

GARSON, Marcelo. **Quem é o melhor DJ do mundo?: disputas simbólicas na cena de música eletrônica.** Rio de Janeiro: Autografia, 2018. p. 136.

Nélio Ribeiro Moreira¹

O livro *Quem é o melhor DJ do mundo?: disputas simbólicas na cena de música eletrônica*, de autoria do Professor, Comunicólogo e Sociólogo Marcelo Garson, é fruto da sua dissertação de mestrado defendida no Programa de Pós Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense. O objeto da análise feita por Garson são as formas de afastamento, aproximação e competição que ocorrem no interior da cena de música eletrônica como um campo de disputas. Nesse sentido, o autor faz reflexões que apontam no sentido de expor elementos característicos de uma cultura específica que, por meio de rotulamento e nomeações, legitima classificações que ratificam a hegemonia de determinadas posições na cena.

Nesse sentido, o autor faz a pergunta: o que legitima que haja um "melhor DJ do mundo"? O que o diferencia de maneira tamanha de outros DJ's? Esse é mote de onde se lança a problemática tratada. Para satisfazer essa questão, o procedimento foi verificar o processo de construção social que caracteriza a cultura de música eletrônica como um meio constituição de identidade como a resultante das disputas simbólicas efetivadas a fim de manter posições de autoridade e defesas de perspectivas hegemônicas de valor na cena. Nesse sentido, interessou-lhe um mote específico, qual seja, incursionar pela sociologia do gosto como o fundo teórico a sustentar suas perspectivas de análise de que o que há no interior dessa cena nada mais é do que integrantes de um campo em disputas simbólicas. Por meio dessa hipótese, o autor tratou da questão de como valores, gostos, significados e sentidos foram ativados e se consolidaram como temas de debate no âmbito da música eletrônica como gênero musical.

Assim, sua análise se inicia como um evento que instara um divisor de água na cena de música eletrônica. No ano de 2003, o DJ holandês Tiësto foi eleito o "melhor DJ do ano" em uma votação organizada pela revista inglesa de música eletrônica *DJ*. Essa "premiação" resultou em duas consequências para a cena de música eletrônica e a cultura que lhe caracterizava: a primeira é que isso lhe deu contornos de cultura de massa, devido à ampla

¹ Doutorando em Sociologia e Antropologia na Universidade Federal do Pará (PPGSA/UFGPA). Bolsista CAPES. E-mail: neliormoreira@gmail.com

cobertura midiática que a essa eleição se seguiu – o ponto culminante foi a apresentação de Tiësto na abertura dos Jogos Olímpicos de Atenas, em 2004 –; e a segunda, desdobramento incontornável da primeira, foi a instauração de uma nova versão das contendas entre antigos e modernos na esfera pública: os *pioneiros* – defensores de uma cultura de música eletrônica “original”, de amplitude mais modesta – em oposição aos *midiáticos* – porque inseridos e defensores de uma cultura de música eletrônica massiva que, além de consolidar um *star system* do qual eram integrantes os DJ's *superstars*, também era constituída por um circuito de produção, circulação e consumo mais extenso. Essa foi a gênese da polêmica entre os integrantes dessa cena musical, que então se viu cindida entre defensores das respectivas posições.

Embora no fundo desse debate se acionassem elementos para discussões por um viés simbólico por meio da noção de gosto musical, o que por sua vez implicava em uma perspectiva estética, o que se mostrou foi um drama social – embora não esteja presente na obra, cabe notar que essa leitura se aproxima da visada proposta pelo antropólogo Victor Turner sobre drama social como sendo um conflito de abrangência limitada que expressa as tensões latentes em âmbito mais circunscrito, de caráter dinâmico, mas que acaba por ser constituinte da sociedade em geral (TURNER, 2008) – marcado por disputas simbólicas na senda da suposta perda de autoridade, ou de declínio, dos paradigmas originais que davam o contorno à cena. E é nessa visada que Garson encaixa suas premissas analíticas na sociologia do gosto de Pierre Bourdieu, quando assevera que o gosto não é “elemento essencial”, mas uma “construção social” que, se consolidando em poder simbólico, estrutura as discussões que então se afloram. Nesse sentido, quando os debates no fórum de discussões do site *rrauri.com* – *corpus* empírico do trabalho (tratado no Capítulo 3) – se valem da assertiva “gosto não se discute” a fim de mostrar imparcialidade, porque remete tudo ao tema do gosto – o que impediria de dizer que haja um “melhor DJ do mundo” por outras questões a não ser por opção de quem escolhe gostar –, no fundo o que está em jogo é a disputa por posições de fala e a exibição de capital cultural.

No capítulo primeiro, intitulado “Música eletrônica, a formação de uma cultura”, o autor apresenta a história da formação da cultura de música eletrônica e da ascensão do DJ como o seu personagem principal. A fim de deslindar a estrutura dessa cultura,

Quem é o melhor DJ do mundo?

Garson recorre ao conceito de cena musical de Will Straw que, todavia, é tratado e esmiuçado apenas no capítulo 2, com se verá mais à frente. No entanto, ao acenar com esse conceito o objetivo de Garson é já mostrar que a cultura de música eletrônica é um universo formado por práticas, discursos e atuação dos agentes, o que caracteriza a cena como um campo de disputas simbólicas.

Nesse primeiro momento, é traçado um percurso da formação da música eletrônica que remonta aos anos 1970, com a ascensão da *disco music*, quando se afirmam lugares de práticas sociais específicas (os *clubs*), e um grupo consumidor específico (os *clubbers*), jovens consumidores dessa sonoridade dançante. Esse também é o momento de afirmação de um personagem fundamental para o sucesso dessa nova cultura, o DJ de pista dançante, um *performer* que se diferencia do mero tocador de músicas que atuava nas rádios desde as décadas de 1940 e 1950, que passa a “discotecar” nas casas de *disco* – as “discotecas”, que então se consolidam como espaços culturais de nicho – de cidades como Detroit e Nova York.

A afirmação do DJ como “criador”, aliás o mote central do estudo, tem assim sua gênese: o DJ passa a ser o agente de destaque porque é capaz de combinar sons a partir de sua performance, com *remixes* (versões) e *samplings* (combinações de fragmentos de músicas) nas discotecas, tornando as músicas ainda mais dançantes. Nesse momento, a *disco music* então se bifurca: passam a existir aqueles que são “pequenos” *clubs*, frequentadas por um público em sua maioria homossexual, e as casas “maiores”, frequentadas por um público majoritariamente heterossexual. Nisso já se nota que esses *disco clubs* se tornam espaços sociais que possibilitam construções identitárias.

De toda forma, a cultura de música eletrônica se encaminha para sua autonomia – final dos anos 1970 – com a fundação de gêneros que se seguem à proposta da *disco*, como o *garage* (em referência à *night club Paradise Garage*, em Nova York), o *house* (em referência à casa *Warehouse*, em Chicago) e o *tecno* (cujo local de origem é o subúrbio de Detroit). Nos anos 1980 a música eletrônica se configura, então, com uma identidade própria, diferente e oposta à da *disco music*, haja vista que passa a se afirmar como um gênero musical porque se estabelecem condições próprias de produção, circulação e consumo que agora estão submetidas à orientações mercadológicas e ideológicas precisas. E, assim, passa a existir uma cultura de

Quem é o melhor DJ do mundo?

música eletrônica: se afirmam uma linguagem, valores, práticas e formas próprias e internas de julgamento.

No final dos anos 1980 emergem as *raves*, grandes festas gratuitas e ilegais realizadas em armazéns ou locais abandonados em Londres, lugar na Europa onde primeiramente se estabelece a música eletrônica oriunda dos EUA. Instaura-se, então, um circuito de música eletrônica cujos motes são o hedonismo e o gregarismo, o que se expressa na sigla PLUR: Peace, Love, Unity and Respcct. No entanto, nota Garson, ainda que propague esse ideal de igualitarismo entre os seus participantes, na verdade a *rave culture* se trata de uma cultura sectária, haja vista que "seleciona" os participantes por vários mecanismos de exclusão. Assim, o gregarismo defendido serve, paradoxalmente, como fator de exclusão, pois nem todos podem tomar parte nas atividades propagadas como gregárias e que ensejam uma identidade comum. É daí que Garson parte para apresentar a cena de música eletrônica que estudou, e cujo resultado apresenta no seu livro, como um campo bourdieusiano: não se trata apenas de sonoridades e embates por gostos diferentes, mas sim o que está em pauta desde os marcos iniciais da música eletrônica é a disputa, a distinção, práticas e valores, personagens e músicas que são acionados no sentido de referenciar uma "autonomia" pela "diferenciação" – aliás, já assinalava Bourdieu em *As Regras da Arte* (1996), distinção e autonomia se complementam.

No entanto, essa autonomia que pretendia unidade se viu desafiada com a emergência dos DJ's *superstars*, movimento cujo ápice foi a "escolha" de Tiësto como o melhor DJ do ano, e que em alguns momentos apreze naquele contexto como o "melhor DJ do mundo", em 2002. O que essa situação propiciou foi o desencadeamento da perspectiva empresarial, com a afirmação de agências e revistas como veículos de divulgação dessa cultura, o que colocou em xeque a originalidade da cena. Isso porque o que passa a ser mais importante é o DJ; as outras atividades na cena passam apenas a orbitar em torno dessa figura. E é aí que Garson nota que os elementos dessa cultura musical se viram enquadrados nos moldes da indústria cultural que então se estabeleceu. Embora apenas acene sobre essa questão, haja vista que não apresenta mais dados sobre isso, fica notório que se trata de uma inflexão na cena de música eletrônica, pois a exposição midiática e o estabelecimento de um *star system* passam a compor os mecanismos de produção em larga escala.

Quem é o melhor DJ do mundo?

É assim que, segundo Garson, se estabelecem as disputas entre os valores originários, dos quais se valem os defensores do suposto caráter *underground*, e os "DJ's *superstars*" como expressões do dito decaimento da cultura de música eletrônica, que a inserem num *mainstream*. É nessa contraposição que reside o ponto fulcral do trabalho: como o gosto entra nesse debate? O autor ratifica que o que está em jogo é a exibição e defesa de posições contrárias, e é isso que dá sentido à sua detecção de que a cena de música eletrônica é um espaço social fraturado. Portanto, o gosto individual é o que menos importa ali.

O capítulo dois, "Como discutir gosto?" apresenta os meandros teóricos tecidos pelo autor a fim de demonstrar como estudou a cena de música eletrônica por meio das premissas da sociologia do gosto. Assim, Garson busca ratificar sua posição de que o gosto é um elemento estruturante na cena de música eletrônica quando expõe que, aos integrantes da cena, a defesa de diferentes formas de julgar, a possibilidade da validação de determinados pontos de vista e os critérios que constituem o julgamento nada mais são do que expressões de interesses de agentes e grupos que atuam numa arena de combate. Portanto, esse ou aquele gosto no interior da cena nada mais são do que "disposições construídas socialmente" (p. 43), que servem como armas para o combate, e não a expressão de uma subjetividade, embora ainda assim sejam usados pelos agentes. Para Garson, embasado nas suas sustentações teóricas da sociologia do gosto, o sociólogo deve denunciar o que forma o "bom" e o "mau gostos", já que o objeto da sociologia do gosto é mostrar que "a experiência estética é produto de uma série de condicionamentos sociais e históricos" (p. 45).

Nesse ponto, é importante salientar que o trabalho de Garson é marcado por um recurso teórico que coaduna diversas perspectivas, de vários autores. Todavia, o que sustenta significativamente suas proposições analíticas é a abordagem do sociólogo Pierre Bourdieu: ao fim e ao cabo, a leitura da cena de música eletrônica como uma arena de disputas por posições se sustenta nos referenciais bourdieusianos: campo, capital cultural, capital simbólico, disputas simbólicas, *doxa* e *habitus* são conceitos ativados com a finalidade de mostrar que o gosto, nos debates nessa cena musical, é um recurso discursivo. Para a sustentação dessa detecção Garson vai ao trabalho de Bourdieu, *As Regras da Arte*, onde se encontra a assertiva de que o prazer suscitado por uma apreciação estética é uma construção social, o que, no entanto, não significa "aniquilar o caráter inefável do

gosto” (p. 45), mas sim praticar aquilo que sustenta a sociologia do gosto, que é denunciar a formação social do gosto.

Como a finalidade é estudar a produção simbólica na cena, o autor não envereda por questões de classe social para corroborar sua proposta analítica. Ao que indicam suas abordagens, importa mais verificar nos dados – qualitativos – como o julgamento é incorporado e se manifesta numa suposta “forma correta” de uso e consumo dos elementos que constituem a cena de música eletrônica. Ou seja, a finalidade é perseguir os padrões de interação por meio das formas de abordagem e atribuição de gosto como um processo que vai da inculcação à naturalização do “bom” gosto na cena da música eletrônica. Isso deixa claro o peso da teoria bourdieusiana do poder simbólico a sustentar a leitura sociológica da escolha do que é potencialmente reconhecível como dotado de valor.

Dessa forma, para Garson a cena de música eletrônica é guiada por mecanismos ideológicos que ajuízam a percepção que se tem da realidade social a partir de rotulamentos que, por sua vez, são expressões da interiorização mental imposta pela cena – aí, em ação, o *habitus* burdieusiano.

Acionando Sarah Thornton e seu trabalho sobre a cena de música eletrônica inglesa e as disputas simbólicas, a partir das forças midiáticas a influenciar a cultura juvenil, Garson vê a cena estudada por ele como composta por redes de negociação, rituais, classificações e estruturada hierarquicamente. Nesse ponto, o autor segue um traçado teórico que coaduna Pierre Bourdieu a Howard Becker – via Thornton –, procedimento interessante, haja vista que as perspectivas de Becker se assentam no interacionismo simbólico e as premissas de que os processos de interação, mesmo conflituosos, se encaminham a um final de cooperação, e que a diversidade de significados engendra novos jogos de relação, enquanto que Bourdieu vê apenas o conflito como expressão de relações de poder que visam à reprodução e manutenção. Talvez, também na leitura de Becker, Garson tenha se inspirado aos processos de rotulamento – o que Becker chama de *labeling*, a “rotulação” – nos processos de interação social por meio do ato de nomeação.

Tais assertivas acima, como ressalvas, são apresentadas ao trabalho no sentido de seguir uma questão que o próprio autor explicita: trata-se de um trabalho de caráter mais abrangente, no qual o conceito de campo é acionado, mas sabendo que se trata de um conceito dotado de certa rigidez e que acaba por

impor determinadas formas de relação. Assim, a “saída” do autor foi “não utilizar o conceito de campo na sua totalidade, mas somente algumas das suas propriedades (p. 96, 97) em conjunto com o conceito de “cena” de Will Straw – que, efetivamente, tem na sua formação o conceito de “campo” de Bourdieu, mas também o de “práticas cotidianas” de Certeau e a noção de “mercadorias culturais” de Miège (JANOTTI JR., 2012) –, haja vista que o interesse de Garson são as disputas simbólicas. Procedimento interessante acoplamento entre os dois conceitos – sendo que cena se aproxima das perspectivas do interacionismo simbólico –, o que talvez merecesse um desenvolvimento mais acurado no capítulo em que trata dos referenciais teóricos que guiam a análise.

O capítulo final, “Quem é o melhor DJ do mundo?”, Garson procura mostrar a partir dos dados que utiliza, como se desenrolam as disputas, as práticas de classificação e hierarquização por uma subjetividade que é inculcada pelo aparato midiático. E aqui o autor apresenta o seu referencial empírico: uma comunidade virtual que congregou adeptos da cultura de música eletrônica; comunidade essa onde se desenrolou um fórum de debates, o site *rraurl.com*. Garson acompanhou trocas de mensagens ao longo do ano de 2009. Nessa atividade coletou dados que o levaram a construir sua análise de que as disputas simbólicas se manifestavam como expressões das tensões e relações de força, tomadas como a expressão virtual da realidade empírica. Sendo assim, nessa comunidade haveria os tais ideais de agregação que a cena impunha – vide o caso das *raves* –, mas que nada mais eram do que eram do que expressões de capital cultural como demonstração de autoridade, de conhecimento e de defesa de posição na cena. Para Garson, as teias de relações sociais representadas no fórum, e que foram por ele mapeadas, demonstram a existência de uma contenda entre *insiders* e *outsiders*, estabelecidos e neófitos a se digladiarem com a finalidade incorporada (ou seja, no “senso prático”, com entende Bourdieu) de marcarem posições nesse espaço.

Dessa forma, o autor procurou problematizar essas dissensões a partir do paradigma do gosto. Assim, procedeu a uma divisão que metodologicamente serve a um melhor entendimento: para ele, haveria os defensores do *techno* (expressão do *underground*) e os defensores do *trance* (manifestação do *mainstream*). Garson notou, então, que o teor das mensagens depende do meio que as veicula, o que é o caso do site *rraurl.com*. Este se consolidou

Quem é o melhor DJ do mundo?

como um circuito de socialização do gosto, gosto esse que é internalizado. Além do mais, se busca aparentar um consenso, embora no nível microssológico fique patente o dissenso, que Garson designou como “fraturas” (p. 99). Assim, os participantes acreditam que estão discutindo gosto, pois aparentemente há um nivelamento de discursos, o que é dado por princípios estruturantes – a *doxa*, de Bourdieu – comumente reconhecidos pelos debatedores. Mas, de fato, não há essa integração. O que há é violência simbólica, o que se pode notar no caráter autoritário de algumas frases de diálogos do fórum, instancia em que, no fundo, se manifesta o interesse em manter a dicotomia entre *insiders* e *outsiders*.

Um exemplo dessa fenômeno detectado é forma como se lida com a classificação entre gêneros e subgêneros nessa cena musical, a fim de que subsidiar o julgamento entre o que há de “melhor” e de “pior”. Dela depreende o autor que a referida busca pela distinção, por meio das disputas valorativas em curso, ao fim e ao cabo têm como sentido auferir lucros simbólicos, o que se materializa na forma de prestígio social e reconhecimento por outros integrantes da cena. Portanto, o gosto não diferencia efetivamente. Mas, ao mesmo tempo, é o que legitima fatores de diferenciação na cena.

Trabalho importante porque apresenta uma apanhado histórico conciso e esclarecedor acerca da forma da cena de música eletrônica como um campo, a obra também revela como as premissas teóricas e metodológicas distintas podem ser canalizadas a fim de uma análise do campo social. Em linguagem clara e direta, a despeito da ausências de alguns acentos gráficos, o livro se impõe com pertinência aos debates sobre cenas musicais, cultura de música eletrônica e sociologia do gosto. Por fim, cabe chamar atenção para uma incômoda falha que aparentemente passou despercebida no processo de edição do livro: a ausência nas referências bibliográficas de obras que aparecem em momentos-chaves do texto, tais como Reynolds, 1999 (p. 28); Shapiro, 2000 (p. 29); Levy, 1999 (p.89); Simmel, 1967 (p. 89) e Primo, 2003 (p.89).

Referências

BOURDIEU, Pierre. **As regras da arte: gênese e estrutura do campo literário**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

JANOTTI JR, Jéder. “Entrevista – Will Straw e a importância da ideia de cenas musicais nos estudos de música e comunicação”. **Revista da Associação**

Quem é o melhor DJ do mundo?

Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. E-compós, Brasília, v. 15, n.2, mai/ago. 2012.

TURNER, Victor. **Dramas, campos e metáforas:** ação simbólica na sociedade humana. Niterói: Editora da UFF, 2008.