alternativa e resistente de produção musical onde a noção de experimentação é central.

Freqüentemente, seu discurso nos remete à sigla P.L.U.R (*Peace, Love, Unity, Respect*) - ideal claramente ligado aos princípios de “Paz e Amor” dos anos 1960 e especificamente comprometido com um breve período da história da música eletrônica na Inglaterra, que chegou a ser conhecido como *Second Summer of Love* (Reynolds, 1999). Basicamente, em 1988, frente à euforia de conhecer a música eletrônica a partir de uma nova sinergia entre drogas (ecstasy), música (Acid-House) e sociabilidade/entretenimento (clubes e raves), misturando todo tipo de pessoa nesses eventos, muitos ingleses entenderam aquele momento como o mais puro herdeiro do espírito contracultural sessentista.

Ainda que essa proposta tenha sobrevivido por pouco tempo na própria Inglaterra⁶, os ideais preconizados de liberdade de expressão, mistura sócio-econômica e respeito à alteridade transformaram-se numa tradição inventada⁷ (Hobsbawn & Ranger, 1997), na medida em que se tornaram norteadores da chamada *Cultura Rave*. Com freqüência, observam-se discussões as quais se remetem a aquele momento para indicar as regras de sociabilidade e comportamento individual para os membros das cenas de música eletrônica.

É bastante comum encontrar na rede propostas semelhantes, que se voltam para ideais da contracultura dos anos 60 na busca de estabelecer regras de convívio virtual dessas comunidades⁸. O caso do P.L.U.R. é uma atualização de tal tendência relacionada especificamente à cena de música eletrônica.

Entretanto, o inclusivo discurso P.L.U.R., que enfatiza o altruísmo e o convívio harmônico “em prol da construção da cena” não dá conta de problemas concretos de organização social da comunidade – que como qualquer outro grupo, tem que lidar com problemas de ordem, pertenci-

mento, liderança, disputa simbólica e legitimação.

Thornton (1996) explora, de forma bastante lúcida, a ideologia utópica sobre a “ausência de estratificação social” que perpassa a cena clubber inglesa versus sua contrapartida concreta, onde hierarquias sociais são construídas o tempo todo definindo as fronteiras entre “nós” e “eles”. Neste sentido, a autora mostra como códigos sociais se traduzem em regras de comportamento, linguagem, modo de se vestir, etc.

Nosso problema é da mesma natureza, apresentando, porém, mais uma variável não considerada pela autora – a comunicação mediada por computador e sua premissa de que “qualquer um” pode agregar-se a uma lista de discussão, uma vez que compartilhe seus interesses temáticos, “para além dos constrangimentos da vida off-line” (entre outros, ver Turkle, 1984; 1996).

Desta forma, a possível abertura do ciberespaço a todo tipo de participação é também fonte de ameaça à própria coesão e organicidade do grupo e seus valores, constrangendo os participantes à preocupação constante e quase obsessiva com suas fronteiras, com os interlocutores autorizados e com a definição de quem está “dentro” e quem está “fora”.

No caso do grupo analisado, percebemos que esta preocupação se traduz discursivamente em torno do par *underground* (valorizado positivamente) e *mainstream* – pensado como o mercado inescrupuloso, que se apropria oportunisticamente das legítimas manifestações musicais e que se explicita na mensagem abaixo reproduzida, postada por um dos líderes do grupo.

Com o avanço da música eletrônica enquanto mercado, há uma visibilidade para os Djs do underground (antes desprezados até mesmo pelos DJ que só tocaram “popers” e hits bem comerciais). Até as empresas se associam à cultura emergente da e-music e trabalham seu marketing buscando

mídia e agregação de valores com os legítimos promotores da cena, aqueles que conhecem de verdade e tiveram uma cultura de compromisso com a música mais underground, mais alternativa, menos ‘comercial’ desde muito antes, e não agora(...).

Por isto, nem estranhe se você for a uma festa e aquele DJ (que sempre tocou baba nos clubes) esteja agora tocando um ‘tehouse’ de verdade, bem experimental e under. Por que será? Um dos motivos é que é muito fácil ser underground agora. Quer a fórmula? Lá vai:

1) Invente um nome estranho de DJ under (tipo Dj Trax Bleep) mesmo que você seja conhecido como DJ Peixotinho, e vinha (e vem) tocando só bagaceira hits que todo mundo tocava;

2) Faça sua “pesquisa” under de selos e produtores sem se dar ao trabalho de efetivamente pesquisar as novidades: visite o site de djs e copie o set lista deles; compre ou baixe mp3 pela net das mesmas músicas; ou então peça a um brother de outra cidade ou até de outro país para te mandar ‘um pacote de novidades’ em vinil, de preferência

3) Acredite que você pode ser Dj Peixotinho (hits bagaceira) e dj Trax Bleep (under “de verdade) e vá ganhando a vida em dois mercados estéticos que não se cruzam: um propõe o mau gosto e outro é pura experimentação estética. Ah! Nesse mar de oportunismo, você ainda pode ser colunista de qualquer site e, enquanto Dj Trax Bleep, dar dicas ‘sinceras’ para o underground crescer; e inclusive meter o pau em Djs como o Dj Peixotinho (por acaso você mesmo”)

A mensagem é emblemática primeiramente por ter sido postada por uma liderança reconhecida pelo grupo, que vai didaticamente explicitando os parâmetros de legiti-

midade estética – ou seja, o “capital sub-cultural” (Thornton, 1996) que deve ser resguardado pelos membros: 1) a noção de informação privilegiada e exclusiva (fazer pesquisa; não tocar “hits bagaceira que todo mundo toca”); 2) Ser participante tradicional da cena, não um outsider recém-chegado. 3) Ter escolhido “desde o início” um codinome sofisticado ou claramente relacionado aos valores underground eletrônico 4) Jamais aceitar as regras do *mainstream* – mercado que “não se cruza” com o *underground*, que deve ser espaço de “pura experimentação”.

Nessa fala, fica claro que o dilema desses profissionais da música eletrônica é o da identidade da cena frente ao rápido e significativo crescimento do mercado produtor e consumidor nacional de música eletrônica. Em outras palavras, eles se indagam sobre como crescer, ganhar espaço no mercado de festas, profissionalizar-se sem abrir mão do “verdadeiro espírito” de descompromisso comercial e experimentação radical que deve nortear suas ações. E a resposta que eles dão é a de estabelecer radicais oposições entre o *mainstream* e o *underground*, reivindicando para si, como grupo, o papel de porta-vozes da “autêntica” música eletrônica.

Fazendo eco à análise de Watson (1997) sobre a comunidade virtual de fãs da banda norte americana de rock *Phish*, a *Phish.net*, podemos concluir esta seção, lembrando que o *Pragateno* “encaixa-se dentro de uma metáfora de comunidade na qual um núcleo central está sempre tentando manter os valores originais da comunidade frente a mudança e crescimento da população” (p. 113).

Isto explica a importância desta lista de discussão, uma vez que ela funciona não só como um locus para a circulação da informação qualificada; mas também para a construção de todo um discurso pedagógico sobre “o que é a cena”, definindo quem são os *outsiders* e complexificando as premissas apresentadas na Introdução sobre a horizontalidade das relações dentro das co-

munidades virtuais.

Thornton chama a atenção para o fato de que a noção de autenticidade não caiu em desuso na “era da reprodutibilidade técnica” e continua a ser a uma importante sinalizador de fronteiras identitárias para as subculturas jovens. Anteriormente, diversos autores, dos quais pode-se citar nominalmente Bourdieu (1987), lembram-nos que na sociedade industrial, o sistema artístico continua a operar através de distinções de grupos, de públicos, das fronteiras entre arte de elite e popular, entre outras. O fato relevante é o de que a partir destas distinções, estabelece-se a rígida lógica de pertencimento do grupo, demarcando-se quem pertence a ele ou não – e este é o caso na comunidade virtual analisada.

II ***Rraurl* : de e-zine a revista eletrônica - o comprometimento jornalístico**

O *Rraurl.com* foi criado em 1997 pelos DJ Gil Barbara e Camilo Rocha, juntamente com a jornalista Gaia Passarelli. Começou como um e-zine, com a intenção de divulgar a então nascente cena Rave no Brasil. (...) o *Rraurl* nasceu como um pequeno e pretensioso site disposto a falar com um público ávido por informação (...). Em cinco anos de existência, o site se tornou uma confiável fonte de informação, tratando de música eletrônica brasileira (...). Atualmente, o *Rraurl* é uma revista eletrônica, com um completo guia de eventos, sets de DJ nacionais e internacionais, cobertura de festas, matérias além de um agitado fórum de discussões (retirado do texto Histórico, em www.rraurl.com/info/historico).

Conforme explicitado acima, o *Rraurl* começou como um simples site – de fato, um e-zine⁹ – que, aos poucos, foi se transformando numa revista eletrônica. Em ou-

tras palavras, deixou de ser um espaço de expressão individual para abraçar também o compromisso jornalístico na produção de notícias sobre a cena de música eletrônica brasileira. Porém, a necessidade do discurso profissional, especificamente o jornalístico, na Internet é um tema em debate. Entender as implicações desse comprometimento é necessário para desvendar como o *Rraurl* se constituiu como um agente autorizado dentro da cena eletrônica.

É um fato bastante comum no mercado editorial a profissionalização de uma mídia que começa com escassos recursos e, aos poucos, ganha infra-estrutura para ampliar sua publicação em termos tecnológicos e conseqüentemente de mercado. Quando se trata de mídias impressas, tal transformação acarreta mudanças na qualidade do material impresso, número de cópias e alcance de público, mas significa principalmente a legalização e regulamentação daquele trabalho¹⁰.

No entanto, as características da Internet nos permitem problematizar esse processo. Como sublinhamos, a profissionalização de uma mídia off-line implica na clara mudança de mercado, de infra-estrutura e conseqüentemente do capital de giro. Na rede, no entanto, esse esforço é bem menos visível. Embora as páginas virtuais evidentemente mudem de *design* ou dispositivos tecnológicos, isso não implica necessariamente num aumento substancial do porte do empreendimento. Some-se a isso o fato de simplesmente estar na rede significa *a priori* estar ao alcance de um número superior de possíveis leitores, sem as conseqüências econômicas e técnicas da tecnologia impressa.

Com efeito, o aspecto mais importante a ser destacado é que o termo “profissionalização” na rede parece ser um tanto ambíguo ou mesmo destituído de sentido. Outro efetivo problema da liberdade da produção da informação na rede é o embate com as profissões especializadas nessa tarefa, especialmente o jornalismo. Há estudos que percebem nesse contexto “demo-

crático” uma tendência forte para a desregulamentação da profissão de jornalista. Afinal, nesse mercado todos podem produzir notícias. De fato,

Centenas de jornalistas online trabalham sem parâmetros legais rompendo diariamente com o código convencional do jornalismo tradicional. Textos, imagens, sons, programas e bancos de dados podem ser lidos, copiados, recopiados e enviados livremente no ciberespaço. Todos estes novos suportes modificam a maneira de tratar a informação. A Internet não elimina apenas as noções de espaço/tempo. Ela confunde as fronteiras entre jornalistas profissionais (diplomados pelas faculdades e reconhecidos pelos sindicatos) e “produtores de conteúdos”, segundo a definição das empresas (Adghimi, 2002; 138).

Não é nosso interesse discutir tal argumento em toda sua extensão, ou seja, se a rede é a única ou maior responsável por tal fenômeno. Contudo, queremos destacar que a Internet realmente relativiza e amplia a noção de especialização na produção da informação. Daí o inicial estranhamento quanto à afirmação do site *Rraurl* de comprometimento jornalístico. Por que sustentá-lo num contexto em que não haveria necessidade disso para tratar de música eletrônica? Em outras palavras, o que indica a “profissionalização” do site, implícito no termo revista eletrônica?

É claro que a transformação de um *e-zine* numa revista eletrônica acarreta mudanças operacionais. No início,

... o *Rraurl* era atualizado uma vez por semana; as vezes nem isso. Hoje em dia *ele tem rotina de redação* (grifo nosso) – criamos pautas, recebemos [textos de] colaboradores, fechamos prazos e datas, atualizamos o site diariamente. (Gaia Passarelli, entrevista feita em 15/08/2003).

Em outras palavras, utilizam-se as características da Internet com muito mais propriedade e recursos tecnológicos. No entanto, isso não acarreta a necessidade do comprometimento jornalístico. Como sugerimos, essa atitude não parece ter o mesmo efeito e propósito para uma mídia na Internet, como teria para uma versão impressa.

Porém, pode-se perceber que, se por um lado a Internet não obriga a profissionalização de uma mídia, por outro, a distância cognitiva requer estratégias mais elaboradas de construção de autoridade. Assim, analisando a história do site, percebemos uma mudança de proposta do projeto.

O que começou como uma quase provocação tomou uma forma apaixonada quando descobrimos que havia muito a ser ouvido e falado ao redor do Brasil. Via lista Br-Raves e graças a seus criadores (...) nós pudemos travar contato com DJ, promoters e entusiastas de todo país. A proposta do site mudou, cresceu, quando ele tinha ainda quase três meses de vida: queríamos que as festas fossem mais divulgadas, mais frequentadas e, mais que isso, queríamos que os excelentes profissionais que estávamos conhecendo tivessem espaço (...). Queríamos acabar com o monopólio eletrônico do eixo Rio – São Paulo (Fragmento do Histórico, em www.rraurl.com/historico).

Claramente, a proposta da página tinha de se alterar na medida em que seus autores gostariam de dialogar com outras cenas brasileiras sem privilégios locais, ou melhor, quebrar o “monopólio eletrônico do eixo Rio – São Paulo”. No entanto, os membros do site são figuras notórias da cena paulistana e, sem dúvida, marcadas por aquela narrativa de cena¹¹. Nesse caso, o comprometimento jornalístico aparece, sobretudo, como uma estratégia discursiva que instaura a superação de “regionalismos” na cobertura e discussão da cena bra-

sileira de música eletrônica. Profissionalização significa construir, nesse caso, a autoridade para falar com as cenas fora de São Paulo, a partir da ultrapassagem do discurso local. De fato, uma abordagem mais doméstica restringiria o apelo do projeto, mesmo sendo São Paulo a principal cena brasileira.

A credibilidade jornalística é um diferencial relevante na construção da legitimidade do *Rraurl*. Nele, a informação não tem valor apenas opinativo ou pessoal, mas um valor de notícia. Instaurando uma dinâmica de redação – com pautas semanais, atualização diária, matérias e colunas de colaboradores com frequência – o site estabelece métodos de trabalho que serão fundamentais para sua legitimação. Cabe enfatizar também que tal rotina editorial permite a disponibilização rápida e periódica das notícias da cena paulistana e brasileira, aumentando o interesse por aquele endereço eletrônico.

Sem dúvida, o *Rraurl* se credenciando como mídia profissional na produção de notícias se distingue do conteúdo apresentado por outros sites brasileiros sobre música eletrônica, que estão interessados em questões particulares, como o próprio *Pragatécno*.

Apesar do constante esforço em se identificar como uma revista eletrônica, não se pode dizer esta seja a única razão para que o site *Rraurl* tenha se tornado a principal revista eletrônica sobre música eletrônica da Internet e certamente uma das mais importantes fontes de informação sobre o assunto em geral. Com efeito, ele combina a cobertura jornalística – comprometida com os conceitos do jornalismo moderno, de inspiração norte-americana – com uma proposta de construção para a cena brasileira.

Longe de construir a credibilidade de suas matérias a partir de um discurso de conhecimento técnico – como fazem, por exemplo, as mídias especializadas em economia, que buscam credibilidade ao demonstrar conhecer os termos técnicos de

análise do mercado financeiro – os membros do *Rraurl* também adotam o discurso de pertencimento à cena de música eletrônica brasileira como fator de legitimação do seu lugar de fala. Assim, torna-se importante afirmar para a cena que:

Fazemos parte dela. Quando a gente fala de uma festa ou de um DJ, estamos falando com propriedade porque conhecemos o assunto, *não somos outsiders contratados para escrever sobre “festa rave”*. Nós começamos junto com esse movimento (grifo nosso). Vem daí nossa credibilidade (Gaia Passarelli, entrevista concedida em 15/08/2003).

A política editorial do site privilegia uma abordagem que trava discussão com diversas cenas brasileiras, privilegiando uma linguagem mais comunitária em detrimento de uma mais individual ou técnica. Especificamente, o *Rraurl* sublinha o “nós” ao invés do “eu”. Esse comunitarismo, destaca-se, está relacionado a uma proposta específica de agregação – mais uma vez, voltamo-nos ao P.L.U.R.

No caso do *Rraurl*, esse ideal de cena como *gemeinschaft* é atualizado na proposição do diálogo plural para todo o país, a partir da superação das diferenças estéticas e sociais entre os subgêneros da música eletrônica para a criação de uma cena coesa. Frente a qualquer discórdia, esse discurso de união para proteção da comunidade é, por diversas maneiras, ressaltado. Um exemplo significativo disso foi a criação da chamada AME e o conseqüente embate, batizado de “racha de São Paulo”.

A Organização Não-Governamental (ONG) “Amigos da Música Eletrônica” (AME) foi fundada em meados de 2003 sendo uma iniciativa dos membros do *Rraurl*, acompanhados de outros colegas, como resposta a algumas matérias da grande imprensa que reportavam apreensões de drogas em festas (raves) e com DJ, eventualmente associando o consumo e o tráfico à música eletrônica e a seus profissionais.

Com sentimento de indignação, a AME convocava a cena brasileira a tomar atitudes que mostrassem

... que a música eletrônica tem tudo a ver com inclusão social, geração de empregos, valorização da auto-estima, formação de novos talentos e divulgação de uma boa imagem do Brasil no exterior (Trecho do Manifesto AME, em www.amigosme.org).

O grupo planejou, então, uma série de medidas que chamassem a atenção pública para o “valor positivo” da música eletrônica. Quando uma mídia que ultrapassa o espaço destacado de uma lista de discussão, apontando para uma ação de alcance amplo, ela está sugerindo mudanças na imagem e identidade da cena nacional. Sem dúvida, esse ato seria problemático e não-consensual, conseqüentemente provocando conflitos entre diferentes grupos.

Foi num desses conflitos que os ideais comunitários dos membros do *Rraurl* ficaram expostos. Especificamente, no episódio que ficou conhecido como “racha de São Paulo”. Em síntese, na tentativa de fazer uma Parada ao ar livre, em São Paulo, a AME entrou em conflito com um grupo muito expressivo no cenário de música eletrônica do Brasil. Ao sofrer críticas e retaliações, o *Rraurl* (não o site da AME) tornou-se a principal base de articulação de uma discussão que teve na Internet seu campo de batalha. A seguinte citação declara o ponto de vista do *Rraurl*, a saber,

O racha que se formou agora na cena tem dois lados bem nítidos e reflete bem essa *oposição entre preocupação social e benefício exclusivamente pessoal* (grifo nosso). Um lado [o da AME] busca fazer algo de valor, pensar coisas no seu sentido maior, mostrar que esse bando de malucos coloridos dançando tum-tsi-tum *tem conteúdo, tem ideologia, tem consciência e coação* (grifo nosso). Do outro lado, a

única leitura que se pode ter é “estamos nessa para faturar e cuidar do nosso” (trecho do texto *Tudo Pelo Anti-Social*, em www.rraurl.com/cena/coluna.php?rr_id=533).

Ainda que o incidente todo seja muito rico para discussões, cabe-nos destacar agora que nesse texto, seu autor (um dos fundadores do *Rraurl*) claramente ataca a legitimidade de seus opositores por, supostamente, agirem pensando no lucro meramente monetário e pessoal e não a partir de uma concepção comunitária que enfatizasse a paz, amor, união em torno de um ideal¹² e o respeito (P.L.U.R.), então, bandeiras relacionadas, pelo autor, à AME.

O mais interessante foi perceber que em outros fóruns de discussão na Internet, enquanto as discussões entre os rivais ficavam mais apaixonadas e agressivas, o acolhimento aos argumentos do *Rraurl* era muito mais claro e positivo, devido ao comprometimento explícito deste grupo com os citados ideais e o constante re-envio de mensagens argumentativas para as listas. Assim, tanto a AME quanto o *Rraurl* ficaram fortalecidos na cena brasileira, tornando-se interlocutores legitimados e em primeiro plano para noticiar e discutir a música eletrônica brasileira.

Em suma, o discurso profissional aliado ao comprometimento estético/ideológico foram argumentos fundamentais para a construção de legitimidade do *Rraurl*. A partir do contexto inflacionado da Internet e do uso inteligente das ferramentas de comunicação virtual, essa conjunção permitiu ao *site* se tornar importante referência midiática, cujo alcance interfere nas relações da vida *off-line*.

Conclusão

A análise dos sites/listas *Pragatecno* e *Rraurl* nos mostrou que ambos utilizam-se de estratégias muito semelhantes para se construir sua legitimidade, constituin-

do-se como interlocutores importantes para a cena de música eletrônica brasileira.

Como vimos, a comunidade virtual *Pragatecno* é parte de um projeto mais amplo, do coletivo de DJ de mesmo nome, que supõe sua organização profissional segundo parâmetros bastante rígidos – discutidos nos exemplos mencionados.

Ainda que o ideal P.L.U.R. sublinhe o respeito e inclusão de toda alteridade, este grupo deve definir o que é ou não parte dele. Para tanto, a construção dos parâmetros sobre “que é a cena de música eletrônica” é crucial e significa que o grupo vai lidar todo o tempo com a construção de hierarquias e limites.

No caso do *Rraurl*, nossa preocupação esteve localizada no desmembramento dos dois pilares de sua credibilidade enquanto mídia especializada, a saber, o comprometimento jornalístico e o sentimento de pertencimento a uma comunidade.

Diante do excesso de informação, que reconfigura nossa experiência na rede, o *Rraurl* procurou utilizar certas estratégias para se tornar uma fonte de informação crível para cena. Como os episódios da criação da AME e do racha paulistano indicam, essa busca por espaço não se relaciona exclusivamente com a questão do mercado, mas com a legitimação da mídia e de seus autores como personagens importantes para discutir e reconstruir a própria imagem da cena brasileira de música eletrônica.

Através destes dois exemplos, então, podemos perceber as sutilezas da construção da legitimidade on-line e como, no caso de uma certa vertente da música eletrônica brasileira que estes grupos representam, a noção de mercado está subordinada à noção de comunidade *underground*. Para ambos os grupos, a profissionalização é bem-vinda e uma das “missões” coletivas é o da consolidação da cena nacional – com o aumento do número de festas, eventos e Djs. Entretanto, este crescimento profissional deve manter-se controlado e subdito a uma noção do que é a cultura *underground*, não se confundindo com o mer-

cado massivo e com as mídias *mainstream*.

O papel de seus coletivos virtuais, portanto, ultrapassa em muito a concepção de um espaço para a circulação de informações sobre a cena. Trata-se, nos dois casos, da manutenção de espaços simbólicos de transmissão e pedagogia, onde a “tradição inventada” dos ideais do P.L.U.R é celebrada entre os pioneiros e transmitida para os recém-chegados a estes fronts *underground* da música eletrônica nacional, tal como se lê na página de abertura do *Praga*:

O sentido tribal de dançar nos em um ritual hedonista de prazer. Nosso planeta Terra é nada mais que uma enorme pista de dança. Celebramos a paz, o amor, a tecnologia e groove” (consulta em 15 de janeiro de 2004).

Enfim, estes exemplos contribuem para complexificarmos a discussão sobre as interações sociais no ciberespaço, aprofundando problemas da vida social on-line em suas especificidades e utilizações concretas das tecnologias da comunicação .

Notas

- 1 Ressaltamos que esta análise insere-se na pesquisa em andamento: Música Eletrônica. Tecnologias da Comunicação & Dinâmicas Identitárias. Esta pesquisa está ligada à linha de Tecnologias do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFF, contando com o apoio do CNPq através de bolsas de Iniciação Científica e de Produtividade.
- 2 Para uma discussão sobre a noção de comunidade virtual, ver Sá (2000; 2001; 2002; 2003a).
- 3 Todas as citações de Cláudio Manuel foram retiradas da entrevista concedida ao nosso grupo de pesquisa em Salvador, no dia 05 de setembro de 2002.
- 4 Ver: Rheingold, H (1993).
- 5 Tal como na dicotomia entre *Gemeinschaft* (comunida-

de) e *Gesellschaft* (sociedade) explorada por Tönnies (1957)

- 6 Para mais informações, ver Reynolds, 1999.
- 7 Especialmente nos sentidos que Hobsbawm estabelece “(a) aquelas que estabelecem ou simbolizam a coesão social ou as condições de admissão de um grupo ou de comunidades reais ou artificiais; (...); c) aquelas cujo propósito principal é a socialização, a inculcação de idéias, sistemas de valores e padrões de comportamento”. (Hobsbawm & Ranger, 1997; 17).
- 8 Para uma genealogia e crítica dessas correntes de comunidades virtuais, ver Sá, 2001.
- 9 Abreviação para *Electronic Fanzine*. Fanzine é a designação para revista feita por fãs de certos artistas ou estilos musicais caracterizada pela opinião pessoal desprovida de qualquer preocupação com os parâmetros profissionais de produção da informação.
- 10 Ou seja, submeter a equipe às leis trabalhistas na produção da informação, particularmente as leis que regulamentam o jornalismo.
- 11 O que fica particularmente claro na frase “quando descobrimos que havia muito a ser ouvido e falado ao redor do Brasil”. Ou seja, a descoberta do Brasil a partir do site.
- 12 É interessante notar que o texto empurra a leitura para a “boa” essência da proposta do grupo, o que fica óbvio na frase “esse bando de malucos coloridos ... tem conteúdo, tem ideologia, tem consciência e coração”, que significa *um* conteúdo, *uma* ideologia, *uma* consciência de cena.

Referências

BRUNO, Fernanda & VAZ, Paulo – *Agentes.com: cognição, delegação, distribuição*. Niterói. Revista Contracampo, n. 7, pág. 23 – 38. Universidade Federal Fluminense, segundo semestre de 2002.

ESS, C. – *El ordenador político. Hipertexto, democracia e Habermas*. In: Landow, G (org.) *Teoría del hipertexto*. Barcelona, Paidós, 1997.

-
- HOBSBAWN, Eric & RANGER, Terence (org) – *A Invenção das Tradição*. São Paulo. Paz e Terra, 1997, segunda edição.
- JOHNSON, Steven – *Cultura da Interface*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2001.
- LANDOW, George– *Hipertexto. La convergencia de la teoria critica contemporanea y la tecnologia*. Barcelona, Ed. Paidós, 1995.
- _____ (org.) - *Teoria del Hipertexto*. Barcelona, Ed. Paidós, 1997.
- LÉVY, Pierre – *As Tecnologias da Inteligência*. Rio de Janeiro, Ed 34.1993.
- _____ - *Cibercultura*. São Paulo, Ed. 34, 1999.
- REYNOLDS, Simon - *Generation Ecstasy: into the world of techno and rave culture* Routledge, EUA, 1999.
- RHEINGOLD, Howard – *The Virtual Community: Homesteading of the Electronic Frontier*. Reading, MA: Addison-Wesley, 1993.
- SÁ, Simone Pereira de – “O Samba em Rede: observações sobre comunidades virtuais e carnaval carioca.” *Revista Lugar Comum*, n. 12, set/dez 2000; pp. 107-136. NEPCOM/UFRI. Rio de Janeiro, RJ.
- _____–Utopias Comuns em Rede. Discutindo a noção de comunidade virtual. *Revista Fronteiras*, vol.III, n.2. Revista do Programa de Pós-Graduação da Unisinos. São Leopoldo, RS. 2001.
- _____ - Netnografias. Aproximações microscópicas da sociedade em rede. In: Aidar, J. L. et alii (org) - *A crítica das práticas midiáticas*. Ed Hacker, 2002.
- _____ - *Comunidades Virtuais e Atividade Ergódica* – IN: França et alii.(org.) Livro do XI COMPÓS 2002. Porto Alegre. ED. Sulina, 2003(a).
- _____ - *Música eletrônica e tecnologia: reconfigurando a discotecagem*. In: Lemos e Cunha (orgs) . *Olhares sobre a cibercultura*. Porto Alegre, Sulina, 2003 (b).
- THORNTON, Sarah - *Club Cultures. Music, Media and Subcultural Capital*. Wesleyan Univ. Press. Published by University Press of New England, Hanover/ Londres, 1996.
- TONNIES, F. – *Community and society*. East Lansing, MI: Michigan State Univ.Press. 1957 (pub original de 1887).
- TURKLE, Sherry – *The Second Self*. Cambridge. MIT Press, 1984.
- _____ – *Life on the Screen*. Cambridge. MIT Press, 1996.
- WATSON, Nessim – *Why do we argue about virtual community: a case study of the Phish.Net Fan Community*. IN: JONES, Steven G. – *Virtual Culture. Identity & Communication in Cybersociety* .London, Thousand Oaks, New Delhi; Sage Pub. 1997.