

CIDADE, HOMOSSEXUALIDADE E MÚSICA ELETRÔNICA: DO ESPAÇO URBANO AO ESPAÇO VIRTUAL

Claudio Manoel Duarte (UFBA)

Gisele Marchiori Nussbaumer (UFMS/UFBA)

Resumo: O texto trata da presença da comunidade gay e da comunidade da música eletrônica no ciberespaço e da importância das experiências das cibercidades no contexto da sociedade urbana contemporânea. Defende a idéia de que, como os projetos de cibercidades não têm criado estruturas abertas à interatividade, à instalação de espaços ciberurbanos para culturas emergentes (a partir delas mesmas), se consolidam novos movimentos de resistência à exclusão social, de regeneração do espaço público, de sociabilidade e de apropriação das novas tecnologias de comunicação.

Palavras-chave: cibercidade, homossexualidade e música eletrônica

Da saturação das cidades modernas à criação das cibercidades, tem-se em comum problemas inerentes à questão social, à exclusão social. Como acontece nas cidades reais, nas experiências de cibercidades o que parece importante perceber são as possibilidades de regeneração do espaço público, a apropriação social que tem sido feita das novas tecnologias e os movimentos que surgem como resistência a essa exclusão.

Segundo André Lemos, é necessário descobrir como virtualizar a efervescência ou a dinâmica de uma cidade, suas partes malditas; é necessário refletir sobre a cidade virtual para que ela se torne palco de algo diferente das visões estereotipadas e assépticas que os especialistas se ocupam em construir. As cibercidades devem aproveitar o potencial de formação comunitária do ciberespaço e, também, promover práticas que façam com que as pessoas evitem deslocamentos inúteis, ficando para elas a possibilidade da flânerie. No entanto, ressalta Lemos, em se tratando das cibercidades o que acontece é que a maioria delas não passa de metáforas que não abarcam a complexidade de um determinado espaço urbano.

As cibercidades devem potencializar trocas entre seus cidadãos e a ocupação de espaços concretos da cidade real. Se há falência das trocas no espaço público, esta não está diretamente

ligada às novas tecnologias, mas a crescente urbanização. A nova forma do urbano caracteriza-se por ser globalmente conectada e localmente esfacelada e as cibercidades são importantes, justamente, enquanto tentativa de diminuir esta discrepância. (Martín Barbero, 1996)

Alessandro Aurigi e Stephen Graham (1998) salientam que as cibercidades nascem num terreno de fragmentação, isolamento e guetificação, que bem caracterizam as grandes cidades. Eles ressaltam que os espaços urbanos nunca foram inclusivos; mas sim uma reunião de mecanismos de exclusão e de inclusão social. Com a crescente corrosão do espaço público, segundo os autores, é que emerge o debate acerca do potencial do ciberespaço em promover novos tipos de interação social.

Mas se as cibercidades não têm conseguido ser estruturadas visando a resgatar a efervescência presente no cotidiano das cidades reais – mesmo que seus projetos proponham principalmente retomar no ciberespaço as práticas da cidadania e o "espaço público" -, há um movimento que se consolida paralelamente. Surgem fóruns de discussão, sites e listas que se baseiam em conteúdos temáticos especializados e de interesses comunitários bem definidos, muitas das vezes por associação de afinidades subculturais, de tribos, de alternativos, e, por isso, marginais aos projetos das cibercidades, às proposições oficiais (institucionais) no ciberespaço.

As cibercidades propostas até agora não conseguiram (ou não têm interesse em) incorporar formatos abertos a intervenções efetivamente interativas das comunidades, onde essas possam encontrar recursos técnicos para a criação de artifícios, para a incorporação de suas experiências culturais alternativas e outras práticas políticas. Não da política tradicional, eleitoral, institucional, mas políticas de construção de outros sentidos, de outros discursos estéticos.

Conforme atesta André Lemos, “a virtualização digital das cidades não constitui verdadeiramente a criação de uma esfera pública. A maioria das experiências são, certamente, apenas bases de dados sobre um determinado espaço urbano, agregando informações sobre municipalidades, lazer, informações turísticas, transportes, eventos culturais, etc. São poucas as experiências que criam espaços de interação social, com abertura a discursos bidirecionais e a fóruns comunitários” (2000).

Ao pensar a construção das cibercidades, há por trás desse debate a aplicação (ou não) de conceitos da participação democrática - liberdade de expressão (temas) e criação (técnicas) de fóruns sem censura -, diretamente relacionada ao formato (design) e aos softwares utilizados, que vão estabelecer se essa cibercidade é aberta (ou não) a intervenções externas.

Podemos mesmo dizer que as escolhas técnicas já estabelecem as bases políticas do projeto: o de ser participativo ou de ser uma mera representação do discurso formal das instituições das cidades reais.

Ao ironizar sobre algumas experiências da relação cidade-ciberespaço, Lévy cita o exemplo dos museus virtuais, que "às vezes nada mais são do que catálogos ruins na Internet", quando deveriam servir como espaços para maior interatividade e criação de obras coletivas. Com esse exemplo, o autor defende que o ciberespaço não pode ser mera duplicação das instituições ("formas institucionais"), sob o discurso de "acesso para todos", mas deve valorizar e compartilhar a inteligência nas comunidades conectadas. As idéias de Lévy se baseiam no que ele próprio defende para conceituar o que seria "o movimento social da cibercultura": a interconexão, as comunidades virtuais e a inteligência coletiva.

As comunidades virtuais se estabelecem a partir da interconexão, aliada à afinidade de interesses, e processam a cooperação através da troca de informações que as consolidam enquanto grupo, independente de proximidades geográficas. Informação e sentimento estão presentes numa comunidade virtual: são a expressão da aspiração de construção de um laço social, que não seria fundado nem sobre links territoriais, nem sobre relações institucionais e de poder, mas "sobre a reunião em torno de centros de interesses comuns" (Lévy, 1999), sobre processos abertos de cooperação.

Assim, essas comunidades se firmam tendo como base processos identitários verticais, dirigidos (como os neo-nazista, os gays, os clubbers e outros); ou apenas por delimitação de espaços territoriais (moradores de um bairro, alunos de uma escola, etc). Mas nos dois casos, podem ou não encontrar espaços abertos (democráticos do ponto de vista do tema e de suportes técnicos interativos) para se expressarem nas cibercidades. Quanto mais radicais as expressões, menos assimiladas pelos projetos oficiais das cibercidades, que priorizam um discurso formal - e "limpo" - das subculturas. Eis aí a cena gay, eis aí os comportamentos subculturais, eis aí as cenas que associam arte e comportamento, como a da música eletrônica.

Homossexualidade: do urbano ao virtual

A ocupação do espaço público urbano sempre foi considerada como um fator importante para o desenvolvimento de subculturas, sobretudo aquelas ligadas às classes sociais, raça e sexualidade.

James Green, analisando a homossexualidade masculina no Brasil do século XX, lembra que uma acessibilidade maior dos homens ao espaço público, a rua, facilitou os encontros eróticos entre eles. O autor descreve que, em certos locais do Rio de Janeiro, o passear pelas ruas à la flâneur foi por muito tempo uma prática característica da sociedade carioca, sendo que ninguém personificaria melhor a figura do flâneur ou do dândi do que o escritor João do Rio - autor de *A alma encantadora das ruas*. No entanto, a conhecida preferência homossexual de João do Rio leva a uma especulação “a respeito dos sentidos múltiplos de sua celebração da arte de passear” (Green, 2000, p.97). Isso porque, se hoje a idéia de encontros sexuais anônimos em espaços públicos como jardins, parques e praças talvez seja estranha às experiências de vida dos mais jovens, “para muitos frescos e fanchonos, que tinham que esconder as suas predileções sexuais de parentes, amigos e patrões, esses encontros eróticos aleatórios constituíam um dos únicos meios de conhecer parceiros em potencial.” (p.98)

Conforme explica Green, buscando novas formas de interação social os homossexuais desafiaram a premissa segundo a qual as pessoas dependiam sobretudo de laços familiares para mudar-se de uma cidade do país para outra. Isso porque, para muitos jovens que fugiram "de uma cidade pequena em busca do anonimato das metrópoles, a amizade baseada numa identidade compartilhada e em experiências eróticas similares proporcionou laços mais fortes que os sanguíneos” (p.34). Não é sem justificativa, então, que assistimos a constante migração de homossexuais para as grandes cidades, sendo São Paulo e Rio de Janeiro as que mais atendem as expectativas homossexuais quanto a lugares de encontro e sociabilidade.

Quer dizer, a busca por lugares de encontro e maior interação social sempre foi uma característica da comunidade gay que, como alternativa, buscava (e ainda busca) refúgio em determinados pontos das grandes cidades dos quais “se apropriava”. Com o surgimento do ciberespaço, e das cibercidades, o mesmo acontece: não havendo esses lugares de interação, eles são “criados”.

A cena gay parece ter muito a ver tanto com as grandes cidades como com as novas tecnologias. De acordo com matéria publicada na Revista Info-Exame¹, um estudo conduzido por Richard Florida (Carnegie Mellon University - Pittsburgh) afirma que para conhecer o potencial de uma cidade para o desenvolvimento do setor tecnológico, basta verificar o seu percentual de gays: “Não que a força de trabalho da alta tecnologia seja em sua maioria gay. Mas gays gostam de morar em cidades que têm características essenciais para atrair e reter trabalhadores high-tech: diversidade, tolerância e uma vida cultural interessante”. Coincidência ou não, a matéria lembra que a cidade apontada pela Info Exame, em sua edição de maio, como a melhor no Brasil para trabalhar com tecnologia é, justamente, aquela para a qual também converge a maioria dos homossexuais do país: São Paulo.

No entanto, segundo o professor Florida, shoppings, complexos esportivos e centros empresariais, não condizem com o estilo de vida da população high-tech. Para estar bem posicionado nessa economia, além de um bom mercado de trabalho, uma cidade deve ter uma cena musical efervescente, muitos cafés e bistrôs, uma arquitetura interessante, e excelentes universidades. Nos Estados Unidos, São Francisco é o melhor exemplo. No Brasil, a melhor cidade parece ser ainda São Paulo. Embora não existam estatísticas que comprovem que São Paulo é a cidade mais gay do país, pela quantidade de opções voltadas para o chamado público GLS (gays, lésbicas e simpatizantes), pode-se acreditar nessa hipótese.

A única cidade que poderia ter potencial para desbancar São Paulo é o Rio de Janeiro, que ocupa a segunda posição no ranking da Info Exame. No entanto, para população gay, a cidade ainda deixa muito a desejar. O empresário André Fischer, conforme relata a matéria, deixou o Rio de Janeiro há 14 anos e resolveu investir no mercado gay e na internet, criando o primeiro festival de cinema e vídeo voltado para esse público e, em seguida, o maior site gay do país, o Mix Brasil.

Mas a aproximação entre as novas tecnologias e a cena gay - e suas repercussões nas cidades reais - pode ser ilustrada com uma outra situação, por mais curiosa que pareça. Uma mensagem circulada no ano passado conta a história do que pode ser o primeiro caso de doença difundida pela internet. Um foco de epidemia em São Francisco (EUA), teria sido identificado pelas autoridades sanitárias do ciberespaço à raiz de relações sexuais que se seguiram a diálogos pelo computador. Os responsáveis pelo serviço sanitário da cidade descobriram que homens que

¹ Mensagem recebida em 21 de Setembro de 2000 17:14 - Para: braga.jr@uol.com.br - Assunto: tecnologia e gays - feitos um para o outro (?) - matéria publicada na info exame [19.Set] - Coisa de gay - Suzy Capó <no@no.com.br>

haviam contraído a doença nos últimos meses tinham em comum o fato de ter conhecidos seus parceiros no mesmo chat para homossexuais de um dos maiores provedores mundiais. A relação entre a doença e o veículo, obrigou as autoridades a elaborar uma estratégia para identificar os usuários, conhecidos apenas por seus nicks. Através do Planet Out, serviço de linha para gays, promoveu um eficiente boca-a-boca na comunidade, possibilitando a identificação da maioria dos infectados.

Este caso mostra como ciberespaço tem sido efetivamente utilizado na busca por espaços alternativos, que possibilitem uma sociabilidade cada vez mais difícil de ser alcançada no espaço público das grandes cidades contemporâneas.

Os laços estabelecidos no ciberespaço facilitam encontros específicos, que podem se concretizar no espaço das cidades reais. São muitas as listas de discussão destinadas aos gays, lésbicas e diversas outras multiplicidades sexuais, também é considerável o número de sites específicos e de salas de bate-papo utilizados para a busca de novas formas de interações sociais, seja no próprio ambiente do ciberespaço, seja transferidas para o ambiente das cidades reais.

Listas

Uma das mais conhecidas listas de discussão dirigida ao público gay é a listagls. Ela é proporcionada pelo site Glssite.net (www.fastlane.com.br/~robertow/gls), foi criada em 23 de fevereiro de 1999 e possui mais de cem membros. A lista é voltada para Gays, Lésbicas, Bissexuais, Transgêneros e Simpatizantes e se apresenta com um espaço para a reflexão sobre temas inerentes a homossexualidade, tais como direitos humanos, cidadania, união civil, educação sexual, namoro, etc. Possui uma equipe responsável e atuante, e não é fechada ao público em geral. Um dado interessante refere-se ao fato da comunidade da listagls já ter se encontrado fora do ciberespaço pelo menos duas vezes. Um desses encontros aconteceu, justamente, durante a última Parada do Orgulho Gay de São Paulo, em junho de 2000. É interessante destacar que a Parada levou a Avenida Paulista entre 120 e 150 mil pessoas. No período que antecedeu este evento, na lista os membros se organizavam e divulgavam todo tipo de informação sobre a Parada, inclusive seu site oficial e flyers de divulgação. Isso mostra o interesse dos membros dessa comunidade GLS em interagir também no espaço concreto da vida real.

Apesar da listagls ser a mais abrangente, reunindo gays, lésbicas, transexuais, enfim, toda a diversidade que a sigla GLS comporta; outras listas mais específicas podem ser

encontradas no ciberespaço: lista para lésbicas, feministas, para transexuais, para gays da Universidade de São Paulo, para judeus gays ou lésbicas, ou mesmo para homossexuais “peludos”.

Sites

Em 1998, um “Guia Gay da Internet”, organizado por Stevam Lekitsch, já havia sido publicado pela edições GLS. O guia reúne 32 sites gerais, 4 de grupos gays e 6 sobre sexualidade e aids. Hoje, sem dúvida, esses números são bem maiores.

Entre os sites citados no Guia, destacamos o do Mix Brasil (www.mixbrasil.com.br) que foi criado em 1996 e, desde 1997, é acessado através do Universo Online. O site divulga notícias atuais sobre o mundo gay, no Brasil e no mundo; além de trazer entrevistas com pessoas famosas, novelas, galerias, salas de bate-papo, roteiro, área específica para lésbicas (Cio) e informações gerais. O Mix Brasil foi criado por André Fisher; é o site gay brasileiro mais conhecido e serviu como referência para vários outros que surgiram depois.

O Glssite.net (www.glssite.net) é um site sobre educação sexual para gays, lésbicas, bissexuais, transgêneros e simpatizantes. Foi criado em setembro de 1996, pelo sociólogo Roberto Luiz Warken, com o objetivo de contribuir “com a construção de uma cidadania mais justa, ofertando espaços de comunicação e organização contra a homofobia”.² O Glssite abriga a listagls.

O Ursos do Brasil (www.geocities.com/~ubr/pghome.htm) é um site informativo sobre os famosos “bears” americanos, conhecidos no Brasil como ursos. Explica o que são os ursos, como identificá-los, indica páginas pessoais, traz fotos, um índice de ursos pelo Brasil, e links para outros sites sobre o assunto.

Outro exemplo de site é o da Editora GLS (<http://www.edgls.com.br/faq.html>), selo da Summus: “não se trata de uma editora gay, porém de uma dirigida às minorias sexuais, ou seja, a gays, lésbicas, bissexuais e transgêneros. Como toda minoria tende a ser ignorada pela maioria, as Edições GLS foram criadas para dar voz aos problemas e assuntos de interesse específico desses grupos”.³

Também a conhecida boate paulista A Loca possui um site na internet (www.aloca.com.br). Ele traz a programação, flyers de divulgação, fotos do interior da boate, além de informações sobre os DJ’s que tocam, entre outras coisas. “Assim como a boate, que

² <http://glssite.net>

³ <http://www.edgls.com.br/faq.html>

abriga roqueiros, gays, simpatizantes, darks e punks num mesmo local, o site também tem o mesmo estilo, juntando tudo e mais um pouco."

Esses sites dirigidos aos interesses específicos do público gay e, na maior parte das vezes por eles criados, é que são os mais procurados e acessados. Até mesmo porque as cidades virtuais não oferecem possibilidades para esse público e, quando oferecem, é sem os mesmos atrativos dos sites já existentes.

No caso das cidades virtuais do portal Terra, por exemplo, se acessarmos a cidade de São Paulo encontramos apenas um roteiro GLS, que traz: 21 boates, 7 restaurantes, duas agências de turismo e um site de compras. No caso do Rio de Janeiro, aparecem 9 bares, 5 boates e 2 quiosques. Isso é tudo. Em nenhuma dessas chamadas cidades virtuais encontramos qualquer espaço de interatividade. No que se refere ao Portal do Universo On line, o UOL, a situação não é muito diferente, embora ele abrigue o mais conhecido site gay brasileiro - o Mix Brasil. Ainda com relação a esses dois portais, o Terra e o UOL, percebe-se, entretanto, um aumento significativo das salas de bate-papo destinadas a gays e lésbicas. Esse aumento deve refletir uma demanda crescente por parte dos seus usuários, que lotam essas salas sobretudo durante a madrugada

Mas não são apenas as minorias sexuais que vêm re-criando seus espaços nos cenários reais e virtuais; também outras tribos vêm ocupando esses cenários já estruturados que insistem em os excluir.

Música eletrônica: do urbano ao virtual

Will Straw, em "Systems of articulation, logics of change: communities and scenes in popular music", afirma que o senso articulado dentro de uma comunidade musical normalmente depende de um link entre dois termos: a prática musical contemporânea e a herança musical. Ou seja: por trás dessa conexão, há uma prática atual com informação, com background, o que reforça a idéia de que existe, nessas culturas jovens, um embasamento além-modismo e que norteia suas práticas com fundamento, estabelecendo uma atuação dos envolvidos como num projeto estético, cultural, mesmo que não o seja, pois nem sempre se reivindica uma direção, nem se aponta um caminho definido.

A cena se daria a partir do link da "prática musical contemporânea" e da "herança musical", implicando em um movimento que tem referências anteriores mas que se adequa e assimila novas mudanças. Cena é então definida por Straw como "is that cultural space in which a range of musical practises coexist, interacting with each other within a variety of process of differentiation, and according to widely varying trajectories of change and cross-fertilization".

A cena da música eletrônica (ou o que se chamou de acid house party/cultura rave), nesses últimos 5 anos, tem se consolidado como uma cultura, como uma expressão da cibercultura, já que reflete a (re)apropriação das tecnologias contemporâneas tendo vista uma produção simbólica: a música eletrônica e tudo que decorre dela (como a moda, produção de softs de e-music, sites, selos alternativos de música, etc). Essa é uma cena que não aparece nas cidades virtuais, apesar de sua proliferação no mundo, sobretudo entre os jovens que alimentam um movimento com passeatas de grande repercussão (Love Parade na Alemanha com 1 milhão e 500 mil pessoas; em Paris com 400 mil pessoas; em São Paulo com 20 mil pessoas), eventos noturnos (techno parties, chill in, chill out, lounges), selos, sites, etc. Parece mesmo que as cidades virtuais, e sua política polida e desvinculada da efervescência cultural, não querem ter público, não interessa encontrar nos internautas uma repercussão de um (possível) discurso identitário.

Os encontros em torno da e-music impressionaram no início dos anos 90 - particularmente na Inglaterra, com festas raves reunindo de 8 a 15 mil jovens - e trouxeram como idéias principais, defendidas pelos ravers, o dogma Plur (peace, love, unity and respect - paz, amor, unidade e respeito). O dogma PLUR, defendido pelo dj Frankie Bones em NY por volta de 1992 e incorporado pela cena dita "rave", recupera o discurso da contra-cultura dos anos 60/70 (paz e amor), dando uma tônica também ao caráter universal (unidade) e de tolerância (respeito). A música, "executada" em pick ups (pratos toca-discos de vinil) por dee jays, envolve os clubbers, ravers em danças por horas a fio, numa grande celebração tribal de alegria e êxtase, a partir da música repetitiva (house, techno, trance etc).

Listas

No Brasil, com a verticalização da cena da e-music, sobretudo em 1999 - quando as tribos se fragmentaram mais em torno das vertentes do techno/house, trance e drumNBass -, são criadas duas novas listas de discussão. Já havia a BR-Rave (<http://www.br-raves.org>)

destinada principalmente ao tecno e ao house. Agora os integrantes da cena se segmentam em fóruns específicos de música trance (<http://members.nbci.com/psytrancebr/>) e de drumNbass (<http://spectrogirl.com/in2bass>). Há ainda listas "regionais" como a do PragatecnoBrasil, que se volta mais à cena do norte e nordeste (<http://groups.yahoo.com/group/pragatecnobrasil>).

A lista Br-Raves nasceu em 1996 em Florianópolis - SC, por iniciativa dos DJs Spiceee e Spark: "de lá pra (sic) cá o que era uma simples lista de e-mail se tomou um importante ponto de referência na cena brasileira, unindo pessoas de diversas regiões do país, levando informações e promovendo o intercâmbio dos nossos DJs", defendem os criadores na apresentação no site. Segundo eles, mais do que uma curiosidade, a br-raves veio de uma necessidade de contato entre amantes da boa música eletrônica no Brasil, até então presos a contatos na internet e viagens a outras cidades.

Mas a lista foi crescendo e, segundo os criadores, cresceram também seus problemas, como o acúmulo de mensagens off-topic; usuários que não sabiam direito porque estavam ali e brigas intermináveis geradas sempre por assuntos que não tinham nada a ver com música. "Mas o mais importante: cresceu também o sentimento de que ali está nascendo algo que tem muito a acrescentar na cena nacional ", complementam. O caráter comunitário e underground (emergente e não comercial) está presente no discurso da lista, que conta com cerca de 300 pessoas. Interessante ainda frisar que ela tem estabelecido, além de um moderador, seus dez mandamentos quem orientam a (net)etiqueta de seus frequentadores.

A Drum&Bass (Brazilian Drum&Bass list), lista brasileira, foi criada em 1999, e é aberta a interessados nessa vertente, contando com 153 membros (abril de 2001). Ela está listada no diretório do YahooGroups, com abertura a novos membros; não moderada, onde todos podem postar; os arquivos são abertos apenas aos membros.

A lists PsyTrance Brasil se define como "o lugar do mundo (para os) que gostam de Trance, Goa Trance ou Psychedelic Trance". O idioma é Português. O proprietário é Rogerio Martinelli (rogerio@chaishop.com). "Lista de troca de informações sobre trance, Raves, psychedelic Parties, produções de Trance, GoaTrance e Psychedelic Trance". A quantidade de membros não foi revelada pelo proprietário; mas sabe-se que gira em torno de 300 pessoas. Além de se voltar à cena rave (festas fora da cidade, em sítios e praias) e ao som psy trance, principalmente, há troca de informações que associam religiões orientais com música eletrônica. É comum haver troca de textos de mantras e orações nessa lista. O deus indiano

Shiva é venerado. No site da lista não há maiores informações sobre moderação, apenas um aplicativo para inscrição imediata.

A Lista PragatecnoBrasil (<http://groups.yahoo.com/group/pragatecnobrasil>), criada em 28 de agosto de 2000, é uma das mais recentes. Ligada ao grupo Pragatecno (núcleos em Salvador, Maceió, Fortaleza e Belém do Pará), a lista se volta para a cena "da música eletrônica underground - Norte, Nordeste, Brasil, Mundo. Techno, Trance, House, Techouse, Trip Hop, Dub, Ambient, Illbient, Jungle, DrumNbass, Downtempo, Rave, Club, Fashion, Music Softwares, Djing, Cyberculture, etc". Com 68 membros, conta com djs, interessados, promoters, e agitadores culturais. É uma lista aberta e sem moderação. Importante frisar que essa é uma das poucas listas não definida por vertente. É normal, portanto, ela aglutinar pessoas que também participam de outras listas mais verticalizadas. Na PragatecnoBrasil se discute todos os temas vinculados à música eletrônica. Uma lista semelhante é a criada em Brasília, embora mais voltada às questões da e-music naquela cidade.

São poucas as listas "oficiais". Talvez a única seja a da Fundação de Amparo à Pesquisa de Alagoas (Fapeal), na url www.fapeal.br/listas, criada com incentivo do Pragatecno de Maceió, mas que hoje tem pouca movimentação.

No geral, as listas confirmam a hipótese de que a formação de tribos em torno da e-music não acontece de maneira ampla, mas em torno dos estilos musicais e de particularidades regionais: o espelho dessa segmentação aparece no próprio ciberespaço através das listas específicas, reforçando a noção de experiência (com)partilhada. Esses fóruns, no entanto, não são contemplados, em sua efervescência, nas cibercidades.

Sites

O site de maior referência à cena da música eletrônica brasileira - e o pioneiro - foi o Rraurl (www.rraurl.com), que dispõe de notícias, reviews (resenhas de festas e lançamento de cds e vinis) além de um guia que informa onde acontecem os eventos, classificados em fixos (programações permanentes de bares e clubs), raves (festas em sítios e praias) e festas (technoparties eventuais, tanto em clubes quanto em bares ou galpões). Em cerca de um ano, o guia do Rraurl foi obrigado a informar sobre os eventos dividindo os mesmos por região e cidades brasileiras, dado o crescimento do movimento e articulação nacional de novos núcleos.

O Rraurl.com dispõe ainda de um fórum na web utilizado basicamente para pequenas polêmicas.

Um outro dado de uso da web, nesse contexto, é a descentralização das informações, que acontecem em dois níveis: um pela colocação de páginas dos núcleos ou cenas "locais" e pela criação de listas regionais. O Pragatecno (grupo pioneiro no norte nordeste, inclusive na criação de site) produz suas páginas nas urls www.pragatecno.al.org.br (apoiada pela Fundação de Amparo à Pesquisa de Alagoas-Fapeal) e também na url www.pragatecnobahia.hpg.com.br. A cena de Florianópolis e Santa Catarina está presente em www.potentialvalleys.com/flundi. O Núcleo Undergroove de Fortaleza cria o site www.undergroove.com.br; o BUM (Brazilian Underground Movement) do Rio de Janeiro aparece em bummusic.w3.to; Brasília cria três sites: pagina.de/tuntistun, www.pangeia.com.br/bsbnight e www.distopia.com/dsb.

Destacamos também o site de um movimento da periferia de São Paulo, chamado de CyberManos, na url members.tripod.com/cybermanos e um ex-fanzine impresso (Cena Brasil) que ganha sua versão na net: www.cenabrasil.com.br.

Sites com estrutura de portais passam a representar de forma mais profissional (com equipe de redação, banner comercial, formulários automáticos, atualização sistemática...) a cena do país. É o caso do site-portal FiberOnLine (www.fiberonline.com.br) que, além de trazer artigos-manchetes na homepage (dando um caráter de permanente atualização), mantém uma agenda informando os principais eventos do país. Com esse mesmo caráter de portal, aparece o site Headbeats (www.terra.com.br/headphone/headbeats/homebeat.htm), o TantoFaz/Electronik (www.tantofaz.net/electronik), o Electric Head (www.ghr-tracks.com/electric), o Bits da Madrugada (www.bitsdamadrugada.com.br), o site RaveOn, voltados para a documentação da cena em fotos (www.raveon.com.br), e que agora cria editorias de textos. Há ainda revistas como a Hype-z (www.hype-z.com.br), que cria editoria para a cena. Na Internet também encontramos inúmeros sites de projetos de e-music, agências de djs e associações (Zootek, primeira cooperativa de música eletrônica em listen.to/zootek), além de revistas especializadas como a DJ World (www.djworld.com.br) e colunismo (www.erikapalomino.com.br).

A maioria desses sites-portais usam atividades de marketing para sua auto-promoção (mailing-list informando sobre novidades no site, promoção de concursos, brindes para quem participa de enquetes, parcerias com clubes, etc).

Os clubers e ravers têm se encontrado pouco nos chats de irc's. Só há dois chats permanentes no irc: o #br-raves e o #pragatecno. O br-raves, quando ativado reúne cerca de 15 pessoas. o #pragatecno foi criado principalmente para reuniões entre os núcleos (Belém, Fortaleza, Maceió e Salvador), mas tem funcionado raramente.

Esse conjunto de sites, listas de discussão, chats e portais apresenta no ciberespaço, além da efervescência de uma subcultura específica da cidade real, uma realidade, digamos, já amadurecida. Essa realidade poderia facilmente ser incorporada pelos projetos de cibercidades: a experiência já está colocada e com público.

Considerações finais

Se elegermos a "cultura jovem" - uma das mais presentes no cotidiano das grandes cidades urbanas - essa relação entre cibercidades e efervescência nas cidades reais é praticamente invisível. O mesmo acontece com as subculturas alternativas, como os gays e os ravers/clubbers. É perceptível a exclusão, mesmo do ponto de vista técnico, pois os projetos de cibercidades não têm criado estruturas abertas à interatividade, à instalação de espaços ciberurbanos para essas culturas emergentes, a partir delas mesmas.

Assim, é preciso pensar as cibercidades numa articulação entre o território e a inteligência coletiva, conectar os espaços de inteligência coletiva a essas cibercidades, ou propô-los como espaço público dentro das mesmas, para que elas resgatem a vivacidade urbana. É necessário ir muito além de uma mera representação, muito além da metáfora, para que a interconexão constitua a humanidade em um "contínuo sem fronteiras", como afirma Lévy, tecendo um universo por contato.

A presença de cenas subculturais no ciberespaço, tanto advindas do universo gay como da música eletrônica, são anteriores aos projetos de cibercidades. Por isso mesmo, os projetos de cibercidades deveriam incorporar essa efervescência (já existente nas cidades reais e no ciberespaço), criando instâncias de participação. Como isso não é feito, fica mais uma vez

caracterizada a distância de conteúdo entre as cidades virtuais e as cidades reais, como se fossem realmente duas vertentes não conectáveis.

Apesar dessa realidade, as cenas ditas subculturais vêm se consolidando paralelamente aos projetos oficiais de cibercidades. Elas mantêm e criam fóruns de discussão, sites e listas para fortalecer seus conceitos e promover maior interação entre seus membros. Enfim, a presença marcante da comunidade gay e da comunidade da música eletrônica no ciberespaço pode ser interpretada como um novo movimento de resistência à exclusão social, de regeneração do espaço público perdido e de apropriação das novas tecnologias de comunicação.

Se não existe o poder, instaura-se a potência, a vontade de estar-junto, a socialidade dos agrupamentos urbanos que, com a novas tecnologias, passam do espaço urbano para o virtual - e vice-versa.

Bibliografia de referência

ALBINAD, O. A música eletrônica. <http://www.muzik-a.com.br/ensaio.htm>, em 29.08.1999

AURIGI, Alessandro, GRAHAM, Stephen., The Crisis in the urban public realm., in Loader, B.D. (ed.), Cyberspace Divide: Equally, Agency and Policy in the Information Society., London, Routledge, 1998., pp. 57-80.

BARBERO, Martin. La ciudad Virtual. In Revista de la Universidad Del Valle, n. 14, agosto de 1996.

CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede. v.1. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

COLLIN, M.. Altered State (the story of ecstasy culture and acid house). Serpent's Tail, London (England), 1997.

Dicionarios Techno-Deejay. <http://www.florida135.com/pages/diccion/intro.htm>
(15.setembro.1999)

Este é verdadeira história clubber, na url members.tripod.com/cybermanos, em
10.05.1999.

Em que sentido podemos cruzar a música eletrônica com a cibercultura (entrevista
com André Lemos), Pragatecno, <http://www.pragatecno.al.or.br>, em 11 de agosto de 1999)

GREEN, James. Além do carnaval. A homossexualidade marsculina no Brasil do
século XX. São Paulo: Editora da Unesp, 2000.

HAKIM, B. The Temporary Autonomous Zone,
<http://www.unicorn.com/lib/zone.html#gtc>, em 11.08.1998.

LAMBORN, P. W. Cibernética e Enteogénese: do ciberespaço ao neuroespaço,
<http://rorty.ist.utl.pt/issue0/neuroe.html>, em 05. 08.1999

LEKITSCH, Stevan. Guia gay da Internet. São Paulo: Summus, 1998

LEMOS, A. As Estruturas Antropológicas do Ciberespaço., in Textos n.35, Salvador,
(BA), junho 1996.

_____. Ciber-rebeldes. <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos>, em
04.01.1999

_____. Ciber-Socialidade - tecnologias e vida social na cultura contemporânea.
<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/cibersoc.html>, em 04.01.1999.

_____. Ciber-cidade e ciber-flanerie. (no prelo).

LÉVY, P. Cibercultura. Tradução: Carlos Irineu da Costa. SP, Ed.34, 1999.

MAFFESOLI, M. A Contemplação do Mundo. Tradução: Francisco F. Settineri. Porto Alegre-RS, Editora Artes e Ofícios Editora Ltda, 1995.

_____. O Tempo das Tribos. RJ: Editora Forense-Universitária, 1987.

MIZRACH, S. An ethnomusicological investigation of Techno/Rave. <http://www.clas.ufl.edu/users/seeker1/scholarly/housemus.html> (05.março de 1999)

MCKENNA, T. The Archaic Revival: Speculations on Psychedelic Mushrooms, the Amazon, Virtual Reality, UFOs, Evolution, Shamanism, the Rebirth of the Goddess, and the End of History. San Francisco, HarperSanFrancisco, 1991.

NUNES, P. As relações estéticas no cinema eletrônico, EDUFRN, EDUFAL. 1996.

O sentido tribal de dançar (entrevista com o dj Marcos Morcerf), Pragatecno <http://www.pragatecno.al.or.br>, em 31 de agosto de 1998

PALÁCIOS, M. Modems, muds, bauds e ftps - aspectos da comunicação no final do milênio. <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber>, em 01.04.1999

PALOMINO, E. Tecno - o futuro acelerado, Folha de São Paulo, em 6 de abril de 1997.

PESAVENTO, Sandra; SOUZA, Célia Ferraz de. Imagens urbanas: os diversos olhares na formação do imaginário urbano. Porto Alegre: Editora da Ufrgs, 1997.

PORTO, Sérgio Dayrell. Sexo, afeto e era tecnológica. Brasília: UNB, 1999.

RODRIGUES, C. Os Donos das Pistas, Revista "Época", em outubro de 1998.

ROCHA. C. Como tudo começou,
<http://www.rraurl.com/html/cena/textos/historia.html>, em 21.09.999

STIENS, E. On Peace, Love, Dancing, and Drugs - a sociological analysis of rave culture <http://www.macalester.edu/~estiens/writings/raveindex.html> (25.fevereiro.1999)

The Official alt.rave FAQ. <http://hyperreal.org/raves/altraveFAQ.html>
(01.agosto.1998)

VIANA, H. Tecnologia do Transe, Folha de São Paulo, em 06 de abril de 1997.