**Revitalização musical: A memória através das músicas dos DJs brasileiros**

Eduardo Macedo[[1]](#footnote-1)

Itaiara Andrade[[2]](#footnote-2)

Katarina Gadelha[[3]](#footnote-3)

Pablo Laignier[[4]](#footnote-4)

**Resumo**

O objetivo deste trabalho é discutir as práticas de *remix* e suas possibilidades de acionar a memória cultural em um contexto midiático, analisando esta ferramenta que não somente reconfigura a estética da música, mas atua como meio de proporcionar aos indivíduos a sensação saudosista de poder voltar no tempo devido aos vínculos emotivos e culturais. A figura do DJ é fundamental para o desenvolvimento das práticas de *remix* que utilizam a transformação musical, estendendo ritmos com o propósito de manter as pessoas dançando. As práticas de *remix* passaram a ser pesquisadas pela área da comunicação por motivos como: 1) estarem vinculadas intrinsecamente à cibercultura, que tem como um de seus princípios o conjunto de práticas sociais e comunicacionais de combinações de informação (colagens, *cut-up*) a partir das tecnologias digitais (LEMOS, 2005, p.1); 2) seu posicionamento enquanto elemento cultural que fragmenta o produto musical e torna possível a conexão territorial, emocional e midiática com o público, conforme Lyotard compara essa relação da vida cotidiana com o uso de fragmentos (LYOTARD, 2003, p 91-92); 3) e a possibilidade de se reconhecer uma ou mais músicas originais e seus vestígios (LEÃO, 2016, p. 5). Para a execução desta pesquisa, serão analisados os trabalhos de DJs de cinco regiões brasileiras, para que se possa avaliar o impacto e a influência musical que essa atividade gera no país. Portanto, a primeira seção apresenta a história do *remix*, descrevendo as principais características dessa atividade; a segunda seção efetua uma análise empírica sobre o ambiente musical brasileiro e suas reconfigurações realizadas pelos DJs nacionais selecionados a partir de critérios como: a) destaque medido através de números (acessos às plataformas midiáticas *Youtube* e *Spotify*); e b) relevância no meio musical nacional e internacional. O resultado desta pesquisa levou aos DJs: Rennan da Penha e Dennis Dj (sudeste), Alok (Centro-Oeste), José Pinteiro (Nordeste), Jord (Norte) e Henrique D’Agostini (Sul); a terceira seção estabelece um debate sobre o *remix* e seu impacto no âmbito cultural, possibilitando ao público uma relação com o passado através de partes (ou fragmentos) musicais.

**Palavras-chave**

Música; Mídia; Cultura Brasileira; Memória; *Remix*.

**Introdução: O *remix* e suas particularidades**

A ideia de *remix* pode ser identificada em diversos âmbitos da vida pós-moderna, considerando que seu fundamento consiste em fusões de dois (ou mais) elementos diferentes para criar um novo. Esse processo acontece através de colagens (eletrônicas ou analógicas), que resultam em novos materiais reorganizados para passar a mensagem que o novo autor deseja, estabelecendo uma relação remodelada entre o trabalho original e sua recriação.

Atividades corriqueiras como “cortar, copiar e colar” desvelam procedimentos que sustentam a cultura do *remix*. Trabalhar com arquivos, desconstruindo e reconstruindo materiais fragmentados, é algo bastante frequente nas práticas das redes, e esses procedimentos possibilitam e facilitam atos de apropriação, releituras e colagens (LEÃO, 2016, p. 3).

Apesar de possuir uma definição muito abrangente e que pode até mesmo ser relacionada a períodos mais antigos do que foi identificado até agora, a ideia de *remix* se origina após o desenvolvimento do capitalismo que trouxe a noção de propriedade intelectual a partir do século XVIII, que vai ser usada para regular a distribuição das criações intelectuais ou materiais (LEMOS, 2005). Esse período foi fundamental para delimitar e estabelecer limites entre uma obra e outra, para que o *remix* pudesse então ser desenvolvido. Em seguida, Lemos (2005) define ainda que na criação da pós-modernidade, as apropriações passam a ser permitidas se forem feitas com o propósito da recriação, pois esses processos passam a ser abertos, coletivos e livres. Ao chegarmos à Era da cibercultura, o autor explica como o movimento se amplia:

Na cibercultura, novos critérios de criação, criatividade e obra emergem consolidando, a partir das últimas décadas do século XX, essa cultura *remix*. Por *remix* compreendemos as possibilidades de apropriação, desvios e criação livre (que começam com a música, com os DJ’s no *hip hop* e os *Sound Systems*) a partir de outros formatos, modalidades ou tecnologias, potencializados pelas características das ferramentas digitais e pela dinâmica da sociedade contemporânea. Agora o lema da cibercultura é “a informação quer ser livre”. E ela não pode ser considerada uma *commodite* como laranjas ou bananas (LEMOS, 2005, p. 2).

Sendo assim, a nova Era trouxe uma espécie de legitimação do *remix* devido às três leis da cibercultura, também analisadas por Lemos (2005, p. 3): “A liberação da emissão, o princípio em rede e a reconfiguração”. No entanto, o autor defende que a ideia de remixagem em si não é o que tornou a prática tão presente no meio social; mas sim a possibilidade de alcançar cada vez mais meios e consumidores:

A novidade não é a recombinação em si mas o seu alcance. A recombinação e a re-mixagem têm dominado a cultura ocidental pelo menos desde a segunda metade do século XX, mas adquirem aspectos planetários nesse começo de século XXI. Em recente artigo para a revista “*Wired*”, o escritor de ficção-científica William Gibson mostrou como a prática do “*cut and past*” configurou as vanguardas artísticas do século passado. Mais ainda, a nossa cultura não é uma cultura da simples apropriação ou empréstimo, da produção, do produto ou da audiência, mas uma cultura da participação, e essa participação se dá pelo uso e livre circulação de obras (LEMOS, 2005, p. 3 ).

Quando se discute *remix*, o pensamento pode ser facilmente levado a pensar em música, DJs e principalmente a cultura do hip hop, pois foi nesse cenário que esse nome foi cultivado devido a extensa reutilização de *samples* de música para manter o público interessado. Porém, através de uma compreensão mais abrangente, o *remix* musical pode também ser utilizado para provocar uma reflexão no público, criando um diálogo entre os autores das diferentes obras remixadas. Além disso, o *remix* musical pode até mesmo ser elaborado com a intenção de gerar lucros financeiros e midiáticos apoiando-se numa obra musical considerada icônica pela sociedade.

Segundo Navas, as práticas de *remix* podem ser subdividas em três categorias:

1) A primeira categoria é o *remix* estendido, onde a música é trabalhada para ficar maior que o trabalho original; 2) *Remix* seletivo, onde são adicionados novos elementos como sons, fragmentos e *samples* e alguns elementos originais podem ser removidos; 3) *Remix* reflexivo que busca provocar uma mudança na estrutura da música trazendo maior complexidade e envolvendo a engenharia de *software* (NAVAS, 2007 *apud* LEÃO, 2016, p. 6).

Esta última categoria é aquela na qual o papel do DJ autoral se mostra muito relevante e fundamental para o estudo dessas práticas, pois é a categoria que vai efetivamente criar novas obras, reestruturando outras músicas.

Dessa forma, o *remix* conquistou grande parte do público e se estabilizou dentro do universo musical porque se encaixa em diversos estilos, possuindo várias utilidades e se adequando ao objetivo profissional e artístico do seu executor.

Nesse cenário, ele é um camaleão com vários sentidos, podendo indicar uma simples utilização ou apropriação de conteúdos pré-existentes ou algo mais específico, como um tipo de arranjo musical que carrega uma ou mais reinterpretações de uma ou mais músicas. Assim, no *remix* especificamente musical o destaque é a possibilidade de reconhecer uma ou mais músicas originais, seus vestígios (LEÃO, 2016, p. 05).

Portanto, as práticas de *remix* consolidaram-se dentro do cenário fonográfico, por proporcionar ao público e ao mercado uma nova possibilidade de material já existente, com uma nova roupagem, possibilitando o retorno financeiro aos produtores e a garantia de entretenimento para o público que consome esse tipo de produção.

**Método de Pesquisa: Percepções através das plataformas midiáticas**

O *remix* vem passando por modificações ao longo tempo e a partir deste fator ele se deslocou do ambiente musical para abranger outros meios de comunicação e expressões culturais. Essa operação tornou-se mais acessível devido ao desenvolvimento tecnológico dos *softwares* e a disseminação da cultura no ciberespaço.

Pode-se afirmar que a cibercultura possui como representante de grande importância a arte eletrônica. Esta é marcada, atualmente, pela remixagem ou, segundo Lemos (2005, p. 1), pelo “conjunto de práticas sociais e comunicacionais de combinações, colagens, *cut-up* de informação a partir das tecnologias digitais”.

Ao abordar a remixagem, um elemento importante que precisa ser mencionado é a figura do DJ[[5]](#footnote-5), indivíduo específico cuja função musical está vinculada a esse tipo de técnica. Trata-se de um profissional musical que inclui inserções de mixagem[[6]](#footnote-6), efeitos e modificações em *sets[[7]](#footnote-7)* desenvolvidos ao vivo para um público-alvo característico ou variado usando como instrumentos musicais ferramentas tecnológicas como: toca-discos, CDJs, controladores e mesas de áudio. Além disso, esse profissional se destaca pela pesquisa musical e administração de coleções de discos. A atividade de *disc jockey* é bastante contemporânea e vem se desenvolvendo desde meados do século XX.

Nas práticas culturais musicais, a figura do DJ vem recebendo atenção crescente nos últimos cinquenta anos e o conceito de *remix* vem ganhando força. Se, no cotidiano do DJ, o *remix* em sentido estrito pode ser considerado uma forma de reconfiguração artística (juntamente com o crescimento e a ampliação de possibilidades geradas pela lógica cultural pós-moderna ou contemporânea), por outro lado a reapropriação e reciclagem de materiais pré-existentes vem tornando o *remix* um elemento que transcende seu sentido mais específico relacionado às práticas musicais.

É fato que o *remix* costuma ser associado ao uso de um conjunto de técnicas com finalidade cultural. Pereira e Hecksher (PEREIRA e HECKSHER, 2007 *apud* NOGUEIRA, 2016, p. 6) definem o *remix* como “uma apropriação de ícones e signos da cultura massiva, para usos muito específicos e contextualizados, dentro das dinâmicas de comunicação do ciberespaço”, enquanto Navas (NAVAS, 2007 *apud* Nogueira, 2016, p. 6) afirma que o *remix* é “uma atividade global que consiste na troca criativa e eficiente de informações, possibilitada pelas tecnologias digitais e apoiada nas operações de recortar/copiar e colar”.

O *remix* se constitui como elemento artístico extremamente significativo na contemporaneidade e na música, estando associado ao desenvolvimento de aparatos tecnológicos e às práticas de *sampling[[8]](#footnote-8)*. Com base nisso, Laignier afirma:

Os remixes iniciais eram realmente uma forma de “mixar de novo” gravações anteriores através de equipamentos que permitiam isso em tempo real, ou seja, enquanto a música estava sendo tocada pelo DJ para animar a pista de dança (LAIGNIER, 2018, p. 9).

Partindo dessa premissa, a equipe de pesquisadores deste artigo realizou um estudo inicial sobre os DJs brasileiros, possuindo como principal foco os profissionais: Rennan da Penha, Dennis DJ, Alok, José Pinteiro, Jord e Henrique D’Agostini. Estes são profissionais renomados ligados ao mercado de música nacional.

Atualmente, com o fácil acesso a plataformas midiáticas como *Youtube* e *Spotify*, o público não precisa necessariamente comparecer em algum evento musical ou assistir à TV para conhecer algum cantor ou especialista desse ramo. Portanto, o levantamento e a leitura de artigos sobre o tema publicados em anais de congressos nacionais do campo da comunicação social em anos anteriores demonstraram evidente relação entre o sucesso desses profissionais e essas plataformas midiáticas acessadas pelo público. Os desdobramentos dos programas no ciberespaço são considerados fatores importantes na construção do sucesso comercial desses produtos midiáticos (MONTEIRO, 2014; PARMEGGIANI, 2014; CAMPANELLA, 2008; SILVA, 2015).

Observando o que estava sendo estudado sobre o *remix* no contexto contemporâneo, decidiu-se utilizar o método de estudo de caso, que se constitui como uma técnica de pesquisa qualitativa, rica em dados descritivos, no qual o interesse primário não é pelo caso em si, mas pelo que o mesmo pode oferecer em termos de observação sistemática para que se possa obter algumas reflexões importantes a respeito do objeto estudado. Seguindo por esse caminho, pode-se afirmar que:

O estudo de caso é uma inquirição empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de um contexto de vida real, quando a fronteira entre o fenômeno e contexto não é claramente evidente e onde múltiplas fontes de evidência são utilizadas (YIN *apud* DUARTE, 2005, p. 216).

A possibilidade de aplicação desse método de pesquisa não é tão simples, já que a realização de um estudo de caso difere para certos autores:

Nisbet e Watt apontam três fases para o desenvolvimento do estudo de caso: 1) a primeira aberta ou exploratória, quando se devem especificar as questões ou pontos críticos, estabelecer os contatos iniciais para iniciar o trabalho de campo, localizar informantes e as fontes de dados para o estudo; 2) a coleta sistemática de dados, com base nas características próprias do objeto estudado; 3) a análise e interpretação sistemática dos dados e a elaboração do relatório (LÜDKE e ANDRÉ, 1978 *apud* DUARTE, 2005, p. 225).

A respeito das etapas para o desenvolvimento do estudo, Wimmer e Dominick apresentam outra variação:

(...) São cinco as etapas principais para a realização de um estudo de caso: 1) planejamento; 2) estudo – piloto – aplicação prévia da pesquisa em campo, um ensaio prévio por meio do qual se poderá corrigir o planejamento da investigação, a organização prática do trabalho de campo, revisar o protocolo de investigação; 3) coleta dos dados – há quatro modos principais para a obtenção da informação: a documentação, as entrevistas, a observação/participação e os objetos físicos; 4) análise da informação; 5) redação do relatório (WIMMER e DOMINICK, 1996 *apud* DUARTE, 2005, p. 225).

Dando sequência a essa exploração de dados, a equipe de pesquisa começou a realizar uma apuração qualitativa nas mídias digitais, tal como já citado anteriormente. Além disso, foram pesquisados os estilos dos DJs selecionados, com o propósito de conseguir observar como ocorre o processo de reconfiguração musical elaborado por esses profissionais, através de suas mixagens. A exemplo disso, pode-se citar: o estilo *Low Bass[[9]](#footnote-9)* promovido pelo DJ Jord; o Funk EDM*[[10]](#footnote-10)* promovido por Dennis DJ; a dedicação do DJ Jopin ao gênero EDM; o pioneirismo do DJ Rennan da Penha no avanço do 150BPM como nova tendência do Funk do Rio de Janeiro;e o DJ Henrique D’Agostini com a sonoridade *House Music[[11]](#footnote-11)*. Além desses, também pode ser apresentado o *Brazilian Bass*[[12]](#footnote-12), que consiste no estilo musical no qual o DJ Alok é pioneiro, tendo difundido esse mesmo estilo em vários países do mundo.

Todos esses estilos e suas subvertentes, por proporcionarem um determinado tipo de batida em um ritmo acelerado, resultaram na atração do público por esses gêneros musicais. E isso acabou gerando retorno comercial e simbólico aos profissionais dessa área, adquirindo prestígio e reconhecimento dentro do meio musical. A exemplo disso, o DJ Jord, aos 22 anos, já acumula mais de 6 milhões de *plays* no *Spotify*. Aos 27 anos, o DJ Jopin possui mais de 1,4 milhões de *Streams* da música “Anunciação”, de Alceu Valença. Já o Dennis DJ, aos 38 anos,já ultrapassou no *Youtube* a marca de 84 milhões de visualizações. Na mesma proporção, o jovem DJ Rennan da Penha, de 25 anos, atingiu a posição de 4° lugar para a música mais tocada no Brasil durante o carnaval desse ano com o Funk intitulado “Hoje vou parar na Gaiola”, através do aplicativo *Spotify,* segundo o jornal Nexo[[13]](#footnote-13)*.* Enquanto o DJ Alok, aos 27 anos, foi eleito o 13º melhor DJ do mundo pela revista *DJ Mag* (após subir 6 posições no *ranking*), possuindo a posição mais elevada, entre os brasileiros, no *ranking* da revista.

A partir dessas informações, a equipe de pesquisa pôde averiguar no *Youtube* que a maioria dos comentários realizados na plataforma são positivos quando se trata dos gêneros musicais estudados. Os comentários variam entre elogios para o estilo musical ou para a pessoa em questão, informando que escutou a música em alguma estação de rádio[[14]](#footnote-14) e depois decidiu procurar no *YT*[[15]](#footnote-15).

Logo, esta coleta de dados teve o propósito de ratificar a pesquisa e, assim, apresentar uma base para reflexões futuras mais aprofundadas sobre o *remix* no processo de reconfiguração da música brasileira. Neste primeiro momento da pesquisa, se fez necessário uma relação de informações de natureza qualitativa. Portanto, a próxima seção é dedicada a estabelecer um debate sobre o *remix* e seu impacto no âmbito cultural.

***Remix* além do tempo: Memórias de um passado não tão esquecido[[16]](#footnote-16)**

A execução musical de DJs (*Disc Jokeys*) apresenta fundamentos que perpassam a expressão artística envolvendo diversos elementos, operando aparelhos como toca-discos e *samplers*, instrumentos que possibilitam recortar e extrair trechos sonoros para caracterizar uma nova obra musical. A produção e utilização de fragmentos de outras músicas redefine conceitos na realização de mixagens, explora a memória e seu caráter aurático, mas principalmente destaca as práticas de *remix*.

Os DJs apresentam diversas referências através de suas criações: as colagens sonoras formam movimentos que representam um símbolo no qual é possível perceber o *remix* não somente como técnica, mas como elemento de integração em um cenário abundante abrangendo economia e cultura e tornando-se parte de uma nova narrativa do mundo. Graças aos avanços nas tecnologias digitais e à maior possibilidade de acesso aos métodos de criação e programas de edição, jovens DJs como os que foram citados na seção anterior tiveram como desenvolver seus estilos revendo o que já existe através de suas lentes próprias, desmistificando a ideia de criador e propriedade. Como afirma Lemos:

A nova dinâmica técnico-social da cibercultura instaura assim, não uma novidade, mas uma radicalidade: uma estrutura midiática ímpar na história da humanidade onde, pela primeira vez, qualquer indivíduo pode, a priori, emitir e receber informação em tempo real, sob diversos formatos e modulações, para qualquer lugar do planeta e alterar, adicionar e colaborar com pedaços de informação criados por outros (LEMOS, 2005, p. 2).

O *remix* vem impactando a cultura contemporânea através da ideia de emancipação criativa, possibilitando que pessoas em posição de consumo possam utilizar ferramentas para modificar músicas do modo que melhor as atenda pessoalmente. Desta forma, com a ajuda da remixagem, espectadores que antes apenas consumiam, podem, enfim, reivindicar seu espaço de protagonismo inventivo a partir de suas próprias percepções de mundo de forma autêntica, quebrando o conceito de passividade e homogeneidade de identidades.

Dentro desse conjunto de interações sociais e reproduções musicais, é possível perceber o retorno de costumes. Um exemplo importante são os bailes de comunidade no Rio de Janeiro, que só voltaram a ganhar força a partir da nova roupagem do gênero funk com a variação de 130 para 150 BPM[[17]](#footnote-17), realizada pelo DJ Polyvox[[18]](#footnote-18), que mais tarde virou tendência e foi tornando-se uma ideia abraçada pelos demais DJs de funk do Sudeste. É possível perceber que o regresso dos bailes funk corroborou para a movimentação comercial na música popular e consequentemente para gerar empregos que vão desde a produção efetuada pela equipe de som até as barracas de alimentos e bebidas vendidas ao redor do baile, motivando a economia criativa e colaborando também para a imagem do DJ como destaque artístico.

Ainda dentro deste contexto, é possível perceber como a remixagem realizada pelos DJs constrói um diálogo com o passado, cooperando para a reprodução de novos sons com frações de composições anteriores, o que revigora suas obras. Como exemplo disto, pode-se mencionar a música “Vem amor”, escrita pela cantora Ludmilla[[19]](#footnote-19) e produzida pelo DJ Rennan da Penha[[20]](#footnote-20), que foi anunciada em janeiro de 2019. Desde o seu lançamento, houve grande repercussão, o que ocorreu em parte pelo fato desta canção possuir fragmentos de “Essa é a minha tara”, cantada anteriormente pelos MCs Quebra Tudo e Vanessa e produzida pelo DJ Marlboro[[21]](#footnote-21) em 2007, época em que foi sucesso nos bailes funk e até ganhou espaço no CD Funk Brasil mais Funk do DJ Marlboro (além de ter sido regravada em 2008 pela MC Mel da P.U[[22]](#footnote-22)). Sendo assim, é possível afirmar que houve grande absorção por parte do público a partir do testemunho histórico de quem já conhecia vestígios do ritmo e trecho da música “Essa é a minha tara”, mesmo sendo uma proposta nova e mais rápida. A canção “Vem Amor” propõe uma relação com o passado e o reconhecimento das referências faz com que o som seja estimulado a tocar cada vez mais por quem já conhecia a música anterior. A este respeito, faz-se necessário apontar as palavras da pesquisadora Lucia Leão: “No universo musical, o *remix*, geralmente, é uma reinterpretação de uma música pré-existente, o que significa que é possível perceber a música original ou pelo menos reconhecer sua ‘aura’ ” (LEÃO, 2012, p. 3).

Compreendendo a forma como o *remix* se manifesta nos meios de criação musical, o mesmo aponta para a necessidade constante de reinvenção humana através da arte. O acesso a ferramentas tecnológicas e virtuais possibilitam o despertar de DJs em potencial que, ao procurar a sintonia entre o passado, o presente e o futuro para substanciar seus feitos musicais, remodelam o antigo para dar outro significado ao mesmo, tornando-o novo e abrindo as portas do tempo. Deste modo, cruzando limites territoriais e tornando possível a conversa entre estilos musicais que nunca teriam se encontrado sem a ajuda das práticas de *remix*.

**Considerações Finais**

Este foi o primeiro levantamento de dados e seus desdobramentos sobre as práticas de *remix* e sua possibilidade de acionar a memória cultural em um contexto midiático, tendo como foco as plataformas midiáticas encontradas no ciberespaço, tais como *Youtube* e o *Spotify*.

O fato é que vivemos em uma época na qual a sociedade se configura também através da *web*, seja produzindo e divulgando conteúdo ou até mesmo consumindo e fazendo circular a informação. Tendo isso em vista, a cibercultura já faz parte da vida de cada um, seja em atividades coletivas ou não. A partir desse contexto, este artigo procurou refletir sobre como o *remix* se reconfigurou nesse meio manifestando características diversas, apresentadas por profissionais das indústrias criativas que adquiriram prestígio com suas técnicas e estilos variados.

Em relação a esse desdobramento do *remix* na era virtual, o ambiente cultural brasileiro demonstra adquirir cada vez mais espaço no mundo da música eletrônica com seus DJs renomados, trazendo para o público canções já conhecidas mundialmente em uma nova roupagem para conseguir firmar laços de empatia com os fãs, seja de modo saudosista ou até mesmo adquirindo novos admiradores. Como já dito em artigo anterior, “No universo fonográfico, o sucesso é promovido pela identificação que tanto a música quanto o cantor conseguem produzir” (MACEDO; GADELHA; LAIGNIER; 2018, p. 11).

Apesar das mudanças e do desenvolvimento que as práticas de *remix* vêm adquirindo, e cada vez mais sendo alvo de estudos, é possível verificar que estas práticas expõem um lado das indústrias criativas, que consiste no saudosismo velado pela máxima do desenvolvimento da sociedade no ambiente cultural globalizado.

Finalmente, conclui-se que é possível debater e buscar a compreensão de tantas características distintas que a remixagem apresenta na sociedade contemporânea, indo além do mero recurso tecnológico, mesclando o processo criativo dos DJs e de outros profissionais do ramo, pois cada fragmento escolhido para o *remix* possui uma carga cultural, simbólica.

**Referências:**

CAMPANELLA, Bruno. “A comunidade de fãs do Big Brother Brasil: um estudo etnográfico”. Trabalho apresentado no Colóquio Internacional Televisão e Realidade, UFBA, Salvador, 2008.

Conheça o estilo musical Brazillian Bass, 2016. Disponível em:

< <https://deejaysagat.wordpress.com/2016/10/11/conheca-o-estilo-musical-brazilian-bass/> > Acesso em: 24/08/2019.

DUARTE, Marcia Yukiko Matsuuchi. Estudo de caso. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (org.). Métodos e técnicas de pesquisa em Comunicação. São Paulo: Atlas, 2005.

ESSA é a minha tara. Intérprete: DJ Marlboro, MC Quebra Tudo e MC Vanessa. [*S. l.*: *s. n.*], 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=LaUBPFuUjfs>>.Acesso em: 12 ago. 2019

ESSA é a minha tara. Intérprete: MC Mel do P.U. [*S. l.*: *s. n.*], 2008. Disponível em: [<https://www.youtube.com/watch?v=X4f43RhCQjI](https://www.youtube.com/watch?v=X4f43RhCQjI)>Acesso em: 12 ago. 2019

História da Música Eletrônica. Disponível em: <https://www.phouse.com.br/historia-da-musica-eletronica/>. Acesso em: 19/08/2019.

JOPIN assina com a gigante Universal Music, 2018. Disponível em:

< <http://djmagbr.com/jopin-assina-com-a-gigante-universal-music/> > Acesso em: 24/08/2019.

LAIGNIER, Pablo. “O espaço do *remix* na cultura contemporânea: Notas sobre a sociabilidade pós-moderna e seus desdobramentos nas práticas musicais”. Trabalho apresentado no 14° Encontro Internacional de Música e Mídia, São Paulo, 2018.

LEÃO, Lucia. O *remix* nos processos de criação de imagens e imaginários midiáticos, 2012. Disponível em: <<http://www.compos.org.br/data/biblioteca_1920.pdf>> último acesso em 12 ago. 2019.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. A arte do *remix*: uma anarqueologia dos processos de criação em mídias digitais. Rumores, V.10, n. 20, p. 26-45, jul./dez., 2016.

LEMOS, André. Ciber-cultura-*remix*. 2005. [s.l.: s.n]. Disponível em: https://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf , último acesso em 12 ago. 2019.

LYOTARD, Jean François. A Condição Pós-Moderna. Lisboa: Gradiva, 2003.

MONTEIRO, Márcio. “O Ídolo Acontece no Imaginário.” Trabalho apresentado no XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, UFPB, João Pessoa, 2014.

Música Eletrônica. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/M%C3%BAsica\_eletr%C3%B4nica>. Acesso em: 19/08/2019.

NAVAS, Eduardo. *The three basic forms of remix: A point of entry*. Disponível em: <http://remixtheory.net/?p=174> . Acesso em 14/08/2019.

NERY, Tiago. “Ciber-cultura-*remix*”: a experiência do Carrinho Multimídia na cibercidade de Salvador – Bahia. Trabalho apresentado no XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Rio de Janeiro, 2015.

NOGUEIRA, Bruno Pedrosa. “A cultura *remix* como perspectiva artística dos videogames”. Trabalho apresentado no XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, São Paulo, 2016.

PARMEGGIANI, Brenda. “O poder está em suas mãos: a experiência em segunda tela e a participação dos telespectadores – um estudo de caso do *People’s Choice Awards*”. Trabalho apresentado no XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste, UCB, Águas Claras, DF, 2014.

PRADO, Carol. Visto como ‘reviravolta‘ no Rio, funk 150 bpm amplia território. Por que ele é diferente?. G1, [*S. l.*], p. 1, 21 ago. 2019. Disponível em: https://g1.globo.com/pop-arte/musica/noticia/2018/10/16/visto-como-reviravolta-no-rio-funk-150-bpm-amplia-territorio-por-que-ele-e-diferente.ghtml. Acesso em: 12 ago. 2019.

SILVA, Heitor da Luz. “Fabricando ou produzindo popstars? A revelação de tensões do circuito musical através de um reality show musical”. Trabalho apresentado no XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, UFRJ, Rio de Janeiro, 2015.

VEM amor. Intérprete: Ludmilla e DJ Rennan da Penha. [*S. l.*: *s. n.*], 2019. Disponível em: [<https://www.youtube.com/watch?v=7JWEKWsdfU0](https://www.youtube.com/watch?v=7JWEKWsdfU0)> Acesso em: 12 ago. 2019

“Você sabe o que é *Sample*?” Disponível em: < https://planetamusica.net/voce-sabe-o-que-e-sample/ > Acesso em: 19/08/2019.

1. Estudante do 8o período do curso de Graduação em Jornalismo da UNESA-RJ. Ex-bolsista de Iniciação Científica pela FAPERJ. E-mail: [edualvesmacedo@gmail.com](mailto:edualvesmacedo@gmail.com) . [↑](#footnote-ref-1)
2. Estudante do 6o período do curso de Graduação em Jornalismo da UNESA-RJ. Bolsista de Iniciação Científica pela FAPERJ. E-mail: [andradeitaiara@gmail.com](mailto:andradeitaiara@gmail.com) . [↑](#footnote-ref-2)
3. Estudante do 8o período do curso de Graduação em Jornalismo da UNESA-RJ. Ex-bolsista de Iniciação Científica pela FAPERJ. E-mail: [katarinagadelha@outlook.com](mailto:katarinagadelha@outlook.com) . [↑](#footnote-ref-3)
4. Doutor em Comunicação pela UFRJ. Professor dos cursos de Jornalismo e Produção Fonográfica e Pesquisador da UNESA com bolsa de Pesquisa Produtividade. Professor Titular IV do IBMEC. E-mail: [pablolaignier@gmail.com](mailto:pablolaignier@gmail.com) . [↑](#footnote-ref-4)
5. Abreviatura de *disc jockey* ou “piloto do disco” (em tradução livre nossa). [↑](#footnote-ref-5)
6. Mixagem é a junção, em um único registro sonoro, de trechos sonoros oriundos de registros sonoros distintos, previamente gravados. [↑](#footnote-ref-6)
7. Sequências musicais tocadas em apresentações musicais ao vivo. [↑](#footnote-ref-7)
8. O termo vem da palavra em inglês *Sample* que significa “amostra”. Para mais informação acesse a página disponível em:<https://planetamusica.net/voce-sabe-o-que-e-sample/>. [↑](#footnote-ref-8)
9. Com um *bass* grave e arrastado, ele conta também com outros elementos característicos, como wobbles ou vocais mais graves. O *Low bass* não deixa de ser uma mistura de diversos estilos como *g-house, garage-UK, house*, dentre muitos outros. A própria “*Don´t Talk*”, por exemplo, está categorizada como *future house* no *Beatport*. [↑](#footnote-ref-9)
10. *Eletronic Dance Music*: conhecida principalmente em casas noturnas ou em ambientes centrados na dança e no entretenimento, como clubes, *raves* ou festas. Trata-se de uma vertente da música eletrônica, sendo esta produzida para fins comerciais, abrangendo o público de todos os outros gêneros. Geralmente, costuma tocar nos maiores festivais e consequentemente em rádios e academias. Muitos artistas fiéis a vertentes específicas da eletrônica, como *trance* e *hardstyle*, acabam apelando para a produção/colaboração de *EDM*, uma vez que esta vem se tornando uma corrente dominante (ou *mainstream*) e gerando mais renda do que as demais vertentes, por abranger um público maior (já que serve como uma espécie de “porta de entrada” para o mundo da música eletrônica). [↑](#footnote-ref-10)
11. Derivada da *Disco Music,* possui como principal característica ir de 126 à 130BPM, com batidas de 4 por 4 em uma sequência contínua. Além disso, esse estilo serviu de base para as variações sonoras que conhecemos hoje como: *trance, techno* e, claro, todas as suas subvertentes: *progressive house, tech house, deep house.* [↑](#footnote-ref-11)
12. Este som pesado possui características típicas do *Trance*, mas com BPM (batidas por minuto) que giram em torno dos 120 e vocais que flertam com o *Gangsta House* e, por vezes, com a EDM. [↑](#footnote-ref-12)
13. Informação extraída da página oficial. Disponível em:

    <https://www.nexojornal.com.br/expresso/2019/03/26/A-pris%C3%A3o-do-DJ-Rennanda-Penha.-E-a-rea%C3%A7%C3%A3o-no-meio-do-funk> . [↑](#footnote-ref-13)
14. Link do *Youtube* com o vídeo de um dos DJs selecionados e com os comentários do público sobre a canção. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EovGMtj4BPA>. [↑](#footnote-ref-14)
15. Sigla usada pelo público para se referir à plataforma *Youtube*. [↑](#footnote-ref-15)
16. Nome baseado em um [arco de história](https://pt.wikipedia.org/wiki/Arco_de_hist%C3%B3ria) da série de quadrinhos [X-Men](https://pt.wikipedia.org/wiki/X-Men) da [Marvel Comics](https://pt.wikipedia.org/wiki/Marvel_Comics), publicado nas revistas *Uncanny X-Men* #141 e #142, no ano de 1981. Possuindo como criador do enredo John Byrne e o seu colaborador, o roteirista Chris Claremont. [↑](#footnote-ref-16)
17. *BPM*: A sigla significa Batidas Por Minuto. O Funk costumava ser cadenciado por 130 BPM até sofrer variação para 150. [↑](#footnote-ref-17)
18. DJ Polyvox é o nome artístico de Diogo Lima, 27 anos, produtor que desenvolveu o 150 BPM. [↑](#footnote-ref-18)
19. Ludmilla (Ludmilla Oliveira da Silva), 24 anos. Conhecida anteriormente como MC Beyoncé, é cantora, compositora e empresária oriunda da baixada fluminense do Rio de Janeiro. [↑](#footnote-ref-19)
20. Rennan da Penha (Rennan Santos da Silva), 25 anos, DJ e Produtor musical de *Funk*. É um dos precursores do 150 BPM e do Baile da Gaiola situado na Vila Cruzeiro, RJ. [↑](#footnote-ref-20)
21. DJ Marlboro (Fernando Luis Mattos da Matta), 56 anos, produtor musical, compositor e empresário brasileiro, conhecido por ser um dos DJs pioneiros do *Funk* do Rio de Janeiro. [↑](#footnote-ref-21)
22. MC Mel da P.U. (Melina Maia), 31 anos, ex-intérprete de *funk* e, atualmente, modelo. [↑](#footnote-ref-22)