

## **Emocore.com - internet e música nos anos 2000.**

Leandro Antonio Batista<sup>1</sup>

**Resumo:** O *emocore*, ou simplesmente emo, é conhecido pelas letras sentimentais que abordam relações amorosas, conflitos da vida de jovens e até temas mais existenciais, acompanhadas por uma sonoridade que mescla agressividade com harmonias melódicas. As raízes desse estilo musical estão ligadas à cena *hardcore* de Washington, D.C. (EUA), no final da década de 1980. No Brasil, o emo se desenvolveu de forma heterogênea em diferentes cenas locais na virada dos anos 2000, ganhando popularidade ao longo da década. Paralelamente, enquanto bandas emo surgiam em Porto Alegre, Rio de Janeiro e São Paulo, a internet se popularizava no país, impulsionada por preços mais acessíveis de computadores e pela disseminação das lan houses. Nesse contexto, a *web* se tornou um espaço fundamental para a interação, socialização e compartilhamento de música entre bandas, fãs e adeptos da cena *emocore*. Este trabalho busca apresentar considerações iniciais sobre a contribuição da internet para a constituição da cena *emocore* brasileira entre os anos de 2001 e 2008, refletindo sobre a constituição de uma rede virtual *emocore*, composta pelos diferentes *sites* e páginas da *web* utilizados por bandas, fãs e adeptos da cena *emocore* para mediar, compartilhar e socializar música.

**Palavras-chave:** *emocore*, música, internet

No começo dos anos 2010 eles poderiam ser encontrados em quase todas as cidades brasileiras, vestidos de preto, muitos com cabelos lisos e franjas longas. As músicas que escutavam abordavam temas sentimentais, como relacionamentos amorosos, ilusões e decepções, conflitos internos, etc. E além das praças, casas de shows ou de outros lugares de suas cidades, havia outro importante espaço onde se encontravam: a internet. É evidente que estamos falando dos emos, comunidade de jovens que se espalhou pelo mundo e pelo Brasil no século XXI, catalisada pelo subgênero musical de mesmo nome.

O emo surgiu nos Estados Unidos no final da década de 1980, mais especificamente a partir da cena *hardcore* de Washington D.C., quando algumas bandas - como *Rites of Spring* e *Embrace* - passaram a se afastar dos temas políticos característicos do *hardcore* para abordar questões mais poéticas, sentimentais e existenciais, sendo assim rotuladas como *emotional hardcore* (Payne, 2024). Na década de 1990 se espalhou pelo interior dos Estados Unidos, expandindo-se pelas cenas *underground* do país e ampliando sua sonoridade sob influência das melodias do *indie rock*. Vertentes como o *midwest emo* surgiram nesse momento, distanciando-se das raízes do *hardcore* e buscando novas características, com melodias mais arrojadas e trabalhadas (Payne, 2024).

---

<sup>1</sup> Professor e historiador licenciado pela Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), mestrando no programa de pós-graduação em História da mesma instituição (PPGH/UDESC), sob a orientação do professor João Júlio Gomes Junior (PPGH/UDESC), e-mail para contato: leandrobatista.prof@gmail.com



Até então o *emocore* era um estilo que percorria predominantemente as cenas *underground* dos Estados Unidos, com alguma influência em cenas independentes de outros países, mas os anos 2000 viraram esse tabuleiro. Isso porque bandas como *Fall Out Boy*, *My Chemical Romance* e *Paramore*, que formariam a chamada terceira onda emo influenciada pelo *pop punk* e pelo rock alternativo, cruzaram a fronteira do *mainstream*, alcançando as paradas norte-americanas e globais (Payne, 2024). Para Chris Payne (2024), a internet foi essencial para o sucesso desta terceira onda, em um momento em que a indústria musical passava por crises justamente devido à *web*.

No Brasil, o sucesso da terceira onda emo norte-americana impulsionou bandas brasileiras como *Fresno* e *NxZero*, que ocuparam no fim da primeira década do século e, no começo dos anos 2010, as paradas de sucesso nas rádios e televisões brasileiras. Mas já em meados da década de noventa podemos observar algumas bandas - surgidas dentro das cenas *hardcore* - começando a explorar temas, sonoridades e estéticas associadas ao *emotional hardcore*, como a *Personal Choice* (formada em 1993), que depois dá origem à banda *Dance of Days* (1997), *Hatten* (1994) e *Noção de Nada* (1994). Na virada do século, bandas emos se formam paralelamente em diferentes capitais (São Paulo, Rio de Janeiro, Porto Alegre, entre outras); entre elas estavam *Fresno* e *NxZero*, que inicialmente, se mantinham de forma independente, e circulavam nas cenas *underground*. Neste momento, vai ser a internet o principal meio que essas bandas vão encontrar para distribuir músicas, divulgar suas atividades e socializar com fãs e ouvintes.

Entender como a internet participou da constituição da cena *emocore* brasileira é o objetivo da minha pesquisa de mestrado em História, intitulada *Não foi só uma fase: juventude, internet e música no Brasil dos anos 2000*, desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em História da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC). Neste texto, gostaria de apresentar considerações iniciais sobre a minha pesquisa, refletindo sobre a formação de uma rede virtual *emocore*, composta pelos diferentes *sites* e páginas da *web* utilizados por bandas, fãs e adeptos da cena para mediar, compartilhar e socializar música.

Para isso, divido a organização deste texto em dois momentos, primeiramente busco reconstruir historicamente o desenvolvimento da internet, refletindo sobre seus impactos na vida humana; em seguida gostaria descrever de maneira breve diferentes usos feitos da *web*



pelos emos, que ocorriam dentro daquilo que estou chamando aqui de rede virtual *emocore*.

### **Da Arpanet ao Punknet**

É no fim da década de 1960, no contexto da Guerra Fria, que a internet começa a ser desenvolvida dentro das instituições de segurança dos Estados Unidos. O projeto, chamado de *Arpanet*, visava interligar centros de pesquisa e permitir a comunicação e o compartilhamento de dados de forma descentralizada (Castells, 2003). Como aponta Manuel Castells (2003), nas décadas seguintes a internet vai se expandir principalmente para outros centros de pesquisa no mundo, e se desenvolver no trabalho de acadêmicos e de programadores entusiastas, chamados pelo autor de *hackers*. E então, na década de noventa, a internet é aberta para o grande público, passando por um processo de privatização e consequente comercialização (Castells, 2003).

A abertura ao grande público foi impulsionada por inovações como o “www.”, a chamada *World Wide Web*, criada por Tim Berners-Lee em 1992. O trabalho de Berners-Lee com a invenção da *web* e do formato HTML possibilitou transformar a internet em um ambiente acessível e navegável, sem a necessidade de conhecimentos técnicos ou de programação, abrindo caminhos para o grande público navegar no mundo virtual.

No Brasil, os primeiros pontos de internet remontam à década de 1980, como consequência da criação do Laboratório Nacional de Redes de Computadores (LARC) em 1979. Antes da abertura comercial, a Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP) e a Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) já utilizavam a rede, amparadas por parceiros internacionais (Maynard, 2021). Já a comercialização da internet se inicia em 1995, mas ainda com acesso restrito a poucos, devido aos custos e à disponibilidade. Isso começa a mudar, como aponta Maynard (2021), com o processo de privatização das telecomunicações, que proporcionou às empresas o acesso à infraestrutura e a possibilidade de milhões de potenciais clientes.

É nos anos 2000 que a internet vai de fato se popularizar no Brasil, devido a diferentes fatores. Maynard (2021) destaca que “os programas de incentivos fiscais colaboraram para a aquisição de computadores, smartphones e tablets, barateando os aparelhos e, assim, ampliando o acesso de usuários brasileiros à rede” (p. 60). Mas podemos



acrescentar outros pontos, como a ascensão econômica de determinadas classes no Brasil e o papel das *lan houses*, presentes em quase todas as cidades brasileiras no início do século, e que possibilitaram o acesso à internet a custos baixos.

Em cerca de vinte anos, entre 1996 e 2016, o Brasil passou de 850 domínios para 3,8 milhões. A *web 2.0*, transformação que possibilitou maior interatividade, colaboração e compartilhamento de conteúdo entre usuários (Almeida, 2011), impulsionou a adesão de *sites* de redes sociais pelos brasileiros, que passaram cada vez mais a se comunicar, expressar e se relacionar com outras pessoas por meio da internet. O que vemos a partir de então é cada vez mais a digitalização de diversas práticas nas sociedades contemporâneas (Prado, 2021) - incluindo aí a música - que se desdobram em novos desafios aos historiadores, especialmente aqueles que focam no tempo presente.

Como estudar a juventude do início deste século sem considerar a internet? Se não há como desviar da internet, como - em um trabalho historiográfico - será possível estudar a juventude de 10, 15 ou 20 anos atrás, se os *sites* que usavam e páginas que compartilhavam estão fora do ar, foram apagados ou atualizados? Na falta de iniciativas públicas<sup>2</sup> que auxiliem nesses problemas, o *site Wayback Machine*<sup>3</sup> possibilita preencher essas lacunas, pois permite pesquisar e navegar pelo acervo constituído pelo *Internet Archive*, nos quase trinta anos em que essa organização privada passou a arquivar a *web* por meio de robôs programados.

Mantidos no formato HTML, o *Wayback Machine* permite navegar nesses espaços em suas estruturas originais, mantendo seus aspectos de hipertextualidade, interatividade e multimídia, essenciais para a análise crítica destas fontes nato-digitais (Eiroa, 2018, p. 94). É evidente que nem tudo pode ser preservado: alguns arquivamentos falharam, ou até mesmo em *sites* que foram salvos temos erros, como imagens não salvas ou desconfigurações no *layout*. Porém, é através do trabalho de anos do *Internet Archive* que consigo localizar e navegar por antigos *sites* e páginas da *web* que interessam a esta pesquisa, entre eles, por exemplo, o *Punknet*, portal de notícias, resenhas e divulgação da

---

<sup>2</sup> Rosenzweig (2022) aborda os dilemas e questões impostas ao trabalho do historiador e na preservação do passado em seu texto intitulado *Escassez ou abundância? A preservação do passado*, presente no livro *Clio conectada: O futuro do passado na era digital* (2022).

<sup>3</sup> É possível acessar o Wayback Machine em: <https://web.archive.org/>



cena *underground punk, hardcore* e *emocore* brasileira.

### A rede virtual *emocore*

Foi através do *Wayback Machine* que comecei a descobrir e navegar por *sites* e páginas da *web* utilizados por bandas e adeptos da cena *emocore* brasileira. Tudo começou com o *site* oficial da banda *Fresno*. Percorrendo as atualizações desse *site* entre 2004 e 2008, fui, através dos *hiperlinks*, chegando a outros: as páginas de *fotolog* das bandas *Fresno* e *NxZero*, *webzines* e portais como *ZonaPunk* ou *Punknet*, *sites* como o *TramaVirtual* e o *Meu MP3*, que eram espaços de compartilhamento de músicas, *fã-blogs*, páginas no *MySpace*, comunidades do *Orkut*, entre outros.

A partir dessas experiências passei a descrever esse conjunto de *sites* como *rede virtual emocore*. Isso pois, primeiramente, de fato esses diferentes ambientes virtuais se conectam através de *hiperlinks* em postagens e menus, sendo possível chegar de um a outro em poucos cliques. Mas também porque, em grande medida, cada *site* ou página da *web* exercia funções diferentes: seja como meio de contato entre bandas e fãs, seja na distribuição de MP3 para *downloads*, publicação de notícias, colunas e resenhas, espaço para bate-papo entre fãs e adeptos da cena, etc. Assim, jovens emos circulavam nesses diferentes ambientes virtuais que mediavam a forma como socializavam, compartilhavam e consumiam música.

Outros autores já propuseram refletir sobre a formação de comunidades no meio virtual em torno da música. Marjorie Kibby (2000) propõe a ideia de *lugar virtual de comunidade musical*, que inspira Bennett e Peterson (2004) a desenvolver o conceito de *cena virtual musical*<sup>4</sup>. Ambos os conceitos são importantes e tenho mobilizado eles para refletir sobre minha pesquisa, mas acredito que eles tenham limites dos quais as minhas fontes não se enquadram. Isso porque os autores constroem seus conceitos a partir da análise de um *site* só, criado exclusivamente para determinado artista ou gênero. Quando olhamos para o caso do *emocore* brasileiro, estamos à frente de dezenas de *sites*, e muitos deles “não exclusivos” ao emo, como: *TramaVirtual*, *MP3.com*, *MySpace*, *ZonaPunk*, *Fotolog*,

---

<sup>4</sup> Os autores parte da categoria de cenas musicais, que remontam aos estudos de Will Straw, e é definida por eles como conjuntos de artistas, estilos, públicos e espaços que interagem em determinado contexto geográfico e temporal (Bennett e Peterson, 2004)



*Orkut*, entre outros. Esses ambientes virtuais eram utilizados por outras milhares de pessoas, mas também apropriados pela cena *emocore*.

Há também outra diferença para o caso dos autores citados acima (Kibby, 2000; Bennett e Peterson, 2004): o *emocore* é um subgênero musical que foi profundamente moldado pela internet, talvez o primeiro a ascender na era virtual. Payne (2024) destaca isso no caso norte-americano, mas como demonstro aqui, as bandas brasileiras também se apropriaram profundamente do ciberespaço. Enquanto Kibby (2000) e Bennett e Peterson (2004) analisaram interações alternativas na internet nos seus casos respectivos, a *web* foi o principal meio de divulgação e até mesmo de distribuição de músicas para bandas emo brasileiras, especialmente antes de alcançarem o *mainstream* e assinarem com gravadoras.

Assim, as jovens bandas emos encontravam caminhos alternativos para chegar aos seus públicos, indo em direções opostas às da indústria musical que, naquele momento, em meio a uma profunda crise potencializada pela internet, processava *sites* como o *Napster*<sup>5</sup>. Parece-me que a rede virtual *emocore* foi essencial na constituição e consolidação da cena emo brasileira. É evidente que podemos pensar em processos parecidos antes da internet, como no caso do *punk* e do *hardcore*, e a importância da circulação de *tapes*, *flyers*, *fanzines*, entre outros materiais, pelos correios. Mas, em minha visão, isso não diminuiria o pioneirismo desses jovens ao adaptar essas práticas e explorar outras potencialidades no meio virtual.

Quando analisamos alguns ambientes virtuais utilizados por bandas como *NxZero* e *Fresno*, é possível observar uma série de práticas que se repetiam ou se atualizavam com o tempo, e que em certa medida não só dinamizavam a relação com fãs naquele ambiente virtual, mas também os mobilizavam. Em uma postagem no *fotolog*<sup>6</sup> datada de 2004, o *NxZero* divulgava *links* para baixar e escutar as músicas *Uma Chance* e *Finja Entender*, e pedia para os fãs compartilharem a opinião sobre as faixas com eles no próprio *fotolog*<sup>7</sup>. Já em outra postagem de 2006, também no *fotolog*, a *Fresno* divulgava o *link* para *download* de

<sup>5</sup> Software de compartilhamento de arquivos em formato MP3, lançado em 1999. Desde do seu lançamento gerou conflitos com grandes gravadoras e artistas, que entendiam que o aplicativo violava seus direitos autorais e afetava a venda de CDs, resultando em processos judiciais que levaram ao encerramento de sua operação original em 2001.

<sup>6</sup> Rede social criada em 2002, que permite compartilhamento de fotos com legendas.

<sup>7</sup> Postagem disponível em: <https://web.archive.org/web/20040812122546/http://www.fotolog.net:80/nxzero>. Acesso em: 02/12/2025.



duas músicas do disco que seria lançado em maio daquele ano, *Ciano: Cada poça dessa rua tem um pouco de minhas lágrimas* e *O que hoje você vê*<sup>8</sup>. A prática de disponibilizar músicas para serem baixadas era, sem dúvida, uma estratégia das bandas - que ainda tinham pouca circulação em rádios e de CDs no Brasil - para manter a ligação com seus fãs e alcançar um maior público, chegando até regiões distantes de onde estavam.

Outra estratégia comum que aparece constantemente nas redes dessas bandas é a mobilização dos fãs para ligarem para rádios ou canais de TV. Em um post do *site* da *Fresno* de 2004, eles escreviam: “se você quer ver o clipe de Stonehenge passar na mtv, mande e-mail para esses endereços pedindo. a gente agradece”<sup>9</sup> - seguido de uma lista de e-mails da emissora. Anos depois, em 2006, a banda *Nx Zero* escrevia em seu fotolog: “Já ligou na MTV pedindo ‘APENAS UM OLHAR’???? Então liguem, divulguem e ajudem”<sup>10</sup>. Ter um clipe transmitido na *MTV* era uma conquista enorme para bandas independentes nos anos 2000. Não entrando no mérito de se esses clipes foram transmitidos ou não, é interessante perceber o uso do espaço virtual como meio para alcançar esse objetivo, e como isso demonstra a possibilidade do uso do ciberespaço como meio de ascensão ao sucesso, mas também a predominância -naquele momento - da valorização dos espaços tradicionais de difusão musical (Rádio e TV).

É através de estratégias como as descritas acima, e da presença na rede virtual *emocore*, que as duas bandas citadas - *NxZero* e *Fresno* - vão alcançar determinado destaque que as leva à assinatura com uma grande gravadora, respectivamente em 2006 e 2008. Esse foi um momento de virada, pois não apenas as bandas, mas o próprio emo brasileiro entraria no *mainstream*, com muitas músicas desses grupos despontando nos primeiros lugares nas rádios e programas de televisão. Esse *boom* do *emocore* levaria ao cenário descrito no início deste artigo, em que emos poderiam ser encontrados na maioria das cidades brasileiras.

---

<sup>8</sup> Publicação disponível em: <https://web.archive.org/web/20060426231858/http://www.fotolog.com:80/fresno/rock>. Acesso em: 10/11/2025.

<sup>9</sup> disponível em: [https://web.archive.org/web/20040603205639/http://planeta.terra.com.br:80/arte/fresno/SI\\_TENOVO/principal.htm](https://web.archive.org/web/20040603205639/http://planeta.terra.com.br:80/arte/fresno/SI_TENOVO/principal.htm). Acesso em: 10/11/2025.

<sup>10</sup> disponível em: <https://web.archive.org/web/20060207064257/http://www.fotolog.com/nxzero/>. Acesso em: 10/11/2025.



## Considerações iniciais

Em um domingo de outubro de 2005, foi ao ar uma fatídica matéria no programa *Fantástico* sobre o movimento emo<sup>11</sup>. Ao som de bandas como *CPM22*, *Fresno* e *NXZero*, e com a narração de Pedro Bial, a reportagem ressaltava o cunho romântico e sentimental do movimento. Entrevistando jovens emos na *Galeria do Rock*, em São Paulo, a matéria reforçou estereótipos estéticos e comportamentais da comunidade que impulsionaram discursos de ódio, de cunho misógino e homofóbico, ao movimento. A reportagem é lembrada por muitos como um momento de ruptura, em que antigos fãs e até mesmo as próprias bandas buscaram se distanciar do rótulo de emo, com receio das provocações e insultos.

Vinte anos depois, o *emocore* vive um novo momento. Na esteira dos preconceitos direcionados às comunidades emo, o subgênero perdeu força em meados da década de 2010; em grande medida, tinha “desaparecido”, com antigas bandas e fãs enveredando por outros caminhos. Contudo, mais recentemente - especialmente após o ano de 2020 - o chamado *revival emo* tem ganhado força nas redes, nos fones de ouvido e nos palcos de shows. Não só as bandas voltaram a ter certo destaque, com festivais exclusivos para o subgênero e maior espaço para a sonoridade emo, mas, na internet, se proliferam páginas de “nostalgia *emocore*”, que publicam vídeos e imagens do “momento de ouro”<sup>12</sup> do emo brasileiro, além de divulgarem bandas que continuam o legado de um rock emotivo.

Neste segundo momento, a internet também tem sido fundamental para compartilhar e rememorar as memórias do movimento, ao passo que também abre espaço para o retorno ou novos lançamentos das bandas antigas, e até o surgimento de novas bandas descritas como emo. Contudo, há uma diferença gritante em relação à forma como a cena *emocore* e a internet se articularam em seu momento inicial: agora aplicativos de *streaming* e redes sociais já se consolidaram na vida contemporânea e no mercado musical, e a internet não é mais um caminho alternativo para bandas alcançarem o sucesso - é o único caminho. Pensar como a internet contribuiu para a constituição da cena *emocore*

---

<sup>11</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=qhVF3A-tarQ>>. Acesso em: 28 nov. 2025.

<sup>12</sup> Com a expressão “momento de ouro” me refiro aqui à primeira década do século XXI, que marca, em seus início, a formação das bandas e, no seu fim, a ascensão destas ao sucesso.



brasileira no início dos anos 2000 é um processo que nos ajuda a historicizar essa relação entre música e internet e refletir sobre a presente realidade da indústria musical.

Dessa maneira, quando comparo essas duas realidades do emo brasileiro, ressalta aos olhos pensar a formação dessa rede virtual *emocore* em um momento em que a internet não estava completamente sob o domínio das *big techs* e seus algoritmos. Os anos 2000 aparecem como uma janela de oportunidades para a atuação dessas bandas na internet, longe do controle da grande indústria musical. E é assim que venho tentando construir e trabalhar com a noção de rede virtual *emocore*: uma teia de conexões traçadas pelo interesse e pela ação desses jovens em formar suas comunidades, estreitar seus laços e, sobretudo, compartilhar música.

## Referências

ALMEIDA, F. C. DE. O Historiador e as Fontes Digitais: uma visão acerca da Internet como fonte primária para Pesquisas Históricas. *Revista Aedos*, v. 3, n. 8, 11 abr. 2011.

BENNETT, Andy; PETERSON, Richard A. Introducing music scenes. In: BENNETT & PETERSON (orgs.). *Music Scenes: Local, translocal, virtual*. Nashville: University of Vanderbilt Press, 2004.

CASTELLS, Manuel. *A galáxia da internet: reflexões sobre internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro, Zahar, 2003.

EIROA, Matilde. El pasado en el presente: el conocimiento historiográfico en las fuentes digitales. *Ayer: Revista de Historia Contemporánea*, n. 110, p. 83-109, jul./dic. 2018.

KIBBY, Marjorie D. Home on the Page: A Virtual Place of Music Community. *Popular Music*, v. 19, n. 1, p. 91–100. 2000.

MAYNARD, Dilton CS. Introdução à história da internet: uma perspectiva brasileira. In: PEREIRA NETO, André; FLYNN, Matthew B. (orgs.). *Internet e Saúde no Brasil: desafios e tendências*. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2021.

PAYNE, Chris. *Where are your boys tonight? The oral history of emo's mainstream explosion 1998 - 2008*. Nova York: Dey Street, 2024.

PRADO, Giliard da Silva. Por uma história digital: o ofício de historiador na era da internet. *Tempo e Argumento*, Florianópolis, v. 13, n. 34, p. 2-35, set./dez. 2021.

ROSENZWEIG, Roy. “Escassez ou abundância? A preservação do passado”. In: *Clio conectada: O futuro do passado na era digital*. Belo Horizonte, MG: Autêntica, 2022.