Apropriações *low-tech* no *funk* carioca: a Batalha do Passinho e a rede de música popular de periferia¹

Low-tech appropriations in *funk* carioca genre: *Batalha do passinho* and the Peripheric Popular Music network

Simone Pereira de Sá²

RESUMO

O trabalho aborda o fenômeno da Batalha do Passinho, “desafio” entre jovens dançarinos do *funk* carioca que ganhou visibilidade através de coreografias filmadas em celulares e disseminadas no YouTube. A partir desse exemplo, pretende-se primeiramente discutir a mediação das mídias móveis e locativas tais como o celular associado às plataformas musicais na reconfiguração de aspectos da cena *funk* e sua articulação com outras cenas, tais como a do *tecnomelody* do Pará. Busca-se ainda refletir sobre as consequências dessas misturas para a estabilidade da noção de gênero musical, que parece estar vivendo um momento de intensa desestabilização como resultado da apropriação criativa que ocorre nas redes sociais, resultando no surgimento de uma rede de Música Popular “de Periferia”.

Palavras-chave: *funk* carioca, YouTube, telefones celulares.

ABSTRACT

The paper addresses the phenomenon called “Batalha do Passinho”, a “challenge” among young dancers of the musical genre *funk carioca*, who gained visibility through choreographies shot on mobile phones and disseminated on YouTube. Departing from this case, we intend, first, to discuss the mediation role of mobile and locative media such as mobile phones articulated with musical platforms such as YouTube, producing some reconfigurations of the funk scene, besides its new links with other “peripheral” musical scenes, such as the technomelody scene from Pará. Further, the paper seeks to discuss the consequences of this mixture to the stability of the notion of genre, which seems to be in a moment of intense destabilization as a result of creative appropriation that occurs in social networks, resulting in the emergence of a “Peripheric” Popular Music network.

Keywords: *funk* carioca genre, YouTube, mobile phones.

¹ Versão modificada do trabalho apresentado no GP Comunicação, Música e Entretenimento do XII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação; e vinculado à pesquisa em andamento: Materialidades, vínculos e performances das cenas musicais no ambiente das plataformas digitais (bolsa PQ-1D/CNPq).

² Universidade Federal Fluminense. Rua Tiradentes, 148, 24270-240, Niterói, RJ, Brasil. E-mail: sibonei.sa@gmail.com

Introdução

Esta é a mistura de frevo com funk, esta é a mistura do frevo com funk (Refrão do “Passinho do Menor da Favela”, Vakão e Sabará).

A “Batalha do Passinho” ou “Passinho do Menor” surgiu na cena *funk* carioca por volta de 2008. Numa breve descrição do fenômeno, trata-se de um “desafio” entre jovens moradores de favelas e comunidades da cidade do Rio de Janeiro que executam passos de dança complexos, misturando a coreografia do *funk* a outros gêneros tais como o frevo, o tango e/ou o passo *moonwalk* de Michael Jackson, dançados ao som de celulares e gravados e editados de maneira amadora.

Disseminados rapidamente no YouTube, as “batalhas” ganharam visibilidade para além dos territórios de origem, culminando num campeonato patrocinado pela Prefeitura do Rio de Janeiro em 2011 e em apresentações em programas televisivos de audiência ampliada, tais como o *Esquenta*, transmitido na Rede Globo aos domingos e apresentado por Regina Casé.

Coreografias de atores “comuns” compartilhadas através das redes sociais são hoje um dos maiores fenômenos da cultura do entretenimento nas plataformas digitais, constituindo uma categoria de vídeos ainda pouco contemplada nos estudos do audiovisual.³

Acreditando que as tecnologias só fazem sentido se mediarem e propiciarem a invenção de novas práticas sociais, produzindo diferença numa rede sociotécnica; e que qualquer uso de tecnologias envolve uma batalha política em torno dos protocolos e das configurações, tanto quanto das condições, dos objetivos e das consequências desses usos, o presente trabalho pretende abordar as redes que enredam a Batalha do Passinho a partir da articulação entre as performances dos dançarinos, os celulares e a plataforma musical YouTube, com foco na discussão sobre

o papel mediador das mídias móveis e das redes sociais⁴; e nas múltiplas articulações entre cenas e circuitos musicais distintos através dessa plataforma de vídeos.

Cabe observar que esta reflexão insere-se num interesse mais amplo de nosso grupo de pesquisa, o LabCult⁵, pela cadeia produtiva do *funk* e por suas contribuições estéticas e tecnológicas (Sá, 2007, 2009; Sá e Oliveira, 2011). Não é de hoje que nos espanta a relativa invisibilidade econômica e cultural da cena *funk* quando se discute o circuito das indústrias criativas do Rio de Janeiro, tanto quanto o fato de que, de maneira geral, a visão demonizadora predomine, na mídia e no senso comum, associando o gênero musical preferido das camadas populares da cidade à violência ou à pornografia⁶ e deixando de lado tantos outros aspectos centrais do *funk*, tais como as dimensões estéticas, lúdicas e/ou de sociabilidade.

Nesta última direção, apostamos que o *funk* é exemplar para refletirmos sobre inúmeras questões, dentre elas, as criativas apropriações tecnológicas e a forma como se torna inspiração para outras cenas musicais, tais como a do *tecnomelody*, no Pará, com a dança do “Treme”, mencionada na parte final deste *paper*.

O objetivo deste trabalho é, portanto, duplo: discutir os usos do celular articulado ao YouTube para a reconfiguração de aspectos da cena *funk* e ao mesmo tempo abordar a ampliação dessa cena e sua imbricação com outras através da plataforma. E, a partir desta análise, busca-se ainda discutir as consequências dessas misturas para a (relativa) estabilidade da noção de gênero musical, que parece estar vivendo um momento de intensa desestabilização como resultado dessa apropriação criativa que se dá sobretudo nas redes sociais, resultando da mistura alguns híbridos – tais como o *funknejo*, por exemplo – inimagináveis há poucos anos atrás.

O trabalho organiza-se em três partes: na primeira, discutimos o papel das mídias móveis e locativas, no caso, o celular, na articulação de processos de territorialização; na segunda, é abordada a articulação entre os celulares e o YouTube como mediadores da experiência musical, com

³ Gary Brotsma, dançando e fazendo *lipsynch* (sincronia dos lábios com a letra da canção) ao som da música Dragostea Din Tei, da banda pop O-Zone, na frente de sua *webcam*, em 2004 é uma importante referência. Antes do surgimento do YouTube, o vídeo do rapaz de New Jersey, que ficou conhecido como “The Numa Numa Guy”, rodou o planeta, foi visto por alguns milhões de pessoas, inspirou paródias em todas as mídias e transformou Gary numa celebridade não só nas redes sociais mas também fora delas (YouTube, 2007).

⁴ Acompanhamos a perspectiva da Teoria Ator-Rede no que diz respeito à noção de mediação e de articulação entre atores humanos e não-humanos nas redes sociotécnicas, entendendo que essa visada nos ajuda a superar o dilema do tecno-determinismo. Ver, dentre outros trabalhos da TAR: Callon e Law (1997); Latour (2005).

⁵ Laboratório de Pesquisa em Culturas e Tecnologias, da linha Estética e Tecnologias da Comunicação do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense.

⁶ Uma exceção é o relatório da Fundação Getúlio Vargas (2008).

foco no caso do *funk*; e, finalmente, na terceira, retomamos a discussão em torno de gêneros e cenas musicais para desenvolver alguns argumentos sobre a desestabilização dos limites de algumas cenas locais a partir da internet.

Finalmente, sobre o *funk* carioca, cabe lembrar ao leitor que se trata de um gênero musical autônomo e distinto do que se conhece por *funk* nos EUA. Conforme já discutido antes (Sá, 2007), o *funk* carioca é a música eletrônica que surgiu dos bailes das favelas e periferias da cidade do Rio de Janeiro e que mantém estreita conexão com seus territórios de origem, ainda que atravessada por um intenso movimento dos fluxos musicais globais, uma vez que seu material sonoro é constituído por colagens sonoras (tecnicamente chamadas de *sampleamentos*) realizadas a partir de referências da música eletrônica e *pop* dos últimos 40 anos. É música para dançar, produzida em estúdios caseiros, a partir da utilização de bateria eletrônica e *sampler*, tendo como marca sonora os sons graves acentuados pelas caixas de som. É um gênero musical que, na origem, bebeu nas fontes do Miami Bass e cujo valor estético deve ser apreciado na pista – o baile *funk* – sobressaindo, portanto, os aspectos performáticos e presenciais da experiência musical, tais como a invenção de passinhos e novas modas de dançar nos bailes.

Mídias móveis e territórios do *funk*

Definitivamente à medida que vamos desplugando nossas máquinas de fios e cabos, à medida que redes de telefonia celular, bluetooth, RFID ou Wi-Fi fazem das nossas cidades máquinas comunicantes desplugadas e sem fio, paradoxalmente, vamos criando projetos que buscam exatamente o contrário, territorialização, ancoragem no espaço físico, acoplagem a coisas, lugares, objetos... (Lemos, 2007, p. 135).

A discussão das relações entre mídias, tecnologias, espaço e lugar é bastante ampla e consolidada nos estudos de comunicação, já tendo sido abordada, dentre muitos outros, por autores tais como Castells (1999), Virilio (1995), Wertheim (2001), Adams (2009), Couldry e McCarthy (2004) e Mitchell (1995). No contexto brasileiro, a discussão da perspectiva da geografia humana, sobretudo a prolífica obra de Milton Santos (ver os princípios da perspectiva em Santos, 1978) também propicia um diálogo

fértil, cujo aprofundamento foge aos escopos do presente trabalho, que pretende demarcar especificamente a relação entre mídias móveis e locativas com o espaço urbano.

Neste sentido, a citação acima, extraída do trabalho de Lemos (2007), sintetiza a questão, também abordada por outros autores (Santaella, 2008; Zeffiro, 2012, dentre outros) que analisam as apropriações e ressignificações do espaço por esses artefatos, em especial, o telefone celular, destacando a importante “virada espacial” nos estudos de cibercultura da atualidade. Assim, se um primeiro momento de nossa relação com o ciberespaço foi aquela em que o lugar parecia não ter relevância, pois poderíamos nos conectar à internet descorporificados, desmaterializados e anônimos, com o desenvolvimento de projetos ligados às ideias de *computação ubíqua* através de *mídias pervasivas*, ganha força a concepção de que lugar, espaço, território e contexto são elementos centrais da comunicação e que devem ser considerados também no contexto das mídias digitais.

A expressão mídia locativa foi proposta primeiramente por Karlis Kalnins, no RIXC – Center for New Media, de Riga, Letônia, com base nas ideias do Manifesto Headmap de Russel (1999). E sua utilização aponta para o desenvolvimento de artefatos ou aplicativos que tenham uma função de localização do usuário – tais como smartphones, GPS, redes sem fio, realidade aumentada, etiquetas de radiofrequência, etc – permitindo a oferta de serviços adequados ao lugar. É uma experiência que o simples uso do aplicativo do Google Maps através do celular com fins de geolocalização num trecho pouco familiar de uma cidade, ou de ativação da localização ao postar conteúdo nas redes sociais, traduz bem (Santaella, 2008; Lemos, 2007; Brotas, 2013; Andrade e Sá, 2012).

Cabe observar que o desenvolvimento destes artefatos e serviços inspira-se no paradigma da computação ubíqua e pervasiva, proposto por Weiser (1991), que vislumbrou um modelo de comunicação onde a visibilidade das máquinas seria a menor possível, com computadores infiltrados nos objetos e disseminados no ambiente humano, entrelaçando-se à vida cotidiana. Em trabalhos posteriores, Weiser (1994) propõe que a computação não dever ser entendida como exclusividade de *desktops* ou *notebooks*, que centralizam a atenção de seu usuário em *máquinas em cima da mesa*; mas de diversos dispositivos conectados em rede. Nesse sentido, os computadores disseminados no ambiente, dotados de sensores, seriam capazes de detectar e extrair dados e variações locais, podendo-se controlar, configurar e ajustar aplicações de acordo com as necessidades dos usuários. No mesmo passo, cada máquina integrante desse conjunto seria capaz de detectar a

presença, tanto dos usuários como dos demais dispositivos, e interagir automaticamente com eles construindo um contexto inteligente para sua melhor utilização. Sterling (2005) chama os desenvolvimentos posteriores dessa perspectiva de “Internet das Coisas” (“web of things”) e esse é o fundamento das mídias móveis e dotadas de funções de locatividade que estamos analisando.

Com base nesta discussão, Lemos (2007) propõe a noção de “território informacional” para circunscrever a reconfiguração dos espaços urbanos a partir desse tipo de mediação tecnológica. O território informacional é o espaço “híbrido, movente”, que surge da intersecção entre o ciberespaço e o espaço urbano a partir da mediação das mídias móveis e locativas.

Por exemplo, o lugar de acesso sem fio em um parque por redes Wi-Fi é um território informacional, distinto do espaço físico parque e do espaço eletrônico internet. Ao acessar a internet por essa rede Wi-Fi, o usuário está em um território informacional imbricado no território físico (e político, cultural, imaginário, etc.) do parque, e no espaço das redes telemáticas (Lemos, 2007, p. 128).

Territórios informacionais se configuram por atividades sociais produtoras de pertencimentos simbólicos, afetivos, econômicos e são articulados aos lugares e territórios físicos através de relações complexas.

Sintetizando a discussão, podemos assim afirmar que as mídias móveis e locativas contribuem para a reconfiguração da nossa relação com o espaço e o território em pelo menos três aspectos: (i) Transformando espaços abstratos em lugares simbolicamente significativos; (ii) Ampliando a conexão e os usos comunitários; (iii) Permitindo vivências diferenciadas e apropriações singulares do espaço urbano. Assim, podemos pensar nos usos desses espaços a partir de processos de multiterritorialidades (Haesbaert, 2002, 2004, 2010; Herschmann, 2013) que articulam e tensionam os vetores de desterritorialização e reterritorialização e apontam para a pluralidade e as tensões entre aspectos locais e globais das cenas musicais.

Essas dimensões se destacam nos usos multifuncionais que os atores da Batalha do Passinho fazem do celular, pois, neste contexto, o aparelho é primeiramente a fonte sonora para a performance dos dançarinos. Na grande maioria dos vídeos, eles dançam – em solo ou em grupo, nas

ruas ou dentro das casas das favelas – ao som do próprio celular, que também registra a performance, que será enviada a seguir para o YouTube. Dessa maneira, o celular permite a demarcação e a reconfiguração do espaço cotidiano da favela para fins lúdicos e de sociabilidade. A via de passagem que no minuto anterior servia para o trânsito de pedestres ou a cozinha da família são reconfigurados como improvisadas pistas de dança, onde os dançarinos desenvolvem seus passos, muitas vezes com uma plateia em volta, formada pelos companheiros, que aplaudem assoviam e torcem pelos bailarinos que se desafiam.

Mas, ao mesmo tempo o celular conectado à internet vai registrar a performance e permitir que ela seja enviada para o YouTube, configurando assim este espaço como um *território informacional* constituído pela rede complexa e híbrida que conecta o território local e a performance presencial dos bailarinos à rede ampliada da Internet. Além disso, ativando a função de localização dos aparelhos, o vídeo é postado com a identificação do lugar de origem do *post*. Trata-se, portanto, de uma entre tantas outras modalidades de performance mediada por tecnologias digitais, reconfigurando a experiência presencial que já surge para ser gravada pelo celular.⁷

E se um aspecto crucial dessa prática é o uso dos celulares com conexão à internet, que permite o envio quase imediato dos vídeos para o YouTube, passemos agora a refletir sobre algumas características dessa plataforma para entender melhor seu papel no processo.

Acoplagens entre mídias móveis e plataformas

O YouTube foi criado em fevereiro de 2005 pelo designer Chad Hurley e pelos cientistas de computação Steve Chen e Jawed Karim⁸. Inicialmente, ele foi desenvolvido para ser um canal de veiculação de vídeos domésticos. Entretanto, a facilidade e o poder de interação proporcionados pelas suas ferramentas permitiram que usuários postassem vídeos de instituições tais como produtoras de filmes, gravadoras e redes de televisão, fazendo eclodir uma série de discussões sobre direitos autorais e *copyright* no ambiente virtual.

⁷ Para discussão sobre outras modalidades de performance mediada por computador, ver: Sá e Holzbach (2010).

⁸ Embora não tenha sido um sucesso financeiro no primeiro momento, o *site* foi vendido por quase dois milhões de dólares para a Google em novembro de 2006.

De acordo com Burgess e Green (2009, p. 21), “foi a combinação da popularidade em grande escala de determinados vídeos criados por usuários e o emprego do YouTube como meio de distribuição do conteúdo das empresas de mídia que agradou o público”⁹.

Além da possibilidade de expor material, o YouTube, desde o início, fornece espaço para os usuários opinarem sobre os vídeos, adicioná-los como favoritos, ranqueá-los e mesmo criarem seu próprio canal sem ter nenhum vídeo postado. Além disso, cabe destacar um outro elemento importante da plataforma para nossa análise: o sistema de classificação, recomendação e agregação temática, que apresenta ao usuário um conjunto de vídeos afins cada vez que inserimos uma palavra-chave para a busca no sistema.

O YouTube é, assim, um exemplo de uma nova classe de negócios da indústria do entretenimento, que trocou a produção de conteúdo próprio pela agregação de conteúdo oriundo de fontes diversas. Trata-se, portanto, de um *metanegócio*, cujo produto principal é a cultura participativa (Jenkins, 2008), ancorada em princípios tais como a colaboração, a interação, o compartilhamento e a disputa por capital social entre os usuários.

Plataforma inserida no contexto da web 2.0, que é ao mesmo tempo um espaço para armazenamento de vídeos amadores e profissionais, um arquivo de mídias e uma rede social, ela vem modificando sobremaneira a forma de as pessoas se relacionarem com a internet, com a propriedade intelectual, com o entretenimento, com o conteúdo audiovisual e, principalmente, uns com os outros na rede (Jenkins, 2008; Burgess e Green, 2009).

O YouTube como sistema cultural

Na mesma obra, Burgess e Green apontam a “lógica própria” do YouTube – que eles chamam de *you-tubidade*, tomando-o como um sistema cultural.

Essa é uma ideia interessante, pois nos permite apreender o que o senso comum traduziu intuitivamente na expressão “vídeo de YouTube”. Trata-se de uma categoria de vídeos com marcas de uma estética “low tech”, baseada em alguns elementos técnicos e estéticos tais como: (a) vídeos amadores e testemunhais (b) de curta duração (c) com limitações técnicas sugerindo improvisado (d) e de baixa resolução¹⁰.

Quando nos detemos nos vídeos da Batalha, algumas dessas características se destacam. Trata-se de vídeos predominantemente gravados pelos próprios protagonistas, com cenas filmadas em celulares com imagens de baixa resolução para que possam ser enviadas rapidamente para a Internet sem preocupações maiores com edição, privilegiando a performance: *close* nos corpos dos dançarinos, detalhes da “pista de dança” – que pode ser até uma capota de carro estacionado – sempre sugerindo uma ocupação de espaços da própria vizinhança da comunidade tais como ruas, vielas, becos, campos de futebol e outros espaços familiares aos habitantes das comunidades do Rio de Janeiro. Concisão, economia de recursos, em contraste com a sofisticação da coreografia que está sendo executada, é a marca desses vídeos.

Entretanto, é o convite à participação – a partir da implícita sugestão de imitação dos passos, estimulando o compartilhamento; e, a partir daí, a possibilidade de classificação e agregação dos vídeos em um mesmo conjunto concomitante à construção de uma rede de usuários que assistem aos vídeos, comentam e postam outros em réplica – que deu visibilidade a esta brincadeira, transformando-a num importante fenômeno do *funk* nos anos recentes.¹¹

Pedagogia e letramento nas redes sociais

Um outro elemento a se destacar na lógica cultural do YouTube é a sua dimensão pedagógica. Como já sabe-

⁹ Essa união não é totalmente democrática: enquanto os usuários só podem postar vídeos de até 10 minutos, as grandes empresas pagam por espaço no ambiente, e há alguma desconfiança em relação à forma supostamente diferenciada como o YouTube trata os canais pagos e os gratuitos.

¹⁰ Outras características que interessam menos à discussão seriam ainda o estilo confessional, onde o ator fala direto para a câmera e o sistema de “celebridades do YouTube” – atores que se destacam dentro desse sistema e cuja fama se constrói por protagonizarem vídeos muito vistos ou compartilhados. Por outro lado, não supomos que todos os vídeos que circulam no YouTube compartilhem essas características, uma vez que a plataforma acolhe produtos oriundos de diferentes origens, tais como videoclipes profissionais de grandes estrelas *pop*, dentre muitos outros exemplos.

¹¹ Alguns desses vídeos atingiram a marca de 500.000, como, por exemplo, o vídeo de Vakão e Sabará (YouTube, 2008).

mos, é possível, a partir de um breve garimpo, aprender as mais inimagináveis tarefas, artes, habilidades e também perversões através dessa rede social: de culinária ao uso de computador, de aulas de aeróbica a sexo tântrico, de como tocar guitarra até falar uma outra língua, aprendizado que se dá predominantemente de maneira informal, amadora e pouco institucionalizada.

Assim, uma primeira dimensão da pedagogia do YouTube é a de que podemos “aprender coisas” se soubermos procurar nos *links* certos.

Como corolário da premissa anterior, cabe destacar também o caráter enciclopédico da plataforma, uma vez que o YouTube é o maior caldeirão da memória visual – e para o caso que nos interessa, também musical – que temos disponível na atualidade. Conforme já comentava Felinto (2008, p. 39) sobre este “manancial de informação descartável e inútil do ponto de vista dos valores tradicionais da cultura”:

O que nos fascina num site como o YouTube não é apenas a possibilidade de tornarmo-nos produtores culturais (extrapolando, portanto, a posição de meros consumidores a que nos condenavam as mídias de massa). Seduz-nos o enorme leque de possibilidades oferecidas pelas aparentemente inesgotáveis capacidades de armazenamento do meio, pois ele nos oferece acesso a uma infinidade de produtos: cenas de antigos seriados de televisão ou filmes clássicos, propagandas, momentos decisivos em históricas competições esportivas, clipes de música dos nossos artistas favoritos, blogs, documentários de viagem, entrevistas com celebridades e muito mais. Os números são, de fato, impressionantes.

A apropriação em questão também vai nesta direção: para adolescentes que não eram nascidos quando Michael Jackson fez sucesso, o YouTube é primeiramente a fonte para essas e muitas outras referências da cultura *pop* – informação sem valor na cultura tradicional, mas extremamente valiosa no âmbito vernacular. Além disso, o aprendizado entre pares – através dos vídeos dos próprios amigos e vizinhos – também é uma prática a ser considerada.

Um segundo aspecto é o de que o tipo de bricolagem estética muito comum nos vídeos do YouTube – denominada por Felinto no artigo citado de “cultura do spoof” – é um elemento decisivo para a elaboração da coreografia do Passinho, marcada pela colagem de passos oriundos de diferentes gêneros musicais e que tem por marca principal este instrínseco hibridismo cujas fontes advém do próprio YouTube.

Ao comentar o fenômeno, Felinto (2008) enfatiza principalmente o aspecto da paródia de algumas apro-

priações enquanto podemos perceber mais recentemente que as colagens realizadas para circular neste ambiente fundaram uma estética *copyleft* que se espalha por diversos outros gêneros além da paródia e que, no caso do Passinho, ultrapassa a rede e influencia a coreografia presencial dos dançarinos, baseada na colagem de passos de estilos musicais distintos conhecidos por eles via YouTube.

Por fim, e de maneira mais ampla, esse conjunto de práticas aponta para um sentido ampliado de letramento, des-tacado por Burgess e Green (2009). Conforme os autores: “ser ‘letrado’ no contexto do YouTube, significa não apenas ser capaz de criar e consumir o conteúdo em vídeo, mas também ser capaz de compreender o modo como o YouTube funciona como conjunto de tecnologias e como rede social. [...] O que conta como “alfabetização” é algo pelo menos parcialmente específico à cultura do próprio YouTube” (2009, p. 101). Assim, suas competências específicas são aprendidas e mobilizadas por meio da participação na própria rede social.

Um exemplo é o vídeo “Tutorial do Passinho”, realizado por Maycon Ângelo. O vídeo de 10 minutos guarda todas as características dos “vídeos de YouTube” comentados anteriormente e apresenta didaticamente “todos os passinhos desde quando começou até os mais recentes”, segundo legenda de abertura – fazendo uma breve história das coreografias e demonstrando como dançar os passos didaticamente, em níveis crescentes de dificuldade. E, na sequência, podem ser lidos os comentários de usuários agradecendo a aula gratuita e dizendo que o vídeo é “F...” (YouTube, 2009).

Esse vídeo aponta para uma *expertise* que só um usuário letrado do YouTube detém: a de perceber os vídeos do “Passinho” como um conjunto, que já possui uma história e evolução e que se trata de um conjunto de coreografias que devem ser compartilhadas e ensinadas. Além disso, a própria forma como o tutorial se constrói – com legendas que imitam a abertura dos filmes da série Guerra nas Estrelas – também o insere dentro de um outro subgrupo que é o dos tutoriais de YouTube, com regras compartilhadas entre os usuários, cuja análise ultrapassa nossos objetivos na presente discussão.

Do “Passinho” ao “Treme”: o circuito ampliado

Ao longo da reflexão sobre o Passinho, chamou-nos a atenção a matéria do jornal *O Globo* (2012), que apre-

sentava ao leitor uma nova moda musical oriunda do Pará. Trata-se da “Dança do Treme”, com jovens dançando ao som do subgênero *tecnomelody* nas festas de aparelhagem.

É a cantora paraense Gaby Amarantos quem explica a “tremeira” numa declaração para a matéria: “A dança do treme resume bem o que nós somos. É forte, livre, fácil, misturada. É um pouco heavy metal, um pouco gay, um pouco black. Dança todo mundo. É preciso ter muita atitude pra sair tremendo por aí” (O Globo, 2012, p. 32).

É interessante perceber as similaridades com o Passinho do *funk*: no Pará, os adolescentes do sexo masculino também predominam, as danças surgiram nas festas, mas se espalharam através da internet e a fama é disputada em performances filmadas em celulares e enviadas para o YouTube. Além disso, o território, a marca local e o “orgulho paraense” são elementos importantes, sinalizados nas roupas e nos adereços com a bandeira do Estado.¹²

Contudo, o aspecto mais interessante é que, ainda que o Treme e o Passinho tenham coreografias distintas, os dançarinos paraenses assumem a influência e a admiração pelos seus pares do *funk* explicitamente – a ponto de um dos garotos do Pará, o Ponga, pedir à repórter para que seja identificado na matéria como “Ponga do Passinho”. E, segundo a mesma fonte, os “tremedores” já começam a misturar os dois passos.

O que esses apontamentos podem sugerir sobre a rearticulação entre gêneros musicais, cenas e circuitos?

Retomando as noções de gênero e cenas

Em trabalhos anteriores ressaltamos, em diálogo com Frith (1998) e Janotti (2003, 2005), a importância da noção de gênero musical e de cena como mediadores fundamentais do processo de fruição da música, uma vez que, conforme sublinha Frith (1998), são as expectativas e as convenções de gênero que orientam nossas escolhas no cenário musical.

Na mesma direção, Janotti (2003, p. 35-36) entende os gêneros como modos de mediação entre as estratégias produtivas e o sistema de recepção, supondo ao mesmo tempo elementos textuais, sociológicos e

ideológicos; e observa que os gêneros são dinâmicos e instáveis, justamente porque estão sempre tensionados pelas disputas simbólicas em torno de suas fronteiras.

Ainda conforme o mesmo autor (Janotti, 2005, p. 4-5), discutindo a negociação e a disputa que envolve a definição por gêneros musicais:

Na verdade, os gêneros delimitam as produções de sentido, demarcando a significação e os aspectos ideológicos dos textos, bem como o alcance comercial (e o público alvo) dos produtos midiáticos. Toda definição de gênero pressupõe uma demarcação negativa e/ou comparativa com outros gêneros, ou seja, analisar um produto midiático através dessa perspectiva pressupõe perceber as relações entre esse produto e outros de diferentes gêneros, compará-lo com expressões canônicas ou similares dentro do mesmo paradigma. Os gêneros são dinâmicos justamente porque respondem a determinadas condições de produção e reconhecimento, indicativos das possibilidades de produção de sentido e de interação entre os modos de produção/circulação/consumo dos produtos midiáticos.

A definição é relevante, dentre outros motivos, por apontar para os aspectos extramusicais presentes na construção genérica ao mesmo tempo que o caráter tenso desta noção. Ou seja: longe de serem definitivas ou imanentes ao universo musical, o fato é que a noção de gênero supõe sempre disputa, negociação e rearranjos sucessivos, colocando em questão a autoridade discursiva de cada um dos agentes dentro do campo musical.

Uma segunda noção relevante é a noção de cena. Buscando sintetizar uma longa discussão, propomos, a partir de Straw (1991, 1997), definir as cenas como: (a) um ambiente local ou global; (b) Marcado pelo compartilhamento de referências estético-comportamentais; (c) que supõe o processamento de referências de um ou mais gêneros musicais, podendo ou não dar origem a um novo gênero; (d) apontando para as fronteiras móveis, fluidas e metamórficas dos grupamentos juvenis; (e) que supõem uma demarcação territorial a partir de circuitos urbanos que deixam rastros concretos na vida da cidade e de circuitos imateriais da cibercultura, que também deixam rastros e produzem efeitos de sociabilidade; (f) marcadas fortemente pela dimensão midiática (Sá, 2011).

Assim, do ponto de vista dessa perspectiva, os gêneros musicais são um conjunto de regras – técnicas,

¹² Ver exemplo de vídeo do Treme, com 43.589 *views* em 26/06/2012 (YouTube, 2012).

semióticas e formais – que são encenadas ou atualizadas pelas cenas. É, portanto, nas cenas que eles se confirmam ou são transformados em possíveis novos gêneros – ou subgêneros – e é essa articulação entre as duas noções que ressaltamos como produtiva.

Nessa direção, gostaríamos de sublinhar, neste trabalho, a centralidade da rede social do YouTube atuando como agente para a rearticulação das cenas musicais “de periferia”¹³ no Brasil, destacando ainda o vigoroso processo de misturas de gêneros que acontece a partir de estratégias *low tech*, misturando ritmos e passos de danças de cenas distintas, que assim dialogam sem a mediação das indústrias “tradicionais”, ainda que também sejam apropriadas por elas. É nesse contexto que gêneros e cenas até pouco tempo atrás quase inconciliáveis, tais como os que vimos aqui, mas também *funk* e sertanejo, ou ainda samba e rock, misturam-se em velocidade, embaralhando provisoriamente as respectivas fronteiras.

Assim, ainda que todo gênero se consolide a partir de misturas e hibridismos e que os vasos comunicantes e vetores estão sempre trabalhando a partir de fusões, encaminharemos duas indagações finais, que registramos a título de sugestão para posteriores investigações.

A primeira aposta que, em determinados momentos da história da música, os processos de hibridação e instabilidade dos gêneros parecem se tornar mais intensos. Foi o caso, por exemplo, do período inicial de gravação no Brasil (primeiras décadas do século XX), quando, frente a uma indústria em fase de implementação, observou-se maior dificuldade de classificação de gêneros tais como o samba, que remetia a muito mais misturas do que a partir da década de 30 (Sandroni, 2001). Talvez seja o mesmo caso neste momento, quando novamente assiste-se a uma reconfiguração da indústria da música a partir da internet, resultando no cruzamento, na articulação e na contaminação mútua das cenas locais de “periferias”, enredando, numa mesma rede, o *funk*, o *treme*, o kuduro, o sertanejo, o arrocha, o tecnobrega, dentre outros.

E a segunda é de que se tratam de cenas musicais “pós-crise” da indústria fonográfica, cujo ambiente de circulação é, como vimos, primordialmente a internet. Nesse sentido, é interessante perceber que, para além de ritmos distintos, um forte elemento em comum é a valorização da performance presencial dos dançarinos em coreografias complexas, que, disseminadas pelas redes sociais, convi-

dam (ou desafiam) outros à participação, ao engajamento, para além da simples curtição, aprendendo os passos e dançando juntos – na “tradição” que ganhou visibilidade através do vídeo de Gary Brotsma, de 2004, anteriormente comentado (ver nota 3) e que constitui uma categoria de vídeos musicais do YouTube, cujas características caberia aprofundar posteriormente.

O fato de que elas proliferem através da internet, porém, não significa que limitem suas estratégias de circulação a este ambiente. Pelo contrário: elas atravessam outras mídias e lançam modas para além do sistema cultural do YouTube. Pensamos aqui, para ficar num único exemplo, na abertura da novela *Avenida Brasil*, novela transmitida em 2012 no horário nobre das 21h pela TV Globo, que obteve enorme sucesso de audiência. Apresentando uma trilha sonora que fugiu do padrão das trilhas da Globo dos últimos anos, com as sempre regravações MPBs e bossa-novas¹⁴ e apostando nas misturas entre *funks*, sertanejos, ritmos paraenses e sambas “de raiz” que dialogavam com o universo da trama, que teve como protagonistas personagens dos subúrbios cariocas, ela também remete a esta Rede de Música Popular “de Periferia” na abertura, constituída por uma coreografia de corpos *seminus*, dançando freneticamente e sensualmente ao som do gênero kuduro, com clara inspiração da *estética low-fi* aqui analisada.

Considerações finais

The appropriation process is fundamentally political: it is a battle for power over the configuration of a technological system and therefore the definition of who can use it, at what cost, under what conditions, for what purpose, and with what consequences. This confrontation, we argue, is deeply creative and fuels a powerful innovation engine (Bar et al., 2007, p. 1).

Primeiramente, pretendemos destacar a batalha política que envolve o uso de tecnologias e que aqui é exemplificada pela Batalha do Passinho. Assim, podemos afirmar que, a partir das articulações entre celulares e YouTube, criou-se uma rede sócio-técnica que reconfigurou o

¹³ Ainda que a noção de periferia também não me pareça adequada, utilizo a noção provisoriamente, na falta de outra melhor para denominar as cenas em questão.

¹⁴ Para uma análise das trilhas de telenovelas globais nos anos 1980 e 1990, ver Silva (2012).

espaço cotidiano dos territórios do *funk*, transformando-os em territórios informacionais e deu visibilidade às práticas culturais de atores – adolescentes oriundos da cena *funk* que dançam ao som de coreografias criadas por eles – contribuindo para seu protagonismo no cenário cultural contemporâneo.

Nesse cenário, o papel das mediações tecnológicas é central. Longe de elementos *a posteriori*, que registram um estilo de dançar surgido das ruas, os celulares e o YouTube são atores centrais da rede sociotécnica que consolida o Passinho como evento através de múltiplas mediações.

Além disso, temos também aqui um exemplo de encadeamento midiático, ou seja, da circulação dos atores por diferentes redes: das ruas às redes sociais da internet, destas para a disputa oficial patrocinada pela prefeitura do Rio de Janeiro¹⁵ envolvendo os morros do Borel, Andaraí e Salgueiro, daí para programas da grande mídia e, em seguida – ou ao mesmo tempo –, no contato do Passinho com o Treme, num circuito cultural e comercial ampliado que retorna às ruas e às redes ininterruptamente

Finalmente, como desafio para futuras investigações, sugerimos que a rede social do YouTube é elemento central para a criação de uma Rede de Música Popular “de Periferia”, que enreda gêneros que antes circulavam por circuitos distintos e que se irrigam mutuamente através do contato através dessa plataforma.

Referências

ADAMS, P. 2009 *Geographies of Media and Communication: a critical introduction*. Oxford, Wiley-Blackwell, 288 p.
 ANDRADE, L.A.; SÁ, S.P. de. 2012. This is not a song! Games, computação ubíqua e os novos canais para circulação musical. In: L.A. ANDRADE; T. FALCÃO (orgs.), *Realidade Sintética: jogos eletrônicos, comunicação e experiência social*. São Paulo, Ed. Scortecci, p. 73-94.
 BAR, F.; PISANI, F.; WEBER, M. 2007. Mobile technology appropriation in a distant mirror: Baroque infiltration, creolization and cannibalism. In: Seminario sobre Desarrollo Económico, Desarrollo Social y Comunicaciones Móviles en América Latina, Buenos Aires, 2007. *Anais...* Buenos Aires, Fundación Telefónica,

41 p. Disponível em: <http://my.ss.sysu.edu.cn/wiki/download/attachments/147193964/Mobile+technology+appropriation+in+a+distant+mirror.pdf>. Acesso em: 23/01/2010.

BROTAS, D. 2013. Música e Mídia locativa: apropriações do lugar através de conexões musicais geolocalizadas. In: Encontro Anual da Compós, XXII, Salvador, 2013. *Anais online*. Salvador, UFBA, p. 1-21. Disponível em: http://compos.org.br/data/biblioteca_1970.pdf. Acesso em: 24/02/2012.

BURGUESS, J.; GREEN, J. 2009 *O YouTube e a revolução digital*. São Paulo, Ed. Aleph, 239 p.

CALLON, M.; LAW, J. 1997 After the individual in society: lessons on collectivity from science, technology and society. *Canadian Journal of Sociology*, 22(2):165-182.

CASTELLS, M. 1999. *A era da informação. Economia, sociedade e cultura. Vol.1: A Sociedade em Rede*. São Paulo, Paz e Terra, 617 p.

COULDRY, N.; MCCARTHY, A. 2004. *Media Space: place, space and culture in a media age*. Oxon, Routledge, 318 p.

FELINTO, E. 2008 Videotrash: o YouTube e a cultura do spoof na Internet. *Revista Galáxia*, 8(16):33-42. Disponível em: <http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/1911/1173>. Acesso em: 10/05/2010.

FRITH, S. 1998. *Performing Rites. On the value of Popular Music*. Cambridge, Harvard University Press, 352 p.

FUNDAÇÃO GETÚLIO VARGAS. 2008. *Pesquisa FGV: Configurações do mercado funk no Rio de Janeiro*. Escola Superior de Ciências Aplicadas (CPDOC), Laboratório de Pesquisa Aplicada, FGV Opinião. Rio de Janeiro, FGV, 88 p.

HAESBAERT, R. 2002. *Territórios alternativos*. São Paulo, Contexto, 188 p.

HAESBAERT, R. 2004. Dos múltiplos territórios à multiterritorialidade. Disponível em: www.uff.br/observatoriojovem/sites/default/files/documentos/CONFERENCE_Rogério_HAESBAERT.pdf. Acesso em: 25/08/2013.

HAESBAERT, R. 2010. *O mito da desterritorialização: do fim dos territórios à multiterritorialidade*. Rio de Janeiro, Bertrand Brasil, 395 p.

HERSCHMANN, M. 2013. Anotações pessoais da palestra Cenas, Circuitos e Territorialidades Sônico-Musicais. In: Simpósio Comúsica, 2013, Recife. *Anais...* Recife.

JANOTTI JR, J. 2003. À Procura da Batida Perfeita: a importância do gênero musical para a análise da música popular massiva. *Revista Eco-Pós*, 6(2):31-46.

JANOTTI JR, J. 2005 Dos gêneros textuais, dos discursos e das canções: uma proposta de análise da música popular massiva a partir da noção de gênero mediático. In: Encontro Anual da

¹⁵ O idealizador do concurso é Julio Ludemir. Mais informações sobre a continuidade deste projeto até o presente ano, no endereço: <http://www.uppsocial.org/2013/03/esta-dada-a-largada-para-a-batalha-do-passinho-2013/> (acesso em 12/04/2014). No ano de 2013, o evento ganhou ainda mais visibilidade ao conquistar patrocinadores tais como a Coca-Cola, suscitando novas questões sobre as negociações entre os atores que ultrapassam o escopo deste paper.

- Compós, XIV, Rio de Janeiro, 2005. *Anais...* Rio de Janeiro, UFF, p. 1-12. Disponível em: http://www.compos.org.br/data/biblioteca_825.pdf. Acesso em: 24/02/2012.
- JENKINS, H. 2008 *Cultura da Convergência*. São Paulo, Aleph, 432 p.
- LATOURET, B. 2005. *Reassembling the Social – An Introduction to Actor-Network-Theory*. New York, Oxford University Press, 301 p.
- LEMOS, A. 2007. Cidade e Mobilidade. Telefones celulares, funções pós-massivas e territórios informacionais. *Revista Matrizes*, 1:121-137.
- MITCHELL, W.J. 1995 *City of bits*. Cambridge, MIT Press, 227 p.
- O GLOBO. 2012. Revista. 27 de maio. Rio de Janeiro, p. 30-36.
- RUSSELL, B. 1999. Headmap manifesto. Disponível em: <http://www.headmap.org/headmap.pdf>. Acesso em: 04/08/2012.
- SÁ, S.P. de. 2007. Funk carioca: música popular eletrônica brasileira?! *Revista E-Compós*, 10:1-18. Disponível em: <http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/view/195>. Acesso em: 24/02/2012.
- SÁ, S. P. de. 2009. Som de preto, de proibidão e de tchutchucas: o Rio de Janeiro nas pistas do funk carioca. In: A. PRYTHON; P. CUNHA (orgs.), *Ecoss Urbanos – A Cidade e suas articulações midiáticas*. Porto Alegre/Rio de Janeiro, Sulina, p. 228-247.
- SÁ, S.P. de. 2011. Will Straw: cenas musicais, sensibilidades, afetos e a cidade. In: J. JANOTTI Jr; I.M.M. GOMES (orgs.), *Comunicação e Estudos Culturais*. Salvador, EDUFBA, p. 147-162.
- SÁ, S.P. de; OLIVEIRA, G. 2011. Aspectos da economia musical popular no Brasil: o circuito do funk carioca. In: M. HERSCHMANN, *Nas bordas e fora do mainstream musical*. São Paulo, Estação das Letras e Cores, p. 289-309.
- SÁ, S.P. de; HOLZBACH, A. 2010. #u2youtube e a performance mediada por computador. *Revista Galáxia*, 10(20):146-160. Disponível em: <http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/3429/3294>. Acesso em: 24/02/2012.
- SANDRONI, C. 2001. *Feitiço decente: transformações no samba (1917-1933)*. Rio de Janeiro, Ed. UFRJ, 247 p.
- SANTAELLA, L. 2008. A ecologia pluralista das mídias locativas. *Revista FAMECOS*, 1(35):95-101. Disponível em: <http://200.144.189.42/ojs/index.php/famecos/article/viewFile/5371/4890><http://200.144.189.42/ojs/index.php/famecos/article/viewFile/5371/4890>. Acesso em: 24/02/2012.
- SANTOS, M. 1978. *Por uma geografia nova*. São Paulo, Ed. HUCITEC-EDUSP, 236 p.
- SILVA, H. da L. 2012. Trilhas de Telenovelas Globais e o Mercado Musical nos anos 1980 e 1990. *Logos* 36, 19(1):68-83. Disponível em: http://www.logos.uerj.br/PDFS/36/05_logos36_silva_trilhas_de_telenovelas.pdf. Acesso em: 24/02/2012.
- STERLING, B. 2005. *Shaping Things*. Massachusetts, MIT Press, 150 p.
- STRAW, W. 1991. Systems of Articulation, Logics of change: Scenes and Communities in Popular Music. *Cultural Studies*, 5(3):361-375. <http://dx.doi.org/10.1080/09502389100490311>
- STRAW, W. 1997. Communities and scenes in popular music. In: K. GELDER; S. THORNTON (eds.), *The subcultures reader*. Londres, Routledge, p. 494-505.
- VIRILIO, P. 1995. *O Espaço Crítico*. Rio de Janeiro, Ed. 34, 119 p.
- WEISER, M. 1991. The computer for the 21st Century. *Scientific American*, 265(3):94-104. Disponível em: http://wiki.daimi.au.dk/pca/_files/weiser-orig.pdf. Acesso em: 24/02/2012.
- WEISER, M. 1994 The world is not a desktop. *Interactions*, 1(1):7-8. <http://dx.doi.org/10.1145/174800.174801>
- WERTHEIM, M. 2001. *Uma história do espaço: de Dante à Internet*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Ed., 238 p.
- YOUTUBE. 2007. Original Numa Numa. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=0tQsMrNhDdo&feature=fvrel>. Acesso em: 29/03/2013.
- YOUTUBE. 2008. Vakão e Sabará - Passinho do menor da Favela - DVD Tsunami 3. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=PGXd4kIOQ1s>. Acesso em: 29/03/2013.
- YOUTUBE. 2009. Tutorial de funk - passinho - Todos os já inventados , antigos e novos ! [OFICIAL]. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=pOJ0GyTlc6M>. Acesso em: 29/03/2013.
- YOUTUBE. 2012. Allanzinho do Passinho treme aê mlke (8'. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=wDifi0qDjw&feature=related>. Acesso em: 26/06/2012.
- ZEFFIRO, A. 2012. A location of one's own: A genealogy of locative media. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 18(3):249-266.

Submetido: 14/04/2013

Aceito: 07/10/2013