

Culturas clube: origem e desdobramentos locais, globais e glocais¹

Daniela Norcia Gonçalves²

Resumo

O presente artigo discute a origem e o desenvolvimento das culturas clube, que envolvem música eletrônica e diversão noturna e que tiveram as primeiras manifestações na Inglaterra, entre os anos 60 e 70, disseminando-se, posteriormente, por todo o globo. O texto analisa como a tecnologia, a velocidade, o individualismo, o neoliberalismo, o fenômeno glocal e a hibridização estão conectados com esse movimento que saiu de uma esfera local e atingiu todo o mundo. O objetivo é identificar que elementos de nossa sociedade contribuíram para o surgimento dessa cultura, bem como os impactos na moda e na indústria cultural, refletindo a era reprodutibilidade técnica. Aborda, ainda, como outros negócios derivaram do movimento, seja no Brasil, nos Estados Unidos, na Europa ou até na Ásia.

Palavras-chave: Culturas clube; Fenômeno Glocal; Hibridação; Indústria Cultural.

Abstract

This article discusses the origin and development of the club cultures, that involves electronic music and nightlife and that had the first manifestations in England, between the 1960s and 1970s, spreading later, around the globe. The text examines how technology, the speed, the

1 Artigo apresentado ao Eixo Temático Arte / Entretenimento / Práticas de produção e consumo *online* do IX Simpósio Nacional da ABCiber.

2 Doutoranda do Programa de Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). E-mail: daniela.norcia@gmail.com

individualism, neoliberalism, the phenomenon glocal and the hybridization are connected with this movement that came out of a local sphere and reached around the world. The goal is to identify which elements of our society have contributed to the emergence of this culture, as well as the impact on fashion and in the cultural industry, reflecting the age of the mechanical reproduction. Covers also how other businesses are derived from the movement, in Brazil, in the United States, in Europe or even in Asia.

Keywords: Club Cultures; Glocal Phenomenon; Hybridization, Cultural Industry.

Introdução

A tecnologia, a velocidade, o individualismo, o neoliberalismo, o fenômeno glocal³ e a hibridação impulsionaram um movimento na música. Ele surgiu ainda na Guerra Fria, antes da queda do muro de Berlim, e se disseminou pelo mundo, unindo-se a elementos que surgiam nos diversos locais do globo, e atingiu também o Brasil. Tratamos aqui das chamadas culturas clube⁴.

O processo de disseminação dessas culturas começou na música e na diversão noturna. Impactou a moda, a cultura de massas, criou negócios e mostrou desdobramentos na comunicação. Hoje elas marcam o dia-a-dia da juventude dos mais diversos países. As bases estão diluídas por trás de uma indústria e se enraizaram na sociedade. É inegável, contudo, ao nos debruçarmos sobre o tema, que as culturas clube trouxeram efeitos na vida das pessoas, seja aqui, na Europa, nos Estados Unidos ou até no Oriente.

3 Junção de global e local, glocal é um termo criado, em 1980, para definir uma estratégia mercadológica japonesa em que os processos de globalização são dimensionados para adequação à cultura de um local. A nomenclatura, contudo, foi adotada também por Eugênio Trivinho (2001) para abordar um fenômeno típico de nossa época que envolve a “mescla inextricável entre o conteúdo global da rede e o espaço local de socialização e reprodução da existência cotidiana (então convertido em contexto de recepção e transmissão do conteúdo global)”. Na rede, o que pertence ao global e ao local passam, segundo o autor, a existir em via única, sustentada por mediação da infraestrutura tecnológica em rede. Para ele, o fio condutor entre as duas dimensões é o tempo real. O fenômeno, ainda segundo Trivinho, teria começado com o telégrafo elétrico, atingido a sua “saturação de massa” com o rádio e com a televisão e se diversificado e reescalado com a *Internet*; sendo assim, um produto sociocultural do desenvolvimento da aceleração técnica e tecnológica da vida humana.

4 *Club cultures* (culturas clube) é o termo utilizado por Sarah Thornton (1997) para designar culturas jovens que giram em torno de clubes de dança e raves na Grã-Bretanha e nos EUA. Em livro que leva esse título, a autora explora as hierarquias complexas que surgem dentro do domínio da cultura popular e retrata culturas clube como “culturas de gosto”, transformadas em “subculturas” pelo nicho da música em que estavam envolvidas (música eletrônica, principalmente) e, às vezes, difundidas como “movimentos” com a ajuda da imprensa e dos próprios canais de divulgação das casas noturnas dessa cena.

Antes dos anos 60 não existiam muitos grupos de estilo, mas isso mudou radicalmente décadas depois, com o surgimento das culturas clube, que permitiram a fragmentação dos costumes dos jovens a partir dos anos 80. Assim, os estilos passaram a ser caracterizados por uma enorme heterogeneidade. *Ravers*, *cyberpunks*, *travellers*, góticos... Essa variedade, somada à mistura entre os vários grupos existentes, representa uma resposta ao *mainstream*⁵, que cada vez se interessa mais pelas culturas jovens.

Muitos se encantam com os *clubbers*⁶, outros se chocam. Essa é uma subcultura que levanta muita polêmica curiosidade, porém poucos escreveram sobre esse universo.

O estudo das culturas clube é essencial para o entendimento da juventude dos anos 80 aos 90 e a atual, já que ele retrata valores, críticas, características e aflições de nossa sociedade. Com este artigo, pretende-se demonstrar que essa cultura foi positiva por disseminar conceitos e rejuvenescer produtos de outros setores e que resulta de uma série de acontecimentos globais, locais e glocais das esferas política, econômica, social e comunicacional.

1. As origens das culturas clubes: da Inglaterra aos Estados Unidos

1.1 Northern Soul

As culturas clubes têm origem na *Northern Soul*, que foi marcada pela música de cantores e bandas desconhecidas de Detroit dos anos 60. Seu público eram os trabalhadores das minas de carvão do Norte da Inglaterra. Eles ouviam canções que vinham de grupos massacrados pela sociedade, assim como eles. As letras não falavam de sexo, mas sim sobre amor; melodias sentimentais que proviam trilha sonora da libertação da mente dos monótonos trabalhos nas fábricas. O tempo rítmico das baladas era veloz, o que encontrava equilíbrio no ritmo dos corpos, já que ingeriam remédios tarja preta que os deixavam acelerados. A música, como arte, era usada juntamente à cultura *Northern Soul* como instrumento de emancipação.

A velocidade estava presente no trabalho desse público e seguia presente na diversão,

5 Significa o curso principal de um grande rio que tem muitos afluentes. É utilizado para designar aquilo que é comum, usual. Na cultura e na moda é aplicado para o que é prática, costume ou uso corriqueiro.

6 Termo utilizado para caracterizar quem frequenta casas noturnas. Foi muito empregado nos anos 90 para designar as pessoas que eram assíduas em clubes em que tocava música eletrônica.

junto ao sentimento momentâneo de libertação, e levada à máxima potência em virtude das drogas. A velocidade, entretanto, não estava só presente nesse grupo. A aceleração e a resultante civilização mediática passavam a reger a vida das pessoas. Conforme Eugênio Trivinho (2007, p. 20),

Pródigo fruto dos entreveros imperiais, das contendas entre classes sociais e das disputas industriais e comerciais – relações sempre bélicas, direta ou indiretamente –, a velocidade organizou a vida social, cultural e política ao longo dos milênios, a tal ponto de vigorar, há décadas, como matéria de senso comum o fato de ela tê-lo feito, com notável intensidade, no caudal de gestação, desenvolvimento e consolidação da civilização mediática, em seu extrato de massa, a partir da Segunda Guerra Mundial, e em seu estirão interativo e híbrido, a partir dos anos 1970.

As baladas *Northern Soul* não foram só as primeiras a elevar a velocidade, foram também as primeiras a dar ênfase ao DJ e a colocar a música gravada em segundo plano, o que refletia a *era da reprodutibilidade técnica*⁷. O profissional do *nightclub* não era mais o costumeiro músico, mas sim o *disc jockey*, aquele que dominava o disco e reproduzia o som contido nele.

Era uma cena⁸ de clubes, por isso não precisava ser aprovada pelas paradas⁹, nem dependia dos *hits*¹⁰ universais; não tinha necessidade de novas bandas, novas estrelas. Culturalmente e musicalmente, o que acontecia no Norte da Inglaterra se apresentava como totalmente diferente do que se passava nas casas de outros lugares do planeta.

A *Northern Soul* atingiu seu ápice de popularidade em meados dos anos 70, atingindo toda a Inglaterra. O *Twisted Whell*, o principal clube do estilo *Northern Soul*, foi fechado em 1971, por conta da fama de ser um paraíso das drogas. Tempos depois começaram a abrir novas casas, mas voltadas à *Discoteque*, fenômeno norte-americano da década de 70.

7 “A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica” é uma expressão utilizada por Walter Benjamin muito aplicada nas áreas de Estudos Culturais, Comunicação e História da Arte. Em algumas traduções o termo “época” é adotado em vez de “era”. Em ensaio que recebeu o mesmo título, o autor reflete sobre como a reprodutibilidade técnica causou uma deterioração da “aura”. A partir do advento dela, o objeto artístico perde sua “unicidade”, “singularidade” e “autenticidade” e, com isso, seu “valor de culto” é alterado por conta da tecnologia industrial. Benjamin aborda, assim, um novo tipo de indústria que distribui cópias e lucra com distribuição da arte.

8 A definição de cena mais comum é a utilizada no contexto do teatro e que designa cada uma das unidades de ação de uma peça. A expressão “cena musical”, entretanto, é aplicada, por analogia ao teatro, para designar a dinâmica das relações entre os agentes envolvidos na criação, na difusão e no consumo de determinado gênero musical.

9 A parada musical é um método para classificar canções de acordo com a popularidade num determinado período. Os critérios podem ser vendas de discos, quantidade de vezes que uma música é tocada ou que são feitos downloads. Uma das mais famosas paradas é a norte-americana *Billboard*.

10 Nomenclatura inglesa que denomina, no universo da música, o que fez sucesso, vendeu muito e tocou repetidas vezes em rádios ou em casas noturnas.

1.2 Discoteque

A *Discotheque* ficou famosa com o filme *Embalos de sábado à noite*, de 1977, que apresentava um retrato de uma classe operária que mergulhava em uma balada e tinha na dança algo muito importante. Uma das mais famosas casas do estilo foi a *Studio 54*, situada em Nova Iorque. Lá tudo era permitido, o que revelava a aura de liberação da época pré-aids e pré-controle de natalidade.

Também na década de 70, *nightclubs* norte-americanos frequentados por negros homossexuais serviram como espaço de experimentação e também de libertação desse grupo. Algumas casas de *Discotheque* tornaram-se, assim, laboratórios em que a música, drogas e, agora um novo elemento, o sexo, eram os reinterpretados para criar inovações estilísticas que lentamente foram aderidas pela sociedade branca. O *Salvation*, por exemplo, um bar de Nova Iorque, não influenciou apenas a trilha sonora da vida noturna, mas também seu formato estilo.

Segundo o jornalista britânico Matthew Collin (1997, p. 180), Francis Grasso, DJ do *Salvation*, pregava de um altar abaixo da pista de dança. Conta também que utilizavam anfetaminas estimulantes e que os banheiros eram os escolhidos pelos frequentadores para transar.

Os clubes *gays* de Nova Iorque, por consequência, criaram um modelo que foi empregado, consciente ou não, na cultura *dance*, uma segmentação das culturas clubes. Semelhante ao que ocorreu nas casas de *Northern Soul*, os frequentadores eram negros excluídos dos benefícios econômicos e sociais dos Estados Unidos médio. Por serem homossexuais privados do universo dito moral, tomavam cuidado para não expressar sua identidade nas próprias comunidades. Isso contribuiu para uma grande frustração, que só era esquecida nos clubes, onde podiam se divertir, sem medo ou inibição.

O ideal de união e aproximação que ecoou nas culturas clubes foi criado nessas casas. O *nightclub* se tornou igreja e família, em contraposição ao mundo de fora que cada vez mais se tornava individualista. Isso é percebido pelos estilos de música: *Disco* e *House* (criada na mesma época, em Chicago) invocavam orgia e espiritualidade, além do melancólico e utópico desejo de melhores dias, quando se tornariam livres.

1.3 A Techno

Enquanto isso, em Detroit, tentava-se traduzir os sonhos eletrônicos da *Pop* europeia em uma ficção científica. Três jovens - Derrick May, Kevin Saunderson e Juan Atkins -, refletindo a visão que tinham da tecnologia, criaram longos ritmos repetitivos com base em sucata industrial das falidas fábricas da cidade. Surgia um novo estilo de música chamado *Techno*.

Na época, os Estados Unidos estavam em crise. Detroit tinha elevado índice de desemprego e a fábrica da Ford, uma das principais empresas da cidade, começava a automatizar a linha de produção. A música, assim como a fábrica, também precisava passar por mecanização. A tecnologia vinha para aumentar a percepção, prazer e a liberdade.

1.4 A chegada do ecstasy na Inglaterra

Os anos 80 marcaram as culturas clube com a chegada da combinação do ecstasy com a *House Music* e foi então iniciado um dos mais diversos movimentos jovem jamais visto na Inglaterra. A cultura ecstasy - a combinação da música eletrônica com a droga - veio a ser o grande fenômeno da juventude inglesa por quase uma década. Ela se disseminou e atingiu muitas cidades, espalhando-se para além das fronteiras. Era uma forma de usar tecnologias (música, química e informática) para causar estados alterados de consciência e criar experiências que mudaram a maneira que se pensava, agia, sentia e vivia.

Enquanto outros modismos lutavam entre si, a *cultura ecstasy*¹¹, por meio da ideologia de inclusão, atraía pessoas de diferentes origens, classes sociais e crenças. Era uma cultura de opções, em vez de regras, que via preencher o vazio de uma geração cansada do consumismo,

11 O ecstasy, ou metilendioximetanfetamina (MDMA), é uma droga que foi criada para fins militares, em 1912, pois reduzia o sono e a fome. Foi patenteada, pouco depois, pelo laboratório Merck como um medicamento para reduzir o apetite, mas nunca foi comercializada com esse objetivo, por conta dos efeitos colaterais, que são euforia, sensação de bem-estar e alterações da percepção sensorial, principalmente o tato, durante contatos físicos. Apesar do uso recreativo ter começado em 1970, nos EUA, nos anos 80 o MDMA ganhou um novo nome: ecstasy, a “droga do amor”. A partir de então, segundo Matthew Collin (1997, p. 112), um movimento conhecido como “cultura do ecstasy” começou a ganhar. Ele é composto por jovens que utilizam drogas sintéticas como o ecstasy e o LSD (ácido lisérgico) em casas ou festivais de música eletrônica, transformando a combinação da música com a droga no lazer e numa extensão da vida dessas pessoas.

das velhas regras, de uma era que pedia o coletivismo, o fim do conservadorismo e paz. Segundo Collin (1997, p. 89), a cultura ecstasy ofereceu um fórum em que as pessoas debatiam assuntos relacionados à classe, sexo, economia ou moral.

O movimento não ocorreu sozinho. O desenvolvimento da cultura ecstasy foi moldado, pela época, local e condições sociais e econômicas muito específicas (GONÇALVES, 2005, p. 15). Surgiu nos anos Thatcher, quando os valores da Grã-Bretanha foram redesenhados e as antigas normas tinham perdido o significado. As mudanças na sociedade desde que Margaret Thatcher subiu ao poder, em 1979, tinham alterado permanentemente a consciência coletiva do país.

Politicamente, os anos 80 trouxeram uma nova era de conservadorismo e opressão. Nos Estados Unidos a maioria branca direitista detinha o poder e definir a política e economia do país. Havia cortes no que se chamava de Estado do Bem-Estar Social e colocava-se fim a todas as iniciativas públicas começadas entre 60 e 70, as quais eram conhecidas como defesa dos ideais norte-americanos: integração, igualdade e oportunidade a todos. Iniciava-se uma era cruel: de desilusões, ignorância e indiferença.

Quando Margaret Thatcher subiu ao poder, o estado britânico estava falido desde os anos 70 e o mundo ainda se recuperava da crise do petróleo. O país possuía o mais baixo crescimento em produtividade das economias industriais, as greves eram constantes e a inflação crescia. A primeira ministra acreditava que, para reverter o quadro, era necessário alterar completamente as políticas nacionais.

Thatcher instalou então o neoliberalismo, feito que mais tarde foi repetido por governantes de outras nações, desde Ronald Reagan, nos Estados Unidos, a Collor, no Brasil. Ela demoliu toda estrutura do Estado de Bem-Estar Social, derrotou a social democracia e privatizou. Como resultado, a década de 80 foi marcada pelas ideias liberalizantes em termos de economia e sociedade.

Os governos de Thatcher, na Inglaterra, e de Ronald Reagan, nos Estados Unidos, separados pelo oceano Atlântico, porém unidos na sua concepção ideológica neoliberal, constituíram-se em uma aliança em defesa dos poderes dos mercados. A experiência inglesa, contudo, mostrou ser muito mais radical, tendo em vista que a Inglaterra tinha um sistema de proteção social institucionalizado e enraizado no processo da vida social. Thatcher queria dar mais força ao indivíduo em uma época em que havia altos índices de desemprego, muitos

profissionais liberais informais e disparidades sociais, mas para os pobres a vida ficou pior.

Quando existem contradições ideológicas e a sociedade, como ocorreu na Inglaterra na década de 80, segundo Gilles Lipovetsky (1989), há instabilidade crônica dos valores e mudanças na moda, que não cessa de reciclar na modernidade as formas e valores antigos. Assim, as culturas clube, como fizeram com a tecnologia, apropriaram-se do capitalismo dito libertário e fizeram usos dele que não foram imaginados anteriormente por aqueles que as instauraram.

Essa subcultura, dessa maneira, assustou Thatcher. O universo *clubber* expressava o desejo da experiência coletiva rejeitada por ela de que o consumo não poderia prover. Assim como o conservadorismo ofereceu um projeto para avanços da moralidade vitoriana, a cultura *ecstasy* dissolveu o projeto inverteu a moralidade, atacando a vibrante e positiva economia não só com trocas e legais, mas com acordos com dinheiro vivo para todos os prestadores de serviço, criando uma estrutura de produção jamais vista.

O superficial (modismo) se tornava então um instrumento de salvação, já que, para Lipovetsky, a moda é uma instituição que registra em sua ordem as barreiras rígidas da estratificação e dos ideais de classes em que se pode exercer a liberdade e a crítica dos indivíduos. É por meio dela que ocorre a emancipação da individualidade estética e a abertura do direito à personalização.

1.5 House

O estilo *House*, assim, naquele momento, surgia com um emocionante e otimista novo espírito na música britânica. Era simples fazer uma gravação usando as novas tecnologias digitais, isso foi inovador. Existia, no fim dos anos 80, uma possibilidade de se produzir sem a necessidade de grandes gravadoras, eliminando a dependência de uma enorme indústria. Por um momento, pareceu que novos horizontes de oportunidades estavam se abrindo e a música nunca mais seria a mesma.

As misturas dos DJs de *Hip Hop* e a forma de mixagem das primeiras gravações de *House* de Chicago apontavam para uma metodologia barata. A maneira como a música poderia ser então composta por novos gravadores e a criação do disco de 12 polegadas

vendido nas lojas independentes de *Dance* significou a democratização do processo de criação. Essa chancela faça você mesmo, por outro lado, banalizou a necessidade de aprender a tocar instrumentos, dos estúdios de gravação ou até de procurar um acordo com uma gravadora. Significava algo fora da indústria cultural, portanto, que não era para a massa.

As pessoas sentiram deixar os preconceitos e o passado para trás, mas o sucesso trouxe problemas. A grande casa de *House* da época, o *Shoom*, ficou famosa e se tornou reduto de celebridades. Não havia espaço para todos. Assim começaram abrir novas casas e a *House* deixou de ser símbolo de união e começou a viver um período de diversificação. Surgiram então subgrupos e muitas pessoas passaram a transitar de um grupo para o outro. A imprensa começou a cobrir o mercado novo e a criar polêmica em torno da droga ecstasy. Muitos adeptos não sabiam definir se era agora comercial, *mainstream* ou *overground*; sentiam que não havia mais aquilo que conhecer, a sua cena.

1.6 Love Parade de Berlim

A queda do muro de Berlim em, em 1989, fez com que essa fosse a capital europeia da cultura clube, com a *Techno* como trilha sonora da união do lado comunista com o capitalista. Seis meses após esse importante marco da História, aconteceu a primeira edição do maior evento da música eletrônica em todo mundo.

A *Love Parade* de Berlim começou com 150 pessoas e, no ano seguinte, já atraía mil, no outro, sete mil. Em julho de 1997, o evento levou um milhão às ruas, com seus 39 trios elétricos. Era o *Woodstock* do pós-Guerra Fria. Já no início dos anos 2000 tinha edições em diversas cidades do mundo, onde também atraía multidões.

A música eletrônica utilizada como meio de afirmação da juventude de Detroit e da Inglaterra, as duas dos anos 80, mais uma vez estava envolvida com o universo político. A explosão do *Techno* abriu portas para que, nos anos 90, o estilo atingisse outras regiões do planeta.

2. Disseminação e hibridação da música eletrônica e da cultura clubes

De 1988 em diante, conforme a música eletrônica e as culturas clube foram exportadas, elas começaram a assumir características e influências culturais locais; viviam uma hibridação que, segundo Canclini (2001), são processos socioculturais em que estruturas ou práticas discretas, que existiam separadamente, combinam-se para gerar novas estruturas, objetos e práticas. O autor explica que as estruturas chamadas discretas foram resultado de hibridação e que, portanto, não podem ser consideradas fontes puras. Com isso, ele aponta a hibridação como processo de interseção e de transações, é o que torna possível que a *multiculturalidade* evite a segregação e se tenha *interculturalidade*.

Cada país, cada metrópole, desenvolveu, assim, a sua versão das culturas clube, apresentando novas formas de manifestação dela que refletiram novos tipos de festa e de músicas tocadas. Os estilos eletrônicos, com contato com as diferentes realidades de cada país, passaram por diversas alterações. E são justamente as fronteiras estabelecidas entre países e as grandes cidades que, de acordo com Canclini (2001, p. 18), são contextos que condicionam os formatos, os estilos e as contradições específicas da hibridação:

As fronteiras rígidas estabelecidas pelos Estados modernos se tornaram porosas. Poucas culturas podem agora ser descritas como unidades estáveis, com limites precisos baseados na ocupação de um território delimitado. Esta multiplicação de oportunidades para se hibridar, entretanto, não implica em interdeterminação nem liberdade irrestrita. A hibridação ocorre em condições históricas e sociais específicas, em meio a um sistema de produção e consumo que às vezes operam como coações, como se observa na vida de muitos migrantes. Outra entidade que inspira, mas também condiciona a hibridização é a cidade. Megalópoles multilíngues e multiculturais, por exemplo, Londres, Berlin, Nova Iorque, Los Angeles, Buenos Aires, São Paulo, México e Hong Kong, são estudadas como centros de onde a hibridação fomenta os maiores conflitos e a maior criatividade cultural. (tradução nossa)

Nesse movimento de hibridação vivenciado em megalópoles de todo mundo, a todo momento, até os dias de hoje, surgem novos sons. São tantas variações hoje que é muito fácil nos confundirmos. Resumidamente, *Dance* se diversificou em gêneros diferentes, entre os quais podemos incluir *House*, *Garage*, *Jungle*, *Hardcore*, *Hip Hop*, *Big Beat* e *Two Step*. Cada um desenvolveu estilos e características que os tornaram diferenciados em relação aos outros. Ao mesmo tempo em que surgiram novos sons, diluirão se as barreiras entre eles. Essas novas tendências, criadas e quebradas constantemente, continuam em movimento.

Podemos, portanto, dizer hoje que a música eletrônica é universal. Ela é formada por timbres sintetizados, resultado da fusão da tecnologia, da experimentação e sensibilidade. Pode-se perceber, entretanto, a disseminação não só da música eletrônica, mas da cultura clubes e da cultura ecstasy.

Nicholas Saunders (1994, p. 36) conta que, em 1993, Alfândega da Inglaterra encontrou 554 kg da droga, duas vezes o encontrado no ano anterior. Essa não é uma grande evidência, mas sugere que existiam milhares de usuários na Grã-Bretanha. As apreensões aumentam todos os anos, assim como a presença da droga em raves, que reúnem mais de um milhão de pessoas por semana.

Apesar das músicas mais tocadas nos clubes e a vestimenta desses grupos ser levada de um país outro, criando intercâmbio globalizado da música eletrônica, começaram aparecer grupos regionais da cultura clubes. Segundo Sarah Thornton (1997, p. 24),

As músicas e roupas clube podem ser facilmente importadas exportadas, mas as multidões de dançarinos tendem a ser municipais, regionais e nacionais. Estilos de dança, por exemplo, precisam ser personificados ao invés de somente comprados, são menos transacionais que outros aspectos da cultura. (tradução nossa)

O resultado da disseminação dos estilos foi um negócio global com novas mutações, novas possibilidades locais. Assim, as culturas clube se tornaram conjunto de várias segmentações de cenas, entre elas a cena *rave*, *clubber*, *fashion* e *gay*. Hoje sabemos que o movimento é amplo e reúne desde idealismos até busca de festas extremamente rentáveis, marketing de grifes, música de baixa qualidade e consumo. Ficou na moda ser *clubber*.

A glocal se revela, em todo esse cenário, um potencializador desse movimento, uma importante força motriz. Isso se deve o fato de, segundo Trivinho (2005, p. 66), “constituir o veio fundamental em que se assenta o próprio processo civilizatório mais recente, em todas as dimensões implicadas, do social ao econômico, do político ao cultural”. Ele sintetiza ainda, segundo o autor, proliferação social das tecnologias comunicacionais, a mundialização mercadológica da cultura, a globalização econômica e financeira e a especificidade geográfica das culturas citadinas.

Sem o fenômeno glocal, não haveria, aliás, globalização audiovisual informacional do capital, tampouco o movimento social internacional mais recente de politização antiglobalizatória. (...) O glocal é o vetor de articulação e modulação não somente de todas as instâncias e setores sociais, mas também de sua produção simbólica, imagética e material, nele se expressando ou por ele passando (ou, ao menos, tendendo a fazê-lo) as manifestações e intervenções aí implicadas. Ao concentrar, num só fôlego, o processamento cultural hodierno do valor de troca e do consumo, das práticas políticas e da sociabilidade, da relação com a máquina e com o mundo, e assim por diante, o glocal influi até mesmo, indiretamente, nas formas de produção cultural que não são ou prescindem de ser objeto de consideração por parte da agenda mediática. (TRIVINHO, 2005, p. 66-67)

2.1 Disseminação e hibridação da música eletrônica e da cultura clubes no Brasil

No Brasil, as culturas clube também chegaram junto com o movimento neoliberal, com a abertura do mercado. Vieram à São Paulo, a grande metrópole brasileira, na década de 80, quando muitos paulistanos viajaram e trouxeram na mala se o que tinha de mais novo na Europa e nos Estados Unidos. Foi entre 80 e 89 que o mundo teve um dos maiores avanços tecnológicos, especialmente no campo da informática, depois aplicado aos carros. Não se via na rua celulares, *notebooks* e *Internet*. Passávamos da ditadura militar para democracia.

Assim como meu liberalismo custou a ser instaurado no país, a música eletrônica só veio para cá no fim dos anos 80. Semelhante ao que aconteceu com a *Northern Soul* na Inglaterra, o som do sintetizadores se fundiu com *underground* e gerou as culturas clube brasileiras.

O clima de novidades e de abertura de mercado fez com que fosse lançado o clube *Madame Satã*, frequentado por muitas tribos. O local que inovou criou modas, entretanto, foi a casa *Hell's*, aberta em 1994. Foi lá, por exemplo, que o uso dos óculos escuros começou nas baladas. Eram um porão, não tinha a decoração muito elaborada, mas representava um oásis fora do mundo real. Abria às quatro da manhã e, nesse horário, uma enorme fila já se formava na porta.

Semelhante ao que aconteceu com o britânico *Shoom*, a chegada do ecstasy mudou a relação entre o público. Não havia droga desde o início, mas como o uso as pessoas ficaram mais próximas, abraçavam-se e dançavam juntas sob uma mesma coreografia. A euforia e a união proporcionadas pelo MDMA são elementos importantes da composição da atmosfera da casa.

A relação do mundo de dentro com de fora do *Hell's*, contudo, mudou com a vinda do DJ francês Laurent Garnier, em junho de 1996. Ele mostrou que uma harmonia era possível com o público externo à casa e trouxe curiosos, que buscavam conhecer as novidades de que tanto se falava.

A característica mais marcante do clube foi o culto ao DJ. A alma da casa era o músico Mau Mau. Era ele também um dos responsáveis por chamar atenção da imprensa, tornando a música eletrônica assunto de coberturas. Assim, o *Hell's* não foi o templo da

música eletrônica, mas foi o que levou para mídia.

A casa fechou em 1998, deixando grandes ganhos para a cultura clubes paulistana. Lojas de CDs de São Paulo ganharam mais agilidade na importação e trouxeram novidades, algumas pessoas começar a viajar para Ibiza - ilha espanhola que se transforma, no verão, em centro da música eletrônica - e surgiram, a partir de então, diversos clubes *mainstream*, mas com características até então *underground*.

Dentro dos clubes brasileiros a moda também mudou. Deixou de ser vinculada à imagem de que a cena *Techno* é uma cena *gay* e ela passou a ser de todas as opções sexuais. Assim como as culturas clube viraram internacionais, no Brasil houve a disseminação delas, que passaram então a se confundir, misturar e hibridizar com *underground*. Os processos, apesar das diferenças geográficas e culturais, foram semelhantes.

O universo dos clubes brasileiros mudou desde os tempos áureos do *Hell's* e do *Madame Satã*. Em São Paulo, por exemplo, temos hoje muitas casas noturnas e festas de música eletrônica, algumas voltadas para *mainstream*, outras para o *underground*, e existe um terceiro tipo que está situado de forma intermediária entre os dois perfis.

3. Conclusões

As culturas clube serviram, aqui e fora do país, desde as origens, como forma de descontração em uma época de descrença. Elas não tinham nenhum objetivo revolucionário, mas serviam para que os *clubbers* se confortassem, ficassem unidos em um mundo em que era cada vez mais cada um por si só. Enquanto mundo de fora o individualismo e o glamour estavam em alta, nos clubes as pessoas buscavam paz, amor, união e respeito, o chamado Plur (Peace, love, unity and respect), hino que se desenvolveu com as *raves* inglesas.

A partir da comercialização dessas culturas, o estilo passou a chamar atenção do público em geral, que buscava compreendê-lo. Muitos passavam nesse momento a se interessar nos assuntos em que ele se envolvia. Filmes, livros e matérias jornalísticas começaram, nos anos 90, a explorar esse tema. Mas ainda hoje são poucos os especialistas no assunto escassos títulos que se aprofundam no tópico.

A disseminação das culturas clube prova a necessidade das pessoas de buscar uma nova significação para suas vidas. É justamente por isso que ela é mutável: conforme as buscas são alteradas, surgem novas tendências no movimento.

Essa cultura não revela apenas valores da juventude, mas também do homem da atualidade, já que rejuvenesce antigos produtos industriais (GONÇALVES, 2005, p.15). Segundo o sociólogo Edgar Morin (2005), o homem de hoje busca seguir os impulsos juvenis, que correspondem a um processo de vida na sociedades atuais. Dessa forma, estudar as culturas clube, que remetem à juventude e à tecnologia, torna-se essencial para que possamos entender melhor a dinâmica do mundo de hoje valores que transformam esse homem.

A mercantilização do movimento pode ser então considerada positiva e negativa. Negativa porque atrai pessoas que descontextualizados seus significados. Positiva porque dissemina seus conceitos e rejuvenesce produtos de setores da sociedade que anteriormente ignoravam.

A tecnologia é outro fator importante no desenvolvimento dessa cultura. Ela torna possível a criação de ritmos, texturas e vibrações diferentes e também amplia a oportunidade de criar e gravar, permitindo que as pessoas tenham acesso mais fácil à música e novas músicas sejam criadas com mais facilidade.

A música eletrônica é uma informação do banco de dados infinito. O som pode ser utilizado por DJs de várias formas. Um utiliza música do outro e retira uma nota, várias notas, ou a música toda, para compor uma nova. A música eletrônica é, na verdade, constante mistura de todos os sons resultando em novos.

A arte do DJ, por intermédio dos meios eletrônicos, pode ser produzida sem depender da gravadora e distribuída sem compromissos contratuais, portanto, com menos interferência da indústria cultural. É por isso que podemos dizer que é música eletrônica desmonta as estrelas e democratiza a música. Assim, a velocidade de propagação dessa cultura e da música eletrônica - que pode ocorrer via *Internet* - mantém autenticidade de suas características.

Com evolução da música eletrônica e a percepção do controle do público pelas *bpms*, o poder DJ cresceu. Ele afeta, junto com as drogas, sensações as pessoas, invade o corpo, fazendo com que dançam e viagem no espaço e tempo.

A velocidade da música também revela uma resposta do movimento ao mundo de fora dos clubes, que é repleta de estímulos: carros velozes, bandas, internet banda larga, luzes de laser propagando no céu e a possibilidade de dizimar povos inteiros com único acionamento de ogiva nuclear. Os ritmos rápidos e violentos do cotidiano das grandes cidades, a celeridade do trabalho e das decisões e acontecimentos se desdobram na arte e no lazer e são potencializados por drogas como o ecstasy. A tecnologia, assim, junto à velocidade, revela um conceito novo de arte pós-industrialização e após a velocidade da cidade, portanto, mostram o ritmo da vida das pessoas. A música eletrônica, quando tocada com batidas velozes, pode ser tão rápida intensa como o que vivemos no cotidiano.

O impacto da cultura clubes nas metrópoles do planeta não é, portanto, apenas resultado da indústria cultural e a identificação dos jovens com esse movimento. A abertura dos mercados propiciada pelo neoliberalismo e o fenômeno glocal, com a *Internet* e a TV a cabo com importantes meios de disseminação de informações, propiciou uma cultura com hibridizações. Com a glocalização ao nível planetário, existe uma nova ordem de acesso, emissão e circulação, que é o que contribui, em elevada potência, a esse intercâmbio, essa disseminação, e as hibridizações.

Referências bibliográficas

BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica*. São Paulo: Zouk, 2012.

CANCLINI, Nestor García. *Culturas híbridas: estratégias para entrar y salir de la modernidad*. Buenos Aires: Paidós, 2001.

COLLIN, Matthew. *Altered State: The story of ecstasy culture and acid house*. Londres: Serpent's Tail, 1997.

GONÇALVES, Daniela Norcia. *O impacto da cultura club no Brasil*. In: Anais do XIII Encontro de Iniciação Científica da PUC-SP, 2005, São Paulo.

LIPOTETSKY, Gilles. *O império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas*. São Paulo: Cia das Letras, 1989.

MORIN, Edgar. *Cultura de massas no século XX: volume 1 – Neurose*. São Paulo: Forense, 2005.

SAUNDERS, Nicholas. *E for Ecstasy*. Londres: Paperback, 1994.

THORNTON, Sarah. *Club cultures: music, media and subcultural capital*. Oxford: Blackwell Publishers, 1997.

TRIVINHO, Eugênio. *A dromocracia cibercultural: a lógica da vida humana na civilização tecnomediática avançada*. São Paulo: Paulus, 2007.

_____. *Comunicação, glocal e cibercultura - bunkerização da existência no imaginário mediático contemporâneo*. In: Revista Fronteiras – estudos midiáticos VII, janeiro/abril 2005. São Leopoldo: Unisinos, 2001.

_____. *Glocal: para a renovação da crítica da civilização mediática*. In: FRAGOSO, Suely; FRAGA DA SILVA, Dinorá (Org.). *Comunicação na cibercultura*. São Leopoldo: Unisinos, 2001.