

1 Introdução

Meu envolvimento com a música eletrônica e suas manifestações adjacentes teve início enquanto cursava a graduação no design. Assim, no decorrer da minha formação acadêmica e ao longo dos anos que se seguiram vi o que era uma brincadeira tomar outras dimensões da vida. Como aconteceu com muitos dos meus amigos e colegas que mergulharam nesse ambiente motivados a princípio pela reunião de pessoas querendo partilhar interesses comuns, dançar e aproveitar o horário destinado ao lazer, o interesse fluiu penetrando o campo do trabalho. A busca primeira pelo prazer se desenvolveu, desdobrou-se.

Pessoalmente, a mistura destes dois afetos me levou à paixão pelos folhetos de divulgação produzidos para as festas e eventos da cena eletrônica. Durante um pouco mais de uma década, entre os anos de 1998 e 2010, me empenhei na tarefa de buscar e arquivar as centenas de *flyers* nacionais e internacionais que hoje fazem parte do meu acervo. Quanto às versões impressas dessa mídia, muitas foram recolhidas nas ruas (dentro das boates, na praia, universidades, lojas, entre outros locais de panfletagem comuns ao meio), parte dela me foi entregue por pessoas próximas que conheciam meu gosto pelo assunto ou doada por outros colecionadores, e o restante foi extraído de livros entre outras publicações voltadas para o debate deste tema. Já os *flyers* virtuais chegaram até mim através de *e-mails*, por meio de mala-direta, *sites* de relacionamentos, etc...

Tendo em mãos este vasto material iconográfico e somando a experiência vivida e compartilhada com pessoas que investiram de alguma forma seu tempo dentro da “cena eletrônica”, me pus a fazer perguntas acerca de algumas questões com as quais me deparei.

Através da comunicação visual dos *flyers* é possível ter contato com o imaginário e posturas que atravessam este universo, revelando certas aspirações e aspectos comportamentais destes grupos. A pesquisa de suas identidades e representações visuais visa revelar as particularidades que compõem a articulação entre o design e a produção material e estética dentro deste contexto cultural. O

interesse no estudo dos *flyers* produzidos pela e para a cena eletrônica diz respeito ao seu papel no registro do imaginário a ela associado. Esta capacidade estética tem sido reconhecida como uma manifestação criativa surgida no interior das culturas urbanas.

O estudo da identidade cultural no contexto contemporâneo é atravessado pela questão da importância do mercado e suas manifestações, tensionando limites do debate sobre a indústria cultural, como o tema da resistência versus consumo de massa. Esta forma de comunicação combina a liberdade expressiva das criações artísticas com os objetivos comerciais de vender festas e eventos. Os grupos da cena eletrônica são, por um lado, identificados como portadores de um imaginário transgressor e, por outro lado, estão ligados a universos midiáticos de consumo. Os *flyers* e demais representações possuem a qualidade de exibir e materializar alusões a comportamentos que poderiam ser considerados transgressores e/ou contraculturais.

Sendo assim, quais são esses elementos presentes nos *flyers* que podem ser percebidos como atuantes no arranjo do imaginário que movimenta o universo da cena eletrônica? De que maneira este material participa na construção e fixação dos símbolos tomados por e para este grupo? Até onde pode-se dizer que a cena eletrônica carrega com ela uma intenção de resistência dentro de uma indústria voltada para o consumo? Pode-se perceber que estas imagens complexificam categorias e códigos sociais estabelecidos?

Quanto aos aspectos mercadológico e de produção que permeiam a criação deste objeto midiático, quais são seus criadores, suas formações profissionais e níveis de comprometimento empregados em sua execução? Quais moedas de troca podem ser utilizadas para a realização deste projeto gráfico? Seus vínculos com este universo se resumem somente ao ato da criação desta peça gráfica ou se estendem para além?

Toda uma linguagem visual foi criada – trazendo marcas desta dita juventude, da rebeldia, da diminuição das distâncias físicas e culturais através da internet – e multiplicada em panfletos, na busca de capturar e atrair a atmosfera desejada. Tendo cada *flyer* suas próprias particularidades e corpo, como se dá a eleição de seus elementos gráficos e simbólicos uma vez que o imaginário fornece e remonta em um processo vivo o repertório referente a esta comunidade?

As repostas para estas perguntas foram obtidas a partir da seleção de uma bibliografia referente ao tema ou às questões que o circundam e da observação e análise dos *flyers* encontrados nestas publicações, doados ou recolhidos pela própria autora. O material imagético apresentado neste trabalho está diretamente ligado ao universo da cena eletrônica e é trazido quando um trecho que o precede evoca sua aparição. Se em algum momento não for possível identificar o gênero eletrônico ao qual um *flyer* está associado, a autora se responsabiliza pela veracidade do conteúdo aqui exposto. Para privilegiar a diagramação não foram mantidas as medidas originais, todos os *flyers* usados ao longo da dissertação encontram-se reduzidos e nem sempre obedecem a real escala que mantém em relação aos outros.

Trata-se de uma pesquisa qualitativa com abordagem interpretativa que busca a imersão aprofundada neste contexto, seus respectivos fenômenos e o entendimento das interações entre seus grupos. Foram realizadas seis entrevistas semi-estruturadas, gravadas e posteriormente transcritas, com pessoas de faixa etária variando entre 26 e 41 anos, que participam deste universo por no mínimo oito anos, e que trabalham diretamente na produção da cena eletrônica há pelo menos seis anos atuando no Brasil e/ou no exterior nas seguintes funções: sócio de casa noturna, produtor de festa, produtor de exposição, designer, *DJ*, fotógrafo, *promoter*, *barman* e *doorman*. As afirmações dos entrevistados aparecem várias vezes ao longo deste trabalho (destacadas em itálico) objetivando a elucidação de conceitos, a confirmação de determinadas idéias ou o complemento destas.

Debruçando nosso pensamento sobre as formas produzidas dentro deste universo, podemos compreender um pouco melhor como se dão as ações e operações que condensam essa tribo pós-moderna e vice-versa. Logo, este trabalho também busca refletir sobre como os *flyers* revelam muitos dos hábitos e outros elementos culturais dos grupos “jovens” urbanos ligados à cena da música eletrônica, tendo em consideração aqui que a palavra jovem carrega um sentido subjetivo intrínseco, uma vez que esta definição do termo ultrapassa a questão da faixa etária e se apresenta neste contexto mais como uma figura do imaginário contemporâneo, definida também pelas práticas deste sujeito. Segundo Gilberto Velho essa é uma classificação que não é dada, mas sim um fenômeno sociocultural: “Assim, há várias maneiras de “ser jovem”, como também de “ser

velho” (...). Todas essas categorias e sua duração são discutíveis e sujeitas a constantes revisões, redefinições e reinterpretações” (Velho, 1967, p.15).

Por fim, o objeto desta pesquisa são os elementos pertencentes ao imaginário da cena eletrônica que podem ser percebidos nos *flyers* que fazem parte da composição deste cenário. Esta análise é conduzida com base no que Maffesoli chama de “sensibilidade teórica”, que nada mais é do que olhar para o que nos é apresentado tendo em mente não a solução da questão ou sua explicação, mas ela em si e seus contornos, já que o comportamento dos indivíduos na contemporaneidade é trançado por relações intersubjetivas e experiências afetivas coletivas. Seus sujeitos produzem trocas diversas a partir do sentimento de proximidade.

De fato, todo grupamento, seja ele qual for, tem uma função estética, de conservação ou de propagação, de inovação ou de degradação. A arte não plaina no espaço, vive num certo meio social e está sempre subordinada a um conjunto de forças que tendem a mantê-la ou modificá-la, a propiciar sua difusão ou restringi-la a estreitos limites.” (BASTIDE, *In Sociologia da arte*, II, p.48)