

Periferia eletrônica: *clubbers* e *cybermanos* na cidade de São Paulo

Ricardo Sabóia

Ser clubber é tudo, é música, é moda, é conhecimento. Uma coisa vai levando à outra: o DJ leva à música, a música leva à amizade e da amizade vai, daí por diante.

(Sílvia, *clubber* de Itaquera, São Paulo)¹

Cybermano é o cara que curte techno e mora na periferia, certo?

(Marcos LP)²

A música possui um papel central na articulação de diversas experiências sociais dos jovens das metrópoles contemporâneas. Na cidade de São Paulo, por exemplo, é possível identificar grupos tão diversos como *punks*, *góticos*, *mods*, *metaleiros*, adeptos do *hip hop* e *clubbers*, cada um orientado pela preferência por determinado gênero musical.

Estudos analisando grupos urbanos juvenis que se organizavam pelas atividades de lazer, pela adoção de determinados símbolos que compunham um estilo visual particular e pela associação a um “gênero musical” ganharam impulso com a afirmação dos Estudos Culturais na década de 70, alinhados ao Centro para os Estudos Culturais Contemporâneos (CCCS) da Universidade de Birmingham, Grã-Bretanha (cf. Hall, S; Jefferson, T, 1976).

Um dos trabalhos que alcançou significativa repercussão na época e ao longo dos anos 80 foi a pesquisa de Dick Hebdige (1996 [1979]). O autor consolidou o conceito de *subcultura* como forma de definir todo um conjunto de práticas e experiências referentes aos agrupamentos urbanos emergentes na Grã-Bretanha a partir do Pós-Guerra (como *mods*, *teddy boys* e *skinheads*), construindo sua análise mais centradamente no movimento *punk* que despontava na época.

Segundo o autor, as subculturas constituiriam-se essencialmente na questão de classe social, representando uma resposta às condições e vivências da “classe trabalhadora” (*working class*) britânica:

Subculturas são formas expressivas, mas o que elas expressam é, em última instância, uma tensão fundamental entre aqueles no poder e aqueles condenados a posições subordinadas e vidas de segunda classe. Essa tensão é expressa figurativamente na forma de estilo subcultural [...] Uma forma de resistência em que contradições e objeções

experimentadas em relação a ideologia dominante são obliquamente representadas através do estilo (HEBDIGE, 1996, p. 132 e 133)

Se os conceitos de *subcultura* e *estilo subcultural*, após o trabalho de Hebdige, tornaram-se referenciais nos estudos voltados para a área, percebe-se desde o final dos anos 80 e ao longo da década de 90 a necessidade de realizar leituras críticas sobre sua perspectiva teórica (cf. Middleton, 1990; Gelder & Thornton, 1997). Influenciado por leituras “gramscianas” e “althusserianas” de “hegemonia” e “ideologia”, em voga nos Estudos Culturais da época, Hebdige pouco debatia como, de fato, os jovens *punks* negociavam com os códigos, símbolos e gênero musical no dia-a-dia para articular o que classificaria como “subcultura”. Recorria à semiótica para enfatizar como a “luta de classes” entre grupos situados em posições dominantes/hegemônicas e aqueles em condições subordinadas era “ao mesmo tempo uma luta na significação”, expressa no *estilo*, “uma luta pela posse do signo que se estende até às áreas mais mundanas da vida cotidiana” (HEBDIGE, 1996, p. 17), não se debruçando com atenção sobre esse mesmo cotidiano, na relação que os jovens estabeleciam com os artistas, com os discos lançados, com os espaços sociais, com o consumo do próprio gênero musical.

Também é preciso reconhecer que, no cenário contemporâneo, expressões socioculturais como o *hip hop* ou os gêneros de “música eletrônica” manifestam-se em diversos segmentos sociais e dizem respeito não apenas à questão de “classe”, mas a diversas políticas e novas disputas por espaços sociais, acesso ao lazer, aos bens culturais, modos de se expressar, de se fazer ver e ouvir. Como discutir assim essas disputas e conflitos de produção de sentido que pontuam esses universos?

Simon Frith proporciona um interessante ponto de partida ao questionar a perspectiva com que a “academia” trata a música:

Freqüentemente, tentativas de relacionar formas musicais a processos sociais ignoram os meios em que a música em si é um processo social. Em outras palavras, ao examinar as estéticas da música popular, nós temos que inverter o argumento acadêmico usual: a questão não é como uma música, um texto, “reflete” valores populares, mas como – em atuação – os produz (FRITH, 1996, p. 270).

O autor pontua sua crítica para o modo como as análises estruturam-se reproduzindo a idéia de “homologia”, ou seja, como uma subcultura, um estilo subcultural “refletiria” nos objetos, na música, nos códigos visuais e nas “práticas significativas” representadas por estes as relações sociais, suas lógicas e contradições, e não atentariam para o próprio processo em que estes atuariam, no interior do jogo de construção dessas experiências sociais.

Fugir dessa perspectiva “subculturalista” e ao mesmo tempo atentar como as cenas musicais contemporâneas constituem-se na “contínua transformação de relações sociais e culturais – e de alianças entre comunidades particulares” (STRAW, 1991, p. 375; tradução minha) nas cidades contemporâneas desponta como desafio epistemológico. A tarefa de analisar as cenas musicais exige tanto um olhar para as práticas cotidianas dos jovens atores, das práticas e das alianças de sociabilidade que a constitui como uma atenção a uma experiência *mediatizada* onde circulação de informação e códigos e a constituição de um capital (sub)cultural (Thornton, 1996) específico são pontos fundamentais na articulação de expressões culturais elaboradas na partilha de valores, códigos e bens simbólicos.

CULTURA CLUB

A cultura *club* surgiu como um conjunto de práticas articuladas no consumo de gêneros musicais de *música eletrônica* (*house*, *techno* e, posteriormente, *jungle*, *trance* e diversos sub-gêneros), na definição de espaços sociais particulares (os clubes noturnos e *raves*³), códigos de um estilo visual característico onde predomina o colorido, o uso de acessórios como pulseiras e colares *fluo*, presilhas e acessórios infantis como bolsas e bonecos de pelúcia.

Sua origem encontra-se na Grã-Bretanha, em meados da década de 80, quando começou a se disseminar em casas noturnas e festas ao ar livre o interesse dos jovens locais pelo *acid house* (vertente do gênero musical originário de Chicago) e *techno* (som emergente nas áreas mais pobres de Detroit, cidade industrial que na época vivia grave crise econômica e social), a consolidação da figura do DJ (*disc jockey*) como centro dessa cultura musical e do clube noturno como palco de uma experiência única pontuada na fruição dos gêneros de música eletrônica, no consumo de novos estimulantes químicos (particularmente o *ecstasy*, conhecido como “droga do amor”).

Thornton, em pesquisa sobre o universo dos clubes e *raves* britânicas de final dos anos 80 e início dos 90, apresenta a seguinte definição para cultura *club* ressaltando a centralidade do clube noturno e das *raves* como seus espaços sociais, e sua constituição como “cultura de gosto”:

Cultura club é a expressão coloquial dada às culturas juvenis para quem os dance clubs e suas ramificações dos anos 80, as raves, são o eixo simbólico e centro social de atividade. O sentido de lugar proporcionado por esses lugares é tanto que frequentadores regulares assumem o nome dos espaços que frequentam, tornando-se clubbers e ravers [...] As culturas club são culturas de gosto. Os grupos club geralmente estão congregados na base de seu gosto musical comum, no consumo de uma mídia comum e, mais

importante, suas preferências por pessoas com gostos semelhantes aos deles. Participar da cultura club, por sua vez, é construir afinidades maiores, sociabilizar os participantes a partir de um conhecimento dos (e freqüentemente uma crença em) gostos e de suas aversões, significados e valores da cultura (1996, p. 3).

Essa cultura espalha-se para outros países, como Alemanha, Estados Unidos e Brasil na década de 90. Em São Paulo, é possível reconhecer no início daquela década o aparecimento de casas noturnas voltadas para a música eletrônica e um crescente interesse de um público específico por esses locais. Clubes como *Nation* e *Sra. Krawitz* firmaram-se como novas referências alternativas e diferenciadas no lazer noturno dos jovens de classe média e alta da capital paulista, tornando-se reconhecidos como berços da cultura *club* local (cf. ASSEF, 2003).

A cultura *club* também se espalhou, ainda na primeira metade da década de 90, por clubes noturnos dos bairros mais distantes do circuito de clubes localizados no eixo “centro-Jardins”. Casas como *Sound Factory*, *Toco* e *Overnight* abriam cada vez mais espaço para os gêneros de música eletrônica, atraindo a cada final de semana milhares de jovens da Zona Leste (região desses clubes), de outros bairros periféricos e das cidades da região metropolitana da capital paulista.

Esses locais em pouco tempo se tornaram uma opção de lazer diferenciada para os jovens da periferia, constituindo espaços para ouvir o “som eletrônico”, encontrar os amigos, conhecer novas pessoas. O *clubber* Rodrigo, 21, morador de Itaquera, Zona Leste, descreve uma das casas que freqüentava na década passada, a *Sound Factory*:

No domingo todo mundo se reunia esperando bater três horas pra pegar o ônibus no ponto e ir pra *Sound*. Quando a gente começou a ir lá, a gente ia em um número de 15, 16 pessoas. E quando a gente vai num clube, você sabe, a gente não vai uma vez só, a gente pretende freqüentar mais vezes o clube, assim você vai conhecendo bastante gente. Muitos *clubbers* de agora que conhecem música eletrônica não conhecem o som eletrônico das antigas. O jungle mesmo foi um fenômeno naquele tempo.⁴

Nessas casas noturnas situadas fora do circuito “centro-Jardins” também desenvolveu-se uma cena voltada para um novo gênero musical, o *jungle*. Conhecido atualmente sob a forma de *drum'n'bass*, este surgiu nos bairros mais pobres de Londres no início dos anos 90, resultante do cruzamento de uma série de sonoridades que iam do *dub* e do *ragga* jamaicano ao *hip hop*, *hip house*, *hardcore* e o *techno* mais “pesado”. Em São Paulo, propagou-se primeiramente a partir da atuação de DJs como Marky, Julião, Andy, Patife e Koloral, que importavam vinis do gênero em expansão na Grã-

Bretanha e os apresentavam aos jovens da periferia nos *sets* musicais que executavam nas pista dos clubes locais.

Ainda no decorrer dos anos 90, outra forte referência para os jovens da periferia que definiam preferência pelos gêneros de música eletrônica era o grupo inglês Prodigy, cuja carreira ganhou impulso internacional na época. Cada vez mais interessados no som da banda – o primeiro contato desse público com o grupo tinha sido estabelecido poucos anos antes, com algumas das músicas do início da carreira do grupo sendo executadas em casas noturnas periféricas. A partir dos anos de 1996 e 1997, começou a se notar a influência do Prodigy, sobretudo de seu vocalista, Keith Flint, na composição de um visual colorido, com referências que passavam pelo *punk* (o personagem costumava usar uma espécie de moicano duplo nas laterais do cabelo, tingido de cores berrantes) e pelo uso de vários *piercings* e lentes de contato estampadas, entre os *clubbers* da periferia. A adoção desses elementos estéticos e a idolatria ao grupo por esses jovens acabou servindo como referencial para a definição e reconhecimento destes como um grupo urbano juvenil específico, batizados de “cybermanos”.

CLUBBER DA PERIFERIA E CYBERMANO, “ALIANÇA AFETIVA” E “CAPITAL SUBCULTURAL”

A preferência pelos gêneros de música eletrônica entre os jovens paulistanos da periferia pontua uma série de experiências, pautando o modo como esses garotos e garotas organizam sua vida cotidiana, suas relações de amizade, seus locais de lazer, música e artistas favoritos, configurando o sentimento de participar de um agrupamento cultural urbano juvenil particular, como acontece em outros universos musicais difundidos na periferia, como *punks* ou os adeptos do *hip hop*.

De acordo com a Coordenadoria Especial da Juventude da Prefeitura Municipal de São Paulo, o número de *clubbers* nos bairros de periferia da capital paulista é estimado em 25% da população juvenil entre 15 e 24 anos⁵. O coordenador do órgão, Alexandre Youssef, analisa a representatividade dessa expressão cultural:

É um fenômeno absolutamente difuso e generalizado. Podemos identificar o peso dessa manifestação relativa a outras manifestações que existem na juventude, identificando todos os grupos jovens, culturais, esportivos, sociais, ONGs, religiosos. É uma das expressões mais importantes e mais maciças da juventude de São Paulo.⁶

A estimativa da Coordenadoria é expressiva e, naturalmente, um dado relevante, na medida que nos permite ter uma dimensão mais geral da propagação da

cultura *club* entre os jovens da periferia da cidade e seu “peso” em relação a outras manifestações igualmente significativas. Proponho discutir aqui, porém, questões mais específicas referentes a esse investimento na cultura *club* e na identificação desses garotos e garotas como *clubbers*.

Discorrendo sobre o início de sua atividade como *disc jockey* de *jungle* e o interesse do público da periferia paulista por esse segmento da música eletrônica caracterizado pelas batidas mais aceleradas e quebradas, DJ Andy afirma:

Como na época não havia essa coisa de um DJ de um estilo só e eu tocava em uma casa para 2 mil pessoas [*Overnight*], tocava *house*, *techno*, *hip hop* e fazia um *set* maior dentro do meu “baile”, vamos falar assim, de *hardcore* e *jungle*. 60% do meu baile era *hardcore* e *jungle*, os outros 40 % era *hip hop*, *techno*, *house*, *trance*... Do mesmo jeito que eu procurei uma coisa nova para me diferenciar dos outros DJs, a galera começou a gostar do meu som. E eu vi nisso uma necessidade deles também quererem uma coisa diferente. Então eu fui colocando cada vez mais e mais esse estilo. E como eu tocava na sexta-feira, era o dia do meu baile mais alternativo, em que eu podia tocar um som mais pesado, então as pessoas iam para ouvir esse tipo de som.⁷

O depoimento do DJ nos permite discutir questões diversas acerca do processo de afirmação de uma cena musical, do papel do *disc jockey* como um “especialista” cultural⁸ à articulação de uma audiência. Vou me deter, porém, em dois pontos: a busca pela diferenciação por parte público, que o DJ identifica na opção pelo “som diferenciado” e pelo “baile alternativo”, e a própria associação que traçam dessas preferências como uma experiência “alternativa”.

É comum os *clubbers* dos bairros de periferia de São Paulo, ao discorrerem sobre seus gêneros musicais preferidos, sobre determinados clubes e *raves* que costumam frequentar ou ainda sobre sua escolha por ser *clubber*, ressaltarem o caráter subjetivo que envolve essas experiências, ao mesmo tempo que reconhecem sua participação em uma *comunidade* específica diferenciada, constituída por *clubbers*. Ser diferente de outros e reconhecer semelhanças de um grupo particular aparecem como faces de um mesmo processo, como sugere os depoimentos de dois jovens, uma garota que se identifica como *clubber* e um garoto que se diz *cybermano*:

Sílvia, 18 anos: Só vivendo para saber o que é ser *clubber*, não tem explicação. É muito de você. Se você perguntar para outro, ele vai te responder talvez outra coisa, mesmo que ele esteja na mesma balada que você.⁹

Thiago, 19 anos: Sou outra pessoa depois de ter virado *cybermano*. Ser *cyber* é me diferenciar dos outros, se diferenciar nas idéias, ter

outro estilo de se vestir. Eu sou igual a todo mundo, mas sou diferente ao mesmo tempo, entende? Não sou um “mano” [do *hip hop*].¹⁰

Paul Gilroy afirma com muita propriedade que “pensar sobre música – de uma forma não figurativa, não conceitual – evoca aspectos de subjetividade corporificada que não são redutíveis ao cognitivo e ao ético” (2001, p. 163). Simon Frith entende que o “paradoxo sociológico” da análise da experiência musical está no fato dessa ser “socialmente produzida como algo especial”, cuja importância “é tomada então como se seu significado fosse não produzido socialmente, mas estivesse de algum modo ‘na música’”, ressaltando que os “fãs acreditam que a música deriva seu valor de sua alma interior particular” (1996, p. 252).

Admitir tais subjetividades, ao mesmo tempo que é um exercício necessário para reconhecermos a valoração e a atribuição de significados que os jovens conferem a esse investimento em ser *clubber*, exige situar esse mesmo investimento em um contexto pontuado por uma série de relações sociais construídas (e não “refletidas”) no consumo de certos gêneros musicais, de determinadas vestimentas, na demarcação de “territórios” particulares no espaço urbano e no consumo de canais midiáticos segmentados (programas de rádio de música eletrônica, principalmente, revistas ou mesmo os *flyers* que circulam nas festas informando outros eventos, locais onde os DJs vão tocar, programação mensal das casas etc).

Dois conceitos, reapropriados conjuntamente, podem ser úteis para tratar desse “paradoxo” que se revela na proposta de analisar essas manifestações culturais juvenis: “aliança afetiva” e “capital subcultural”.

Grossberg, analisando o *rock and roll*, descreve a rede de relações que o constitui tomando como referência a conformação de uma “aliança afetiva”, a definindo como

organização de práticas materiais concretas e eventos, formas culturais e experiências sociais que tanto abre como estrutura o espaço de nossos investimentos afetivos no mundo (1997, p. 31).

O autor discorre sobre essa “aliança afetiva” no processo de construção sociocultural do *rock and roll*, mas é possível estabelecermos aqui um paralelo com a cultura *club* como um conjunto de práticas e experiências referentes aos modos do jovem da periferia construir um espaço de seus “investimentos afetivos”. Esses investimentos remetem aos anseios, à “produção e organização de desejos e prazeres” (GROSSBERG, 1997, p. 38) que estão envolvidos na elaboração, por esses jovens, de uma comunidade afetiva diferenciada no cenário cultural da cidade contemporânea.

O terreno cultural que constroem, por sua vez, é configurado na estruturação de um capital (sub)cultural particular. Thornton (1996), apropriando-se do conceito de “capital cultural” do sociólogo Pierre Bourdieu, posiciona esse capital como uma forma de conferir distinção e reconhecimento das práticas culturais específicas que estruturariam o mundo *club*:

[Os *clubbers*] constantemente catalogam e classificam as culturas juvenis de acordo pelo gosto musical, estilos de dança, tipos de rituais e estilos de roupa. Eles carregam imagens dos mundos sociais que elaboram a cultura *club*. Esses mapas mentais, ricos em detalhes culturais e julgamentos de valores, oferecem a eles um ‘senso de lugar mas também um senso de lugar do outro’ (Bourdieu, 1990) [...] O capital subcultural parece ser um moeda de troca que legitima e está correlacionado a status desiguais (p. 99, 104).

O “capital subcultural” que constitui a cultura *club* é construído no estabelecimento de uma série de hierarquias e valorações de reconhecimento e pertencimento, de quem poderia ser reconhecido como *clubber* (e/ou *cybermano*), quem é realmente fã e conhecedor dos DJs, dos gêneros de música eletrônica, entre outros pontos.

No interior da cultura *club* paulistana, o reconhecimento da condição de *clubber* em segmentos sociais fora do universo da periferia por muito tempo foi controverso (e ainda tem sido em determinados espaços e situações sociais). É nesse contexto que situo o termo *cybermano*.

Desde meados dos anos 90, principalmente a partir de 1997, *cybermano* tem sido usado como modo de designar o público da periferia adepto da música eletrônica e da estética visual *club* por parte dos frequentadores dos clubes noturnos dos “Jardins” ou da Vila Olímpia (“áreas nobres” da cidade, redutos de casas noturnas) e nos veículos de comunicação massivos. Nesse sentido, tem funcionado como rótulo genérico para classificar o *clubber* oriundo dos bairros da periferia, substituindo outros termos estabelecidos pelos frequentadores dos clubes e eventos das áreas nobres quando os jovens da periferia começaram a “invadir” seus espaços, como “*clubber-favela*” ou “*clubber-flanelinha*”.

Se o termo propagou-se e também adquiriu visibilidade como modo de diferenciar ou estigmatizar o público da periferia nas casas dos Jardins e nos meios de comunicação, não há consenso se este se originou naqueles espaços. É que, simultaneamente ao uso do termo nas casas dos Jardins, jovens da periferia já se identificavam com o termo “cyber”, em parte com a expressão *cyber punk*¹¹, em um momento que o grupo Prodigy era referência estética cada vez mais significativa com sua combinação de rock e eletrônica pontuada por referências ao visual *punk*. Como

relata o depoimento de Rodrigo, 21 anos, *clubber* da Zona Leste paulistana:

Com o impacto do *Prodigy*, você via muita gente de cabelo em pé, *cyber punk* em 96, 97, foi um negócio que virou febre na cena eletrônica. A gente lembra que a gente saía e só via o pessoal vestido assim, aqui em Itaquera, amigos meus da [Cidade] Tiradentes, de [Conjunto Habitacional] Juscelino (Kubitschek), mais o pessoal da periferia mesmo, isso explodiu. Em 96, num *flyer* de um salão, eu vi um desenho mó interessante, pedi para um amigo fazer o desenho e escrever “União *Cyber Punk*”. Nossa, aí era todo mundo *cyber punk*, *cyber punk*, todo mundo dizendo “legal pra caramba”. Depois do *cyber punk* é que surgiu o *cybermano* que agora é o que está aí.¹²

No interior da atual cultura *club* da periferia, é mais comum o estabelecimento de uma diferenciação no modo como se reconhecem: *cybermano* seria aquele *clubber* que, em linhas gerais, investiria em um visual mais agressivo, com algumas referências ao *punk*, sobretudo a adoção do cabelo “moicano” e do “coturno”, e a preferência por sons de batidas mais “pesadas”, como *hard techno* e determinadas vertentes do *drum’n’bass*. Uma parcela do público da periferia, assim, identifica-se (e é identificada) como *cybermano*, enquanto outra parcela apresenta-se apenas como *clubbers* (contrastando com a imagem que rotula todo *clubber* dos bairros de periferia como *cybermano*). Também é possível identificar discursos de jovens que tanto rejeitam o termo “*cybermano*” como o celebram, ou ainda de garotos e garotas que demonstram certa indiferença em ser designado como *clubber* ou *cyber*¹³.

Essa (auto)identificação como *clubber* ou como *cyber*, em ser visto como *clubber* e/ou como *cybermano* é revelador de como a cultura *club*, ao se difundir entre os jovens da periferia paulistanos, envolve uma série de conflitos, lógicas, hierarquias e referenciais particulares (na elaboração de um capital subcultural particular, no sentido atribuído por Thornton), sendo construída no diálogo que esses jovens travam entre si e com outros segmentos sociais, nos modos como se identificam, buscam reconhecimento e são retratados nos meios de comunicação.

UNDERGROUND E PRÁTICAS ALTERNATIVAS NA METRÓPOLE

Um dos problemas das análises subculturalistas era polarizar as práticas musicais/culturais em *underground/subcultural* (formas de “resistência”) e *mainstream* (cultura dominante e hegemônica). Situar os gêneros de música eletrônica na cidade de São Paulo hoje a partir de tal polarização seria inconsistente: *techno*, *drum’n’bass* e *trance*, por exemplo, são sons que circulam tanto entre os jovens de classe média e alta como no público juvenil da periferia. Eventos como o Skol Beats (maior festival privado de música eletrônica brasileiro, com a presença

de DJs nacionais e internacionais) ou a parada anual de música eletrônica realizada em São Paulo reúnem um público diversificado.

É preciso reconhecer que os *clubbers* da periferia e *cybermanos* situam seus códigos visuais, gêneros musicais e DJs prediletos, casas noturnas e festas como elementos de uma expressão cultural alternativa, “diferente” ou *underground*. Elaboram referências, valorações e critérios de classificação no interior das manifestações culturais contemporâneas construindo discursos em que se situam (e pautam suas práticas) em uma posição diferenciada das expressões que associam a um *mainstream*. Nesse caso específico, poderíamos citar a evocação da figura do “pagodeiro” e do *pagode* ou do fã de *axé* como integrantes de uma cultura que os *clubbers* da periferia/*cybermanos* desqualificariam como massiva, ou ainda, no próprio interior da cultura *club*, do “modinha” como símbolo do *clubber*, como sugere a expressão, seguidor de “moda”, desinformado ou não-comprometido com sua cultura.

É igualmente importante atentar, porém, que essa vinculação a uma cultura que entendem como *underground* e a associação de outras manifestações como *mainstream* diz respeito a estratégias essenciais na legitimação de suas práticas e na busca para conferir a elas “autenticidade”, de construir uma identidade distintiva. Tais estratégias são elaboradas em um diálogo constante com os diversos bens simbólicos da cultura contemporânea, com a valoração de outros gêneros musicais, a partir da relação com outros agrupamentos urbanos juvenis. E são traçadas não em simples (e irreais) configurações culturais isoladas como *subcultura* ou como *mainstream*, e sim nos espaços em que estas constantemente se negociam.

Os modos como a cultura *club* é apropriada e recriada pelos jovens da periferia paulistanos sugerem uma intensa negociação referente ao reconhecimento e a afirmação perante outros grupos urbanos dos bairros de periferia (*punks*, *skatistas*, *carecas* e *manos do hip hop* que despontam como grupos “rivais”) e outros setores da sociedade e às relações que remetem à estigmatização, inserção e exclusão tanto no interior da cena musical eletrônica como no cenário cultural da metrópole em um plano mais geral. Representa um investimento que revela, semelhante ao que Herschmann enxerga no mundo dos *funkeiros* e dos adeptos do *hip hop*, a batalha pela obtenção de “visibilidade”:

Busca-se em última instância, o reconhecimento, reclama-se o “direito à cidade” e à “cidadania”, esta última considerada tangível pela visibilidade. O consumo se traduz, portanto, em territorialidades, em ocupações físicas e simbólicas da cidade (seja ela a cidade física ou a exibida na mídia), ou melhor, de áreas e lugares dos quais anteriormente esses grupos sociais estavam praticamente excluídos e são agora ocupados, ainda que de forma transitória, por esses jovens. Assim, ao

enfocar as territorialidades que essas redes sociais traçam, esperamos discutir as relações de coexistência entre segmentos sociais que atuam em uma dinâmica cultural urbana que ora arremessa esses jovens à margem, ora ao centro (2000, p. 229).

Nos rituais que envolvem essa demarcação em participar de uma expressão cultural diferenciada de ser *clubber* e/ou *cyber*, ocorre o que Herschmann define como “prazer lúdico de tomar a cidade” (2000, p. 231). Ao tomarem conta dos ônibus, trens e vagões de metrô rumo às “baladas”, formam um grande “corpo” em eventos anuais que reúnem dezenas ou centenas de milhares de pessoas. Ao espetarem seus cabelos e irem às ruas com um visual chamativo, ao vestirem blusas coloridas com a inscrição dos seus gêneros musicais preferidos, ao tomarem posse de determinados espaços privados e públicos, ao comprarem peças falsificadas de grife *clubbers* nos camelôs do centro, os *clubbers* da periferia e *cybermanos* de São Paulo vão deixando sua marca e seus rastros na cidade. Ao som de cada batida eletrônica, em cada passo de dança, constroem suas narrativas como atores sociais, estabelecendo suas relações particulares de sociabilidade, redesenhando o espaço urbano da grande metrópole, traçando novas formas de expressão no repertório da cultura contemporânea.

RICARDO SABÓIA é mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia.

NOTAS

1. Entrevista concedida ao autor em 06 de fevereiro de 2003.
2. Jornal da Tarde, 27 de novembro de 2000, seção “Frases”.
3. *Raves* são festas comumente realizadas distante das áreas urbanas, geralmente em sítios ou praias. Esse modelo de festa firmou-se na Grã-Bretanha ainda na década de 80, atraindo milhares de jovens para áreas descampadas no interior do país ou galpões abandonados. Difundiu-se no Brasil nos anos 90, primeiramente no Rio e posteriormente em São Paulo. O som característico são os gêneros de música eletrônica, como *techno*, *drum’n’bass* e *trance*.
4. Entrevista concedida ao autor em 29 de março de 2003.
5. Cf. “Manos eletrônicos”, *Revista Época*, 27 de outubro de 2003.
6. Entrevista concedida ao autor em 05 de junho de 2003.
7. Entrevista concedida ao autor em 24 de outubro de 2003.
8. Para uma discussão a respeito de especialistas e suas atuações no processo de conferir “autonomia” e “prestígio” de determinadas formas culturais, cf. Featherstone (1997).
9. Entrevista concedida ao autor em 06 de fevereiro de 2003.
10. Entrevista concedida ao autor em 15 de outubro de 2003.
11. *Cyber punk* permanece atualmente como referência de um segmento minoritário do público *club* da periferia, que investe em um visual menos colorido (predominando as roupas pretas), mais “agressivo” e alinhado mais diretamente ao que identificam como “ideologia do movimento punk”.
12. Entrevista concedida ao autor em 29 de março de 2003.
13. Reportagem da *Revista da MTV* publicada em março de 2003 promove um rico debate sobre os termos “cybermano” e “clubber” como formas de identificação, apresentando depoimentos de DJs e dos próprios jovens que tinham participado de uma festa retratada na matéria. Em uma das páginas, destacava-se uma declaração atribuída a um estudante: “tanto faz o pessoal me chamar de cybermano ou o que for, mas gosto mesmo que me chamem de clubber. Por que a gente tem outro nome?” (“Eletroperiferia”, *Revista da MTV*, número 23, p. 96-99). Outros textos jornalísticos que pontuam a questão podem ser conferidos na *Revista Beatz* (“- Tá de pijama?”, *Beatz*, n. 2, maio de 2003) e no *Jornal Folha de S. Paulo* (“Os donos das ruas”, *Folha de S. Paulo, suplemento Folhateen*, 20 de outubro de 2003).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ASSEF, Cláudia. *Todo DJ já sambou: a história do disc-jóquei no Brasil*. São Paulo: Conrad, 2003.
- FEATHERSTONE, Mike. *O desmanche da cultura: globalização, pós-modernismo e identidade*. São Paulo: Studio Nobel; Sesc, 1997.
- FRITH, Simon. *Performing rites: on the value of popular music*. Cambridge: Harvard University Press, 1996.
- GELDER, Ken; THORNTON, Sarah. *The subcultures reader*. Londres, Nova York: Routledge, 1997.
- GILROY, Paul. *O Atlântico negro: modernidade e dupla consciência*. São Paulo, Ed. 34; Rio de Janeiro, Universidade Cândido Mendes, Centro de Estudos Afro-Asiáticos, 2001.
- GROSSBERG, Lawrence. *Dancing in spite of myself: essays on popular culture*. Durham, Londres: Duke University Press, 1997.
- HALL, Stuart; JEFFERSON, Tony (Org.). *Resistance through rituals: youth subcultures in post-war Britain*. Londres: Hutchinson, 1976.
- HEBDIGE, Dick. *Subculture: the meaning of style*. Londres: Routledge, 1996.
- HERSCHMANN, Micael. *O funk e o hip-hop invadem a cena*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2000.
- MIDDLETON, Richard. *Studying popular music*. Londres: Open University Press, 1990.
- STRAW, Will. "Systems of articulation, logics of change: communities and scenes in popular music". in *Cultural Studies*. Londres: Routledge, v.5,n.3, p.361-375, outubro de 1991.
- THORNTON, Sarah. *Club cultures: music, media and subcultural capital*. Hanover: Wesleyan University Press, 1996.