

UFPR - UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ - SETOR LITORAL
FLAVIA FERREIRA DE LIZ

CULTURA DJ: O SELETOR MUSICAL NA TRILHA DA DISCOTECAGEM

MATINHOS

2019

FLAVIA FERREIRA DE LIZ

CULTURA DJ : O SELETOR MUSICAL NA TRILHA DA DISCOTECAGEM

Trabalho de Conclusão (TCC) apresentado ao curso de Licenciatura em Artes, como requisito necessário para obtenção do título de Professora Licenciada em Artes.

Orientadora: Prof^a. M^a. Fernanda Fausto de Almeida

MATINHOS

2019

TERMO DE APROVAÇÃO

CULTURA DJ: O SELETOR MUSICAL NA TRILHA DA DISCOTECAGEM

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial à obtenção do grau de Licenciada em Artes no curso de Licenciatura em Artes, Setor Litoral, da Universidade Federal do Paraná.

Prof. M^a. Fernanda Fausto de Almeida
Câmara do Curso de Artes
Setor Litoral – UFPR

Prof^a Dr^a Débora Opolski
Câmara do Curso de Artes
Setor Litoral – UFPR

Prof^a Dr^a Patrícia Martins
Instituto Federal do Paraná
Campus Paranaguá

Matinhos, 27 de junho de 2019.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos sábios do Tao por me ensinarem a trabalhar com determinação e agir com alegria e criatividade, juntando a força com a amabilidade na reunião de pequenas coisas para alcançar o que é sublime e grande, provocando um grande irromper na conclusão deste trabalho.

À Jah Rastafari que me guiou no caminho do Dub, principal referência musical em minha transformação profissional como DJ.

Agradeço a orientadora Fernanda Fausto pelos textos trazidos, pelas orientações e pela grande confiança e apoio durante a realização deste trabalho e da oficina de discotecagem, além da benevolência e amizade sincera.

Agradeço a orientadora Débora Opolski pelas orientações assertivas na escrita durante o início deste trabalho, devido grande conhecimento na área da música.

Agradeço a todos que fortalecem de algum modo a cultura sound system, em especial o coletivo Matinhos Sound System, DJ Jah Max e DJ Neto Tim, pela parceria troca de experiência e por toda a vivência musical.

Agradeço aos participantes da oficina de discotecagem digital pelo interesse e fortalecimento durante a etapa prática deste trabalho pois proporcionou-me uma abertura para a docência em Artes, devido ao acúmulo de conhecimentos adquiridos ao longo do caminho.

☺ *Uma longa viagem começa com um único passo. Lao-Tsé*

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso consiste na compilação de uma pesquisa teórica e prática sobre o tema *DJ, disc jockey e/ou selecta, seletor musical*. Utilizou-se como base pesquisas teóricas e práticas, aliadas à experiência sobre o assunto. Os resultados da elaboração dessa pesquisa foram obtidos através de um aprofundamento empírico, realizado durante o percurso no Projeto de Aprendizagem de Licenciatura em Artes. Esta investigação resultou na criação e realização de uma oficina de Extensão Universitária denominada Discotecagem Digital com a *DJ Flow Sista*. Os autores mais utilizados como referencial foram Fernanda Bacal (2012)(2016), Albuquerque(1997) e Cardoso(1997). O resultado deste trabalho inclui tanto um aprofundamento a respeito do tema *DJ* e sua relação nas culturas *sound system* e *hip hop*, quanto a difusão destes conhecimentos no âmbito teórico-prático.

Palavra-chave: *dj; disc jockey; seletor musical; discotecagem; sound system; hip hop;*

ABSTRACT

This course completion work consists of the compilation of a theoretical and practical research on the theme DJ, disc jockey and / or selecta, musical selector. It was based on theoretical and practical research, combined with the experience on the subject. The results of the elaboration of this research were obtained through an empirical deepening, carried out during the course in the Project of Learning of Degree in Arts. This research resulted in the creation and realization of a University Extension workshop called Digital Discotheque with DJ Flow Sista. The authors most used as reference were Fernanda Bacal (2012) (2016), Albuquerque (1997) and Cardoso (1997). The result of this work includes both a deepening of the DJ theme and its relation in the sound system and hip hop cultures, as well as the diffusion of this knowledge in the theoretical-practical scope.

Keyword: dj; disc jockey; musical selector; discotheque; sound system; hip hop;

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 DOWNBEAT SOUND SYSTEM DE CLEMENT “COXSONE DODD”	15
FIGURA 2 DUKE REID “OS TROJANS”	18
FIGURA 3 O LENDÁRIO PRODUTOR JAMAICANO KING TUBBY	20
FIGURA 4 RAINFORD HUGH PERRY A.K.A LEE PERRY TRABALHANDO NO BLACK ARK STUDIO DÉC. 70	22
FIGURA 5 AFRICA MÃE DO LEÃO SISTEMA DE SOM, ZION GATE SOUND SYSTEM, GARAGE SISTEMA DE SOM, HIGH PUBLIC SOUND SYSTEM = EQUIPE TERREMOTO NO REUNION OF DUB - SÃO PAULO 2014	26
FIGURA 6 WEB POSTER PARTE DA EXPOSIÇÃO JAMAICA, JAMAICA!	27
FIGURA 7 DJ KOOL HERC, GRANDMASTER FLASH E AFRIKA BAMBAATAA - 1993	36
FIGURA 8 EXEMPLO DA EVOLUÇÃO DAS PICK UP E/OU TURNTABLE TECHNICS, TRADICIONAL MARCA DE EQUIPAMENTOS PARA DJS	39
FIGURA 9 FLUXOGRAMA EQUIPAMENTO CDJ, CONTROLADORA E TURNTABLE DA PIONEER EQUIPAMENTOS PARA DJS	40
FIGURA 10 FLUXOGRAMA A PARTIR DA MUSICA JAMAICANA	43
FIGURA 11 REGISTRO DA OFICINA DE EXTENSÃO DISCOTECAGEM DIGITAL COM A DJ FLOW SISTA	47

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

- AKA - (Also Known As) Também conhecido como
- CD - (Compact disc) Disco compacto
- CDJ - (Compact Disc Jockey) Disco compacto jockey
- DJ - Disc-Jockey ou Disco-jockey
- EDM - (Electronic dance music) Música eletrônica dançante
- LP - (Long play) tipo de disco de vinil
- MC - (Master of ceremony) Mestre de Cerimônias
- MIDI - (Musical instrument digital interface) Interface digital de instrumento musical
- ONG - Organização não governamental
- RAP - (Rhythm and poetry) Ritmo e poesia
- RCA - Radio Corporation of America
- R&B - Rhythm and blues
- SS - (Sound System) Sistema de Som

LISTA DE SÍMBOLOS

☯ - tei-ji - traduz-se caminho, yin yang ou tao do taoísmo chinês..

e - music, (e) - música eletrônica.

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	12
1.1	Sobre a Autora	13
2.	CULTURA DJ: O SELETOR MUSICAL NA TRILHA DA DISCOTECAGEM ...	14
2.1	O Protagonismo dos Seletores no Sound System	14
2.2	O Dub e as Versões Dub	19
2.3	Toaster, O Rimador	23
2.4	O Sistema de Som da Jamaica para o Mundo	24
2.5	Considerações sobre a noção de DJ	29
2.6	A Glória aos DJs no HIP HOP	33
2.7	A Tecnologia no palco dos DJs	37
2.8	O DJ na estética musical	41
2.9	DJ um substantivo de dois gêneros	45
3.	RESULTADOS DA OFICINA DE EXTENSÃO DISCOTECAGEM DIGITAL COM A DJ FLOW SISTA	47
4.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	49
	REFERÊNCIAS	50
	APÊNDICE 1 - OFICINA DE EXTENSÃO	53
	APÊNDICE 2 - FICHA DE INSCRIÇÃO	57
	APÊNDICE 3 - MATERIAL DE DIVULGAÇÃO	58

1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa pretende apresentar uma compilação de saberes a respeito do tema *DJ*, *disc jockey* e/ou *selecta*, seletor musical; juntamente a isto, procurou-se desvendar desdobramentos importantes, quanto a origem da profissão, as influências culturais e tecnológicas na criação de novas estéticas sonoras, as ambiguidades na área de atuação e questões de equidade de gênero na profissão. Durante essas abordagens apresenta-se um aprofundamento em assuntos como o protagonismo dos sistemas de som da Jamaica e a influência da cultura Hip Hop estadunidense na cultura *DJ*.

No decorrer da pesquisa foram pontuados conceitos específicos que surgiram na cultura *DJ* sendo assim, buscou-se reflexionar, destacar e esclarecer essas palavras durante os textos e nas notas de rodapé, haja visto que esses conceitos são considerados essenciais e necessários para o entendimento de variantes e ambiguidades na categoria *DJ*.

Nos desfechos deste trabalho apresentamos os resultados de uma proposta educativa para a prática musical, denominada **Oficina de Extensão Discotecagem Digital com a DJ Flow Sista**. Nesta proposta de oficina, foram abordados conteúdos teóricos e práticos considerados fundamentais para o entendimento da profissão e do artista *DJ*.

O relato do processo de ensino e aprendizagem da oficina encontra-se expresso em forma de avaliação onde foram analisados os resultados da experiência educativa a partir do feedback¹ dos participantes.

¹ Feedback: termo do inglês, traduz se em português comentário ou resposta a uma determinado pedido ou acontecimento.

1.1 Sobre a Autora

A autora iniciou suas pesquisas a respeito do universo dos *DJs* na cidade de Curitiba por volta de 2010. Sensibilizada pela cultura *Sound System* despertou o interesse nas pesquisas musicais em busca de sonoridades mais graves, conhecidas como Bass Culture. Em 2013 muda-se para Matinhos litoral do PR para estudar Licenciatura em Artes e iniciar sua atuação como *DJ aka* Flow Sista. Assim sendo fomenta a cultura *Sound System* na região litorânea, promovendo festas e eventos para tocar o *Dub* e suas vertentes sonoras. No ano de 2018 funda o coletivo Matinhos Sound System após o encontro com DJ Jah Max e DJ Neto Tim em Matinhos, onde cada um trouxe sua bagagem musical para somar neste coletivo.

Após várias edições da festa **Matinhos in DuB** e devido ao reconhecimento e grande aceitação do público a *DJ* passou a se apresentar também em festivais e encontros de surf tocando suas músicas de maneira especial e vibrante. Em suas seleções traz diversas vertentes sonoras: *Dub Digital, Stepper, Reggae, Raggamuffin, Dancehall, Dubstep, Hip Hop, Rap*, brasilidades e experimentalismo entre outras.

2. CULTURA DJ: O SELETOR MUSICAL NA TRILHA DA DISCOTECAGEM

2.1 O Protagonismo dos Seletores no Sound System

Os *sound systems* jamaicanos são sistemas de aparelhagens de som que se tornaram um movimento sonoro, com origem na cultura popular da Jamaica no fim da década de 1940. (CARDOSO, 1997, p. 54).

Naquela época na Jamaica os primeiros aparelhos de rádios adquiridos pela população captavam algumas estações americanas que apresentavam ritmos como *R&B* e *blues*, sonoridades que se popularizaram gerando um interesse na população.

Com intuito de suprir essa demanda sonora, principalmente em Kingston, empreendedores executivos jamaicanos (sendo alguns donos de bares ou clubes), passaram a adquirir pequenos sistemas de som. Estes sistemas consistem num aparelho de rádio toca-disco e um sistema portátil de amplificação. A música amplificada era destinada à apreciação dos frequentadores em determinados ambientes. Nesta época, tocavam-se apenas discos de vinil, muitas vezes importados dos Estados Unidos.

Segundo Albuquerque (1997) o sistema de som jamaicano prosperou como alternativa para festas devido ao alto custo para contratação de show de big bands. Essas festas, quando aconteciam, tinham acesso elitizado dado que a grande maioria dos frequentadores não tinha condições financeiras de apreciar tais eventos pagos. Portanto, o sound system tornou-se uma alternativa popular de diversão, visto que “como as pessoas não tinham como chegar à música, os *sound system* levavam a música para as pessoas” (ALBUQUERQUE, 1997, p. 47).

Podemos mencionar como pioneiro do movimento *sound system* jamaicano, na década de 1950, Tom Wong com seu sistema de som “Tom, The Great Sebastian”. Ele foi considerado precursor no movimento, por lançar o primeiro *DJ* da Jamaica chamado “Conde Machuki”. Além disso, figuras importantes nesse contexto como Clement “Coxsone Dodd” do sistema de som “Downbeat Sound System” (figura 1) e Duke Reid,

com o sistema de som “Os Trojans” (figura 2), tornaram-se os mais potentes e, conseqüentemente, os mais influentes e populares *sound systems* do cenário musical da época.

FIGURA 1 DOWNBEAT SOUND SYSTEM DE CLEMENT “COXSONE DODD”



FONTE: ROCKERS TIME

Albuquerque (1997) conta que Clement Seymour Dodd conhecido *como* “Sir Coxsoné Dodd”, crescerá na loja de bebidas de seu pai onde encarregava-se de entreter os clientes com sua música, mantendo-os no bar. Dodd, após trabalhar um tempo nos EUA na década de 50 ficou bem entusiasmado com a popularidade do *R&B* entre a população negra que levou-o a adquirir um par de alto-falantes e uma boa *pick-up*² com algumas dezenas de discos. Voltando à Jamaica, Dodd desempacotou seu investimento criando seu sound system chamado “Downbeat Sound System.”

² Pick-up ou turntable: termo do inglês usado para descrever um tipo de instrumento utilizado pelo DJ, que consiste numa vitrola com um prato para apoiar o disco. Algumas *pick up* tem um botão onde se regula e controla o pitch que é o controle que dará a rotação precisa do prato, permitindo sincronizar a música que está tocando com a que vem na seqüência.

Albuquerque afirma que

Inspirados nos *DJs* americanos dos anos 50, seus primos os jamaicanos tinham a música da programação na ponta da língua. Só que o trabalho não era em um estúdio gélido e solitário. Os *deejays* da ilha trabalhavam ao ar livre, ao vivo e em cores, sem espaço para tropeços e gaguejos (ALBUQUERQUE p.91 1997).

Como a ideia dos *sound systems* se popularizou na Jamaica durante as décadas de 50 e 60, principalmente nas regiões periféricas de Kingston, muitos desses sistemas de som que foram surgindo, cresceram e desenvolveram-se em tamanho e complexidade. Com isso foi necessária a união de uma grande equipe para transportar as caixas de som com enormes alto-falantes, amplificadores e toca-discos, ainda havendo a necessidade de trabalhar-se para montagem e desmontagem de todos estes equipamentos.

Na década de 50, os sistemas de som tornaram-se tão populares quanto as festas com músicos ao vivo: “Ninguém reclamava ter um *sound system* animando uma festa no seu bairro, ou na sua rua, era diversão garantida”, diz Albuquerque (1997, p. 47).

Nas festas nas ruas de Kingston onde aconteciam os *sound system*, também estava enraizado o início do *soundclash*, uma espécie de competição em relação ao tamanho das caixas de som, potência dos alto-falantes, desempenho e habilidades de cada equipe de som. Podemos notar isso na ambição das equipes que passaram a empilhar mais e mais caixas, atingindo até 3,6m de altura, além de que muitos passaram a construir seus próprios amplificadores e alto falantes a fim de organizarem melhor suas apresentações, garantindo um funcionamento correto e de qualidade.

Podemos dizer que nas festa *sound system* existe um protagonista central que é o *DJ*, conhecido como *selecta*, o “seletor musical”, figura essencial que definirá como será o andamento e animação de uma festa.

Nas décadas 60 e 70 os *selectas* já eram considerados tão importantes quanto às músicas tocadas por eles. Em razão do seu aprimoramento nas apresentações, os seletores passaram a escolher minuciosamente as melhores músicas para tocar nos

sound systems. Cardoso (1997) aponta que foram nas festas de *sound system* que os *DJs* humanizaram a experiência de dançar ao som da música gravada, devido aos sons produzidos pelos enormes alto-falantes que apresentavam uma música amplificada com ênfase principalmente nos graves, além dos médios e agudos, tornando esta experiência auditiva diferente e de maior qualidade se comparada à experiência de ouvir os aparelhos de rádio comum.

Devido à tecnologia e a utilização de pré amplificadores durante a mixagem nos sistemas de som, era possível que o seletor mudasse o aspecto da música, podendo criar uma nova versão musical a cada apresentação tornando os *sound systems* tão valorizados e únicos.

Depois que a música passou a ser tocada nos *sound systems*, o repertório musical que teve início com o *R&B* e *blues*, se estendeu. Devido ao esgotamento do *rhythm and blues* e do *rock*, se fazia necessária a criação de um material exclusivo para tocar nos *sound systems*. Neste contexto surgiu o *ska*, o *rocksteady*, o *reggae* jamaicano e o *dancehall*. Coxson Dodd and Duke Reid foram pioneiros na indústria fonográfica jamaicana, produzindo cantores e grupos locais de gêneros em ascensão como o *ska* e o *reggae*, que entraram pela primeira vez em um estúdio jamaicano.

O sucesso que Coxson Dodd conquistou com suas produções musicais, fez com que em 1958 ele fundasse seu primeiro selo: World Disc, em Kingston. Em 1962 este selo tornou-se o estúdio musical “Jamaica Recording and Publish Studio” que mais tarde ficou conhecido como “Studio One” ou “Studio 1”. Famoso e conceituado estúdio musical jamaicano que por muitos artistas foi e é considerada a Universidade do *Reggae* devido às inúmeras produções musicais como as do produtor Lee Perry, imprescindível para o desenvolvimento e aceitação da música *Reggae* e do *Dub* na Jamaica. Ele também foi responsável por produzir Bob Marley e outros artistas que viriam a ser reconhecidos internacionalmente.

Duke Reid também entrou para a indústria fonográfica jamaicana com a fundação da gravadora “Treasure Isle” na década de 1960, produzindo artistas dos mesmos gêneros.

Podemos dizer que a cultura *sound system* espalhou-se pelo mundo, em parte devido à perspicácia desses produtores musicais e operadores dos sistemas de som em Kingston, que durante os anos de atuação, construíram seus próprios “impérios” da música montando seus estúdios de gravação na Jamaica.

FIGURA 2 DUKE REID “OS TROJANS”



FONTE: REGGAE SPOT LIGHTS

A partir daí o mercado cultural jamaicano amplificou-se, iniciando não apenas a uma nova geração de seletores, DJs e produtores musicais, mas também produzindo artistas e criando novos estilos musicais.

2.2 O Dub ou as Versões Dub

Com a influência do pedido do público por novas músicas e atrações durante as festas *sound systems*, surgiram no final da década de 60 as versões *Dub*³.

O Dub é um gênero de música eletrônica que nasceu dos vinis de reggae, por isso também é considerado um subgêneros do reggae. O estilo consiste principalmente de remixes instrumentais criados a partir de gravações musicais existentes que são manipuladas e alteradas significativamente gerando uma nova versão.

O principal e talentoso inventor do *Dub* foi Osbourne Ruddock, a.k.a King Tubby⁴, conceituado técnico, engenheiro de som e produtor musical de Waterhouse, em Kingston. Há relatos de que o *Dub* foi criado acidentalmente por King quando ele descobriu o recurso de extrair a voz do restante dos instrumentos na música. Essa descoberta impulsionou o experimentalismo musical que passou a utilizar a mesa de mixagem e os efeitos sonoros como instrumento para criação de novas versões musicais, sendo o *Dub* considerado uma forma inicial de música eletrônica popular.

Para compor um *Dub* acrescentam-se e/ou retiram-se elementos estruturais da música, geralmente a remoção de vocais, dando ênfase a seção rítmica aplicando-se efeitos durante sua execução criando faixas instrumentais. Ao manipular a presença e ausência da voz nos registros musicais nos *Dubs*, mantêm-se as fortes linhas de baixo em variação com os timbres bumbo e a caixa, onde são acrescentados os efeitos e outros instrumentos como manipulação da *Dub Siren*⁵, que é acionada e processada em interação com o restante da música.

O trabalho inovador nos estúdios jamaicanos com a criação das versões *Dub* elevou as produções fonográficas para um outro patamar criativo, que anteriormente ficava apenas a cargo de compositores instrumentistas. Ou seja, o trabalho criativo

³ Etimologicamente o verbo dub é definido como processo de usar material previamente gravado, modificar o material e, subsequentemente, registrá-lo em uma nova master mix, duplicando ou "dublando" o material. O termo dub tinha vários significados na Jamaica. Os significados mais frequentes referem-se a uma forma de dança erótica ou relações sexuais.

⁴ Como exemplo, pode-se ouvir a faixa "King Tubby", Westmoreland Dub do album Midnight Rock At King Tubby's".

⁵ Dub-siren: termo do inglês, traduz se em português, dub sirene, é um aparelho gerador e modelador de frequências, regulável pelo utilizador, que se tornou comum na música *Dub*.

passou a ser não apenas realizado por bandas e instrumentistas, mas também por produtores musicais ao desenvolverem tais versões manipulando suas mesas de som.

FIGURA 3 O LENDÁRIO PRODUTOR JAMAICANO KING TUBBY



FONTE: JAMAICANS

"Nós apresentamos uma coisa diferente ao mundo do sistema de som. Este amplificador aqui tem uma frente cromada e reverb. Essa é a primeira vez que um reverb foi introduzido na Jamaica, é quando meu som é exibido. E as pessoas ficam tão entusiasmadas que, em todos os lugares que vamos, temos um seguimento" disse Tubby em 1975.

De acordo com Albuquerque (1997) verificou-se que as primeiras versões *Dub*, chamadas de clássicas, foram lançadas em vinil, ficando do lado B do disco. Essas versões começam basicamente igual a versão original integral do lado A, até que, ao chegar no refrão da música a ser cantada, quando a última palavra é pronunciada - na

derradeira sílaba - é acrescentado o efeito *echo*⁶. A partir desse ponto cria-se uma atmosfera no som que vai repetindo o último verso, até que, de repente desaparecem alguns instrumentos, menos o baixo e a bateria que, imponentes e impassíveis, passam a conduzir tudo a partir daí. Podemos dizer que no som Dub a maior característica é o uso proeminente do baixo. Geralmente, há uma sensação distintamente orgânica na música, mesmo que os efeitos sejam criados eletronicamente.

King Tubby com sua perspicácia técnica foi capaz de adaptar e construir suas próprias peças para melhorar seus equipamentos eletrônicos, os quais geraram o entusiasmo de produtores como Lee “Scratch” Perry (figura 4), que faz parte do Studio One em Washington Gardens. Perry é considerado um grande disseminador e contribuinte para o avanço nas produções *Dub*. Albuquerque (1997, p.98) considerava Lee Perry o mais ousado na composição do *Dub* por utilizar sirenes, trovões, barulhos de vidro quebrando, choros de crianças, tiros, entre outros efeitos, inventando uma sonoplastia sem imagens.

Os efeitos que surgiram no *Dub* foram compostos por instrumentos como a *Roland Space Echo (Re-20116* - lançada pela Roland em 1973) tornando possível incrementar vários efeitos na música como o *reverb*⁷, o *delay*⁸ e o *echo* em especial, sendo o efeito mais utilizado no *Dub* em geral. Além disso, foram as versões dub que estimularam a criatividade dos produtores na reutilização de gravações com o intuito de aproveitá-las, extraindo o máximo de elementos musicais de cada faixa, a fim de criar novas versões para os *sound systems*.

⁶ Echo: termo em inglês, traduz se em português, eco, é um efeitos aplicado ao som onde gera um atraso de tempo longo o suficiente, a ponto de fazer com que o som seja ouvido em sobreposição como uma cópia distinta do som original.

⁷ Reverb ou reverberação: é um efeito gerado por ondas sonoras quando estas são refletidas de forma reiterativa após o som inicial, ocorrem quando as primeiras ondas sonoras atingem as superfícies em relação a quantidade de tempo entre o som inicial e estas reflexões que trabalham juntas para dizer-nos o quão largo é o espaço e nossa posição dentro dele. Com o advento da tecnologia digital do final dos anos 70 e começo dos 80 a tecnologia de áudio sofreu grandes mudanças e isso inclui o reverb, a partir daí a reverberação digital permitiu criar programas que emulam o comportamento da ambiência natural, com versões de reverb e vários multi-efeitos.

⁸ Delay: termo do inglês, no âmbito musical é conhecido como um equipamento ou instrumento que produz um efeito sonoro responsável por gerar um pequeno atraso na repetição do sinal do som original, o qual pode ser realimentado e repetido várias vezes. O resultado do efeito sonoro do *delay* é similar a um eco, dependendo do tempo de atraso do sinal do som.

Após a invenção do *Dub*, King Tubby foi aclamado na história da música jamaicana como o precursor para os futuros produtores de música eletrônica e digital. Dentre as obras analisadas como a dissertação de João Duarte Paiva Ribeiro Soberano (2011), faz-se de suma importância levantar-se a necessidade de proclamar o *Dub* como principal elemento responsável pela evolução da música tecnológica. Este fato colaborou para que muitos *DJs e/ou* seletores musicais se tornassem produtores sonoros, passando a se dedicarem mais horas nos estúdios para aperfeiçoar a criação dos *Dubs*.

FIGURA 4 RAINFORD HUGH PERRY A.K.A LEE PERRY
TRABALHANDO NO BLACK ARK STUDIO DÉC 70



FONTE: BOSS SOUNDS

Com a difusão das versões no *sound system*, o termo *Dub* também se difundiu e passou a ser considerado um gênero musical jamaicano podendo ter longa vida passando pelas mãos dos seletores de vinil e cantores.

As versões *Dub* que se tornaram mais populares e obtiveram grande sucesso foram chamadas de *riddim*⁹, termo este ainda muito utilizado dentro da cultura *sound system* mundial para denominar as bases sonoras de maior sucesso ou as mais comumente tocadas pelos *DJ* e/ou *selectas*.

2.3 Toaster, O Rimador

A partir de Carlos Albuquerque (1997) pode-se verificar que após o surgimento das versões *Dub*, logo como uma mescla, também surgiram os *talk-over*¹⁰ que mais tarde se popularizaram nos *sound systems* como *toasters*, “tostadores” ou “torradores” (no sentido literal da palavra).

Estes rimadores eram integrantes vindos do público participante das festas. Em geral discursavam e cantavam aproveitando a base da versão *Dub* das músicas preferidas, fazendo uma espécie de karaokê ao vivo.

A revolução que a experiência de estúdio de King Tubby proporcionou às festas, com o *Dub*, ao prolongar o tempo de uma música, possibilitou o acesso do público para falar no microfone, facilitando assim o espaço para o improviso sem ter necessariamente, que ser interrompido pela próxima música na ponta da agulha. Sendo assim muitos *selectas* e *toasters*, passaram a trabalhar juntos nas apresentações musicais. Enquanto o *toaster* improvisa e canta junto à música; o *selecta* opera o som preenchendo a versão *Dub* com efeitos especiais, reduzindo e acelerando a rotação dos discos, aproveitando a equalização estéreo ao máximo, escondendo sons da bateria e reforçando os graves, aplicando assim diversas técnicas de mixagens enquanto apresenta suas músicas.

De acordo com Albuquerque (1997) a chegada dos *sound systems* e das versões *Dub* às ruas trouxe consigo a necessidade do surgimento dos *toasters*, ou seja, os rimadores. Alguém que fosse capaz de dirigir a festa e que fizesse a ponte no *sound system*, entre a música e o público. Sendo assim, o trabalho do seletor musical

⁹ Riddim: termo do jamaicano, é a pronúncia derivada do termo inglês *rhythm*.

¹⁰ Talk-over: termo do inglês, traduz-se em português, discutir ou falar sobre algo.

não seria mais solitário como o dos *disc jockeys*, apresentadores de rádio americanas. Agora os *toasters*, rimadores dos *sound systems* da ilha jamaicana, eram aliados aos *selectas* e/ou produtores musicais que trabalhavam para animar as festas ao ar livre e ao vivo, interagindo com suas criações abordando assuntos como: a violência das periferias de Kingston, o descontentamento social com a situação política, o movimento rastafari fortemente presente na cultura jamaicana, além de temas polêmicos como sexo e drogas.

Os *toasters* foram assim chamados por apresentarem grande oralidade quando aliada a uma biblioteca de batidas (ou *riddims*), pois traziam com seu estilo letras pré-estabelecidas ou criadas livremente, com o intuito de animar as festas, falando e improvisando durante a apresentação das músicas.

Neste cenário, final dos anos 60, os *toasters* Ewart Beckford “U-Roy”¹¹ e Dennis Alcapone¹² foram os artistas pioneiros e mais populares a impulsionar as festas de *sound systems* com suas rimas ao som das versões *Dub*.

Mesmo diante desta parceria positiva entre *toaster* e *selectas*, verificou-se que foram os seletores de vinil dos *sound systems* os responsáveis por atrair o público para as festas através das suas músicas pois suas seleções dispunham os melhores clássicos do *ska*, *rocksteady* e *reggae*, há pouco tempo gravados em vinil e remixados em versões *Dub*. Algumas dessas versões foram chamadas de *Dubplate*¹³ devido à sua exclusividade de acesso para duplicação, liberação para gravação e reprodução dessas músicas em festas.

2.4 O Sistema de Som da Jamaica para o Mundo

Com o sucesso e a valorização que os *sound systems* conquistaram nos anos 60 e 70, tão breve a cultura foi levada para Inglaterra junto à imigração em massa dos

¹¹ Como exemplo, pode-se ouvir a faixa “Wake The Town” gravada por Duke Reid 1971.

¹² Como exemplo, pode-se ouvir a faixa “Cassius Clay” produzida por Bunny Lee em 1973.

¹³ *Dubplate*: disco de acetato prensado por unidade e tocado por tempo limitado devido ao desgaste que sofre com o tempo; foi muito utilizado na cultura *sound system* e no *reggae* e ainda é muito utilizado por produtores que se recusam a utilizar a utilizar o CD ou outras tecnologias. Dentro da cultura *sound system*, o *dubplate* ainda é utilizado como formato de gravações exclusivas dos grandes sucessos de cada cantor.

jamaicanos após a independência do seu país. Dentre os nomes pioneiros que levaram a cultura após os anos 60 para Europa podemos destacar: Jah Shaka, Fatman International, Aba Shanti-I e Channel One, entre os mais famosos a difundir a cultura *sound system* na Inglaterra, além de contribuírem e influenciarem *DJs* e produtores do cenário musical mundial na criação e propagação do *Dub*, *Dub digital*¹⁴ e suas vertentes.

No Brasil podemos dizer que o Maranhão foi o pioneiro ao adotar a ideia dos sistemas de som com suas radiolas maranhenses - paredes de caixas acústicas - que desde a década de 60 reúne e anima os maranhenses. Porém, mesmo tendo essa coincidência concomitante com o sistema de som jamaicano, as radiolas maranhenses são consideradas um efeito da própria da cultura maranhense, existindo em paralelo à cultura *sound system* jamaicana.

Existem muitos relatos e credices de que a música reggae e a cultura *sound system* tenham vindo para o Brasil por intermédio destas radiolas, pois vinis de reggae e *Dub* chegavam pelo porto maranhense facilitados pelo intercâmbio cultural na região do Nordeste. Além do que, as frequências das rádios jamaicanas sintonizavam muito bem nas radiolas maranhenses devido à localização mais próxima à ilha caribenha.

Apesar da existência dos sistemas de som no Maranhão, a ideia dos *sound systems* e das radiolas maranhenses espalharam-se para outras regiões do Brasil, principalmente para o sudeste, por volta do século XX.

Na cidade de São Paulo, um dos pioneiros do *sound system* foi o “Dubversão Sistema de Som” que teve origem por volta de 2001. Esta equipe de som vem promovendo um dos bailes *sound systems* mais conhecidos do Brasil até hoje, a festa JAVA. Ela acontece há mais de 10 anos e já influenciou o surgimento de várias outras equipes de som na cidade.

Podemos citar também entre os precursores desse movimento no país, neste mesmo ano de 2001, o surgimento do Digital Dubs Sound System na capital do Rio de Janeiro.

¹⁴ como exemplo, pode-se ouvir a faixa do artista londrino, Vibronics - Jah Light Jah Love Dub 1998.

De lá pra cá mais de 100 coletivos surgiram, principalmente na região sudeste, onde ocupam uma maior concentração no mapa brasileiro. Como sua lista é demasiado numerosa para mencionar todos, cito alguns aqui: Quilombo Hi-Fi (SP), J*Z Sound System (SP), Radiola Preta Sistema de Som (SP), Kas Dub (SP), High Public Sound, Africa Mãe do Leão (SP), Zion Gate Sound System (SP) Ruído Rosa Aparelhagem (SP), Garage Sistema de Som (SP) Leggo Violence Posse (SP), Echo Galha Sound System (PR), Abrakadan Sounds (PR), UAI Sound System (MG), I-Land Rebel (SC), Geografyah Sound System (SC), Babiton Sistema de Som (SC), 3º Mundo Sound System (PA), Vietcong Promotion Sound System (PE), Missigena Sound (CE), Megaton Dub (DF), Rocker Sound System (MS) entre outros.

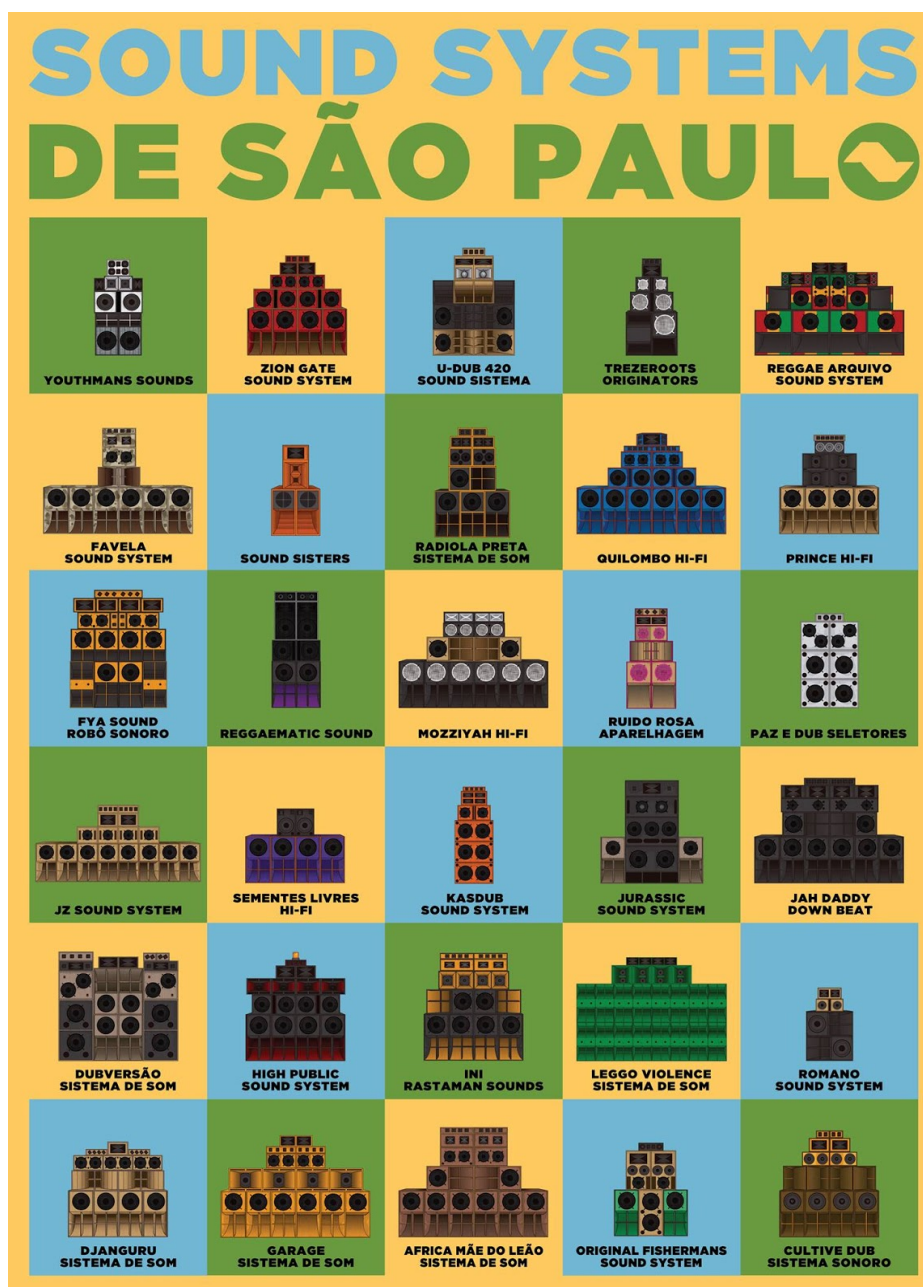
FIGURA 5 AFRICA MÃE DO LEÃO SISTEMA DE SOM, ZION GATE SOUND SYSTEM, GARAGE SISTEMA DE SOM, HIGH PUBLIC SOUND SYSTEM = EQUIPE TERREMOTO NO REUNION OF DUB - SÃO PAULO 2014



FONTE FOTOGRAFIA MELISSA SIRKS

No cenário feminino as precursoras no Brasil são as “Sound Sisters”, coletivo fundado em 2013 em São Carlos (SP), focado especialmente em pesquisas e produções de artistas femininas. Também neste cenário podemos mencionar a cantora e compositora “Lei Di Dai”, com a criação em 2013 do “Gueto pro Gueto Sistema de Som”.

FIGURA 6 WEB POSTER PARTE DA EXPOSIÇÃO JAMAICA, JAMAICA!



FONTE: IMAGEM INTERNET - NATAN NASCIMENTO 2018

“Lei Di Dai” foi a primeira mulher a levar um *sound system* para as periferias de São Paulo promovendo a cultura e a diversão aos moradores das regiões onde ocorriam as festas. Ela também é considerada a rainha do *dancehall* por inserir esse gênero musical nas festas aqui do Brasil.

Ainda no cenário feminino temos o “Coletivo Feminine HI-FI”, fundado em 2016 na capital de São Paulo que tem como foco a valorização do papel da mulher em contraposição às opressões sociais sofridas por elas, além de evidenciar questões de gênero juntamente à repaginação dos line-ups¹⁵ que contam em suma com *DJs*, *singjays*¹⁶ e/ou seletoras mulheres.

Devido à expansão internacional que os *sound systems* vem despertando, atualmente encontramos um vasto legado musical e de qualidade que permanece influenciando o universo dos *DJ*, *selectas* e/ou produtores musicais. Podemos encontrar pesquisas e mapeamentos existentes pelo mundo, como o sitio <https://www.soundsystem.world/> , que apresenta um mapeamento de grande parte dos sistemas de som do mundo que estão em constante avanço. Neste sítio encontramos informações contendo nome do *sound system*, origem, localização no mapa, pontos de concentração entre outras informações.

No Brasil, devido ao número significativo no surgimento de novos *sound systems* nos últimos dez anos, em se tratando deste assunto, encontramos o Projeto de Livro Catálogo “Mapa Sound System Brasil” vol. 1.,lançado no dia 29 de junho de 2019 na cidade de São Paulo, idealizado por Daniella Pimenta e Natan Nascimento. O projeto e livro pretende trazer aos leitores um levantamento dos mais de cem *sound systems* espalhados no país.

¹⁵ Line-up: Lista dos DJs que se apresentam em um evento e/ou festa, normalmente com a ordem e horário das apresentações.

¹⁶ Singjay ou Singjaying: é um estilo jamaicano de vocal das vertentes sonoras do reggae que combina o estilo “toaster” e o canto em um formato elástico, embelezando os vocais ritmicamente. Os sing-jay surgiram devido a mudança nos estilos de canto dos “deejays” na jamaica dos anos 70.

2.5 Considerações sobre a noção de DJ

Consideramos importante a devida atenção a este capítulo acerca do conceito *DJ* e/ou *disc jockey*, muito utilizado atualmente para descrever uma modalidade profissional artística do ramo musical como um todo. Esse conceito percorre caminhos que precisam ser evidenciados.

A sigla *DJ* e/ou *disc jockey* foi primeiramente usada para conceituar a figura do locutor de rádio estadunidense na década 50, ou seja, o apresentador musical da rádio que tocava as novidades sonoras da época. Tatiana Bacal (2014) afirma que o *disc jockey* ou disco jóquei era o colecionador de discos já com uma estabelecida carreira nas emissoras de rádio, e conseqüentemente após isso, passou a exercer a função que ocupava dentro de clubes, *dance-halls* e discotecas, que inicialmente tinham como atração principal as *dance bands*, bandas que tocavam música dançantes para o seu público.

Os *disc jockeys* no princípio de suas apresentações, foram considerados dentre as atrações artísticas, uma atração de menor importância em um evento musical, visto que no início eram contratados para ocupar a função de entreter o público entre a performance de uma banda e outra, utilizando muitas vezes para isso os discos de vinil que estavam disponíveis na casa onde eram contratados.

Logo, alguns seletores começaram a tocar as músicas de acordo com seu gosto pessoal, trazendo para a pista seus próprios discos, cautelosamente selecionados. Paulatinamente, os *DJs* e/ou *disc jockey* foram deixando de tocar trechos cantados ou falados das faixas, reduzindo cada vez mais o espaço entre uma música e outra durante suas seleções. Porém, ainda nos anos 50 o importante e valorizado durante as festas eram os discos que um seletor possuía, além das suas exclusividades trazidas na seleção, que eram muito estimadas; podendo ser locados, por ter um custo mais baixos do que contratar uma banda para tocar ao vivo.

Podemos dizer que o *DJ* surgiu como uma atividade profissional que derivou-se da pós-produção musical contemporânea, primeiramente devido ao desenvolvimento e

acesso à tecnologias de reprodução e amplificação de áudios e posteriormente, devido à atuação dentro de espaços onde se criaram as culturas dançantes.

Atualmente entendemos o conceito e sigla *DJ*, utilizado antes do nome ou pseudônimo do artista em culturas como o *Hip Hop* ou em vertentes musicais como a *EDM*¹⁷, como a pessoa que seleciona e toca mídias sonantes que podem ser digitais ou analógicas, composições próprias ou de outros artistas. Já na cultura *sound system* jamaicana detectamos que há uma diferença em relação ao uso da sigla *DJ* (que se pronuncia *deejay*, como se escreve). Uma vez que foram assim chamados, muitos artistas nos anos 60 e 70 na Jamaica que cantavam e rimavam utilizando os *riddims* e as versões *Dub*, cujo estilo de suas apresentações diferenciavam-se do chamado *toasters*. Essa diferença na interação com a música se dava na introdução de comentários, rimas, gritos, gritinhos ou contação de histórias. Ambos foram conceitos precursores do título de *MC* - sigla para Mestre de Cerimônias, em inglês *Masters of Ceremony*.

No vocabulário da cultura *sounds systems* é utilizado o termo *selecta* ou *selector*, para a pessoa que seleciona e toca os registros sonoros; ou seja o seletor musical que vai conduzir um baile colocando e retirando as música e interagindo com seus instrumentos de discotecagem durante a apresentação.

Portanto compreende-se que o uso da sigla *DJ*, utilizada contemporaneamente dentro do ramo musical, é muitas vezes fácil de entender por pessoas com conhecimento técnico na área. Porém, difícil de classificar-se quanto a uma única função, de forma que encontramos, nos escritos acadêmicos e em denominações populares, uma mistura no entendimento desse conceito. Além de que, existe uma mescla e uma ambiguidade entre conceito e ocupações por parte de muitos artistas que usam a sigla *DJ* junto ao seu nome artístico. Eles podem também executar diversas outras funcionalidades como cantor e/ou *toaster* no caso dos *sound systems* e/ou *MCs* no caso dos rimadores do Hip Hop, ou operador de som¹⁸ e/ou técnico de

¹⁷ EDM: sigla do termo em inglês Electronic Dance Music, traduz-se em português, música eletrônica dançante, ou para dançar, abrange a música eletrônica em geral pertencente ao mainstream.

¹⁸ Operador de som: na terminologia dos *sound system* é utilizado "operator" termo do inglês para designar o responsável pela música em se tratando da forma como será processada pelos componentes físicos de um sistema

som¹⁹ e/ou produtor musical, entre outras funções pertinentes à área musical de atuação de um *DJ*.

Assim sendo, utiliza-se no presente trabalho a sigla *DJ* associada ao conceito do selecta do *sound system* ou o *DJ* do Hip Hop, ou o *DJ* da *e-music*²⁰.

O *DJ*, ao desempenhar seu papel tocando, desenvolve características em sua performance associadas à qualidade, à sensibilidade e à intuição, que são experimentadas através da escolha e da sutileza em suas mesclas sonoras que podem estar entre as novidades e/ou antiguidades, ou ainda entre as mais prestigiadas músicas selecionadas. Tudo isso está aliado a fatores como, o ambiente, a energia e animação do público, para não deixar a vibração sumir da pista durante uma *performance*.

A apreciação do *DJ* pelo público será considerada a partir da sua capacidade de construir um *set*²¹, ou seja, uma trilha sonora onde apresentará sua pesquisa musical, através da mixagem no *controle dos BPM*²² durante a *mixing* (técnicas associadas à música durante a discotecagem). Essas técnicas são usadas a fim de dar a continuidade rítmica na passagem de uma faixa para outra, sem interrupção ou pausa, instigando o *DJ* no decorrer da interação com seus instrumentos e tecnologias, a fim de sincronizar de forma criativa a sequência de reprodução das músicas durante a performance ao vivo.

de som amplificado. Segundo (RÍMOLI, 2012) existem outras definições para o termo operador de som, estes agem de acordo com o contexto onde o operador de som se insere, com por exemplo, o operador de som nas danceterias ou casa noturna que tem a função de dar suporte nas instalações da casa. É ele quem está encarregado de mexer em todo aparato eletrônico, para que o *DJ* se ocupe e se preocupe única e exclusivamente com a execução das músicas para o divertimento do público. Existem também os operadores de som de palco, que são responsáveis pela montagem do palco em se tratando das ligações das caixas acústicas às potências, interligando multicabos às mesas de *PA* e de monitor, e verificando se todos os equipamentos estão ligados a energia elétrica, auxiliando os demais na conexão e passagem de cabos do palco microfone, etc. Uma outra modalidade são os operadores de som de rádio que basicamente exercem as mesmas funções do operador de palco, porém adaptadas ao ambiente das emissoras de rádio.

¹⁹ Técnico de som: exerce a função de mixar os sinais vindos para a mesa de mixagem ou mesa de som, de maneira que possa escutar todos os instrumentos, vozes, etc nitidamente ou individualmente. Dentro dos estúdios é aquele que tem, além da noção de música um senso muito bem apurado de ritmo, tempo e afinação, e qualidade pois na maioria das vezes é ele quem determina quando a tomada foi boa ou deve ser repetida, normalmente é a função do produtor que acompanha o artista, mas muitas vezes a palavra final acaba sendo do técnico. (RÍMOLI, 2012).

²⁰ E-music (e): Abreviação do termo em inglês, Electronic Music, que ficou conhecido nos anos 90 com a popularização da música eletrônica.

²¹ Set: conjunto de musicas tocadas por um *DJ*.

²² BPM: sigla para batidas por minuto, ou seja, a quantidade de batidas que a música possui a cada minuto e que definem seu ritmo e andamento. Alguns gênero da música eletrônica se definem dentro de uma faixa de BPM.

No caso do *sound system* e algumas vertentes da *e-music* proveniente do *underground*²³, dificilmente a indústria cultural como rádios ou programas de tv aberta, exibirão essas sonoridades. Sendo assim, verificamos que o *DJ* tem a função de ser um canal, em se tratando de dar acesso a estas sonoridades. Segundo Bacal (2014) o *DJ* desempenha o papel de crítico, quando aproxima-se assim do seu papel ao da figura do crítico musical, por introduzir sons novos e conquistar a autoridade para influenciar o gosto musical do público. Sendo assim, as atividades de pesquisa, garimpos e contato com músicos produtores são imprescindíveis nesta profissão.

Alguns *DJs* acabaram sendo inseridos nas mídias devido à sua popularidade, como no caso dos *DJs* da cultura Hip Hop, que vieram do universo *underground*, indo ao *mainstream*²⁴.

Ainda em relação ao tema, vale a pena considerar a existência de estudos sobre a modernização da música primitiva e sobre o *DJ* como o *neo xamã*, na tentativa de trazer à tona uma nova concepção de sagrado para a vida (BRASIL, 2007). Em apontamentos de pesquisadores como Claudinho Brasil (2007), podemos verificar que durante uma apresentação, como exemplo nas *raves*²⁵, o *DJ* pode ser associado à figura do *xamã*²⁶ ou *pajé*²⁷, devido ao fato de juntar milhares de pessoas em meio à natureza, conduzindo o público a uma espécie de ritual ou transe sonoro, ao atuar com um canal mediador entre a música e o público, através da manipulação técnica de seus instrumentos de mixagem durante a execução de sua seleção musical.

²³ Underground: termo em inglês, traduz se em português, subterrâneo, é usado para chamar uma cultura que foge dos padrões normais e conhecidos pela sociedade

²⁴ Mainstream: termo do inglês, para o conceito que expressa uma tendência ou moda principal e dominante.

²⁵ Raves: termo do inglês, *rave* é um verbo que traduz se em português, delírio, utilizado no Brasil para caracterizar uma festa de música eletrônica que costuma ter longa duração e acontece em sítios, longe dos centros urbanos ou galpões, onde *DJs* e demais artistas realizam performances e apresentam seus trabalhos.

²⁶ Xamã: não há ainda um conceito consensual antropológico, porém considera-se o xamã um líder espiritual com funções e poderes de natureza ritualística, mágica e religiosa que tem a capacidade de, por meio de êxtase, manter contato com o universo sobrenatural e/ou com as forças da natureza.

²⁷ Pajé: é uma palavra de origem tupi, adotada como termo das disciplinas de antropologia e etnologia brasileira. Designa o especialista ritual que, nas comunidades indígenas brasileiras, tem a atribuição ou o suposto poder de comunicar-se com as diversas potências e seres não humanos como espíritos de animais, de pessoas mortas etc. Tem, como sinonímia, o termo: xamã.

2.6 A Glória aos DJs no HIP HOP

A valorização e uso do termo *DJ* na atualidade tem uma importante conexão com o surgimento do sistema do som jamaicano e a influência que esta cultura ocasionou na origem da cultura Hip Hop estadunidense.

Em se tratando de origem histórica do Hip Hop, podemos dizer que na década de 70, após uma forte crise econômica e política na Jamaica, um grande número de pessoas emigraram para os Estados Unidos, principalmente para os guetos.

Clive Campbell, nascido em Kingston/Jamaica, foi um deles. Desde cedo teve o apoio e o incentivo de seu pai em sua trajetória musical. Naquela época seu pai patrocinava um grupo musical local de *R&B*, e sendo assim comprou um sistema de som com um poderoso amplificador para alimentá-los, inspirado aos moldes dos *sound systems* jamaicanos.

Campbell, mexendo nesse sistema logo descobriu como ligar os equipamentos de seu pai corretamente e, entre brincadeiras e experimentos criou um som inovador. Ao misturar tradições musicais americanas e jamaicanas, influenciado pelos ritmos: *soul*, *rock*, *funk*, *reggae* e *dancehall* já existentes na época, ele, com seu sistema de som aliado ao arrojado engajamento musical na manipulação de seus equipamentos, passou a ser conhecido como DJ Kool Herc, o precursor e fomentador do movimento Hip Hop no Sul do Bronx, em Nova York.

O sistema de som de Herc era incomparavelmente potente para aquela região. Ao manipular as frequências de altos e médios nas músicas, provocaria qualquer *DJ* da época. As seleções musicais que ele tocava eram de discos mais obscuros, oriundos de uma cena *underground*²⁸ conhecida como *Black Power*²⁹, que não tocavam nas rádios da época por serem músicas de orgulho militante e apelo à justiça social e econômica, pois nesse momento os guetos viviam a era de pós direitos civis.

²⁸ Underground: Underground: termo em inglês, traduz se em português, subterrâneo, é usado para chamar uma cultura que foge dos padrões normais e conhecidos pela sociedade.

²⁹ Black Power: termo em inglês que em português significa "poder negro", é conhecido como um movimento que evidenciava a cultura e a resistência negra numa sociedade predominantemente racista.

Durante suas apresentações Kool desenvolveu o *Break*³⁰ que consistia em isolar e repetir trechos de uma faixa a fim de estender uma parte da música, conhecido posteriormente como *Breakbeat*³¹. Com isso transformou momentos fugazes em repetições, *loops*³², através da técnica do *back-to-back*³³ que poderia durar muitos minutos durante a música.

Kool Herc empregou esta técnica de isolamento após notar a reação do público participante das festas onde tocava, pois durante a apresentação de sua seleção musical, pôde observar que as pessoas dançavam muito mais nos *breaks* das músicas. Sendo assim, elaborou uma estética musical diferenciada que ele mesmo chamou de *Merry go Round*, tornando-se conhecida nos anos 80 como *break* ou *breakdancing*³⁴. Este é o termo local utilizado pelos dançarinos que participam das festas, os *b-boys*³⁵ ou *b-girl*, *b-boys*, *break boys*, *break-girl*, *b-boying*, *beat boys*, *beat girl*, *bronx boys*, *boogie boys*, etc, a quem Kool Herc incentivou através de suas músicas dançantes.

Podemos analisar que o *break* criado por Herc só foi possível devido aos avanços tecnológicos com o surgimento de novos equipamentos para a manipulação musical, ou seja, a criação da *pick-up* dupla que foi inventada em 1955 por um engenheiro de som que em conformidade com Bacal (2012), consiste numa vitrola feita com dois pratos para apoiar o disco com dois controles de volume e um botão que possibilita a troca imediata de um disco para o outro.

Nas mãos de Herc foram as *pick-ups* que deram o impulso para um legado de futuros *DJs*, pois ao manipulá-las e aperfeiçoar suas habilidades, ele produziu um estilo musical que futuramente virou parte do movimento chamado de cultura Hip Hop.

³⁰ Break: vertente da música eletrônica, criada pelo DJ Kool Herc na década de 1970, no Bronx, com a técnica do *back to back*, executando dois discos iguais e uma pickup dupla com um mixer, ou misturador. É conhecido como uma música que se caracteriza pelos *samplers* de ritmos *hip-hop*, *funk* e *electro* e que logo se modificam e alteram para criar os denominados *breaks*. O *breakbeat* se manteve como um ritmo próprio, até nutrir novas formas e gêneros.

³¹ Breakbeat: *Idem*. ver nota de rodapé anterior.

³² Loop: termo em inglês que se refere ao efeito de repetir um *sample*, trecho ou fragmento obtido de algo maior.

³³ Back to back: técnica de isolamento executada pelo DJ consiste em voltar os discos entre dois toca-discos que estão tocando de maneira a que se fundam as batidas das duas músicas. Também é o nome dado a uma apresentação de dois DJs em que eles se revezam a cada música.

³⁴ Breakdancing: estilo de dança de rua ligada ao movimento hip hop, que envolve movimentos acrobáticos por parte do dançarino ou dançarina, chamados de *b-boying*, *b-girl*, *b-boys*, *break boys*, *break-girl*, *beat boys*, *bronx boys*, *boogie boys*, etc.

³⁵ *B-boy*: *idem*. ver nota de rodapé anterior.

Após a criação do *break*, muitos apreciadores de Herc passaram a desenvolver essa técnica, aprimorando e tornando-se *experts* nesse tipo de mixagem, que utiliza especialmente as batidas mais dançantes, que contém mais pulso e mais frequências graves, além de mais ritmo do que melodia.

Podemos verificar diante desses desdobramentos históricos que a sonoridade musical do Hip Hop criado pelo DJ Kool Herc, deriva da manipulação de sua *pick-up* e seu sistema de som, influenciado pelos *sounds systems* jamaicanos, ambos unidos à seleção de seu repertório e estilo autêntico na maneira como tocava seus registros.

Ele sempre teve o apoio de muitos artistas de diversas maneiras para a realização de suas festas. Há relatos de que ele também apoiou uma série de mulheres, incentivando-as musicalmente. Como Herc atraiu a audiência de todo bairro no Bronx, os jovens novatos como Grandmaster Flash e Afrika Bambaataa, foram a segunda geração a deixar um legado para a cultura Hip Hop e para todos os *DJs*.

Dando sequência ao legado do Hip Hop foi Joseph Sadler, conhecido como “Grandmaster Flash”, a figura essencial que elevou as técnicas da arte da mixagem, devido ao seu virtuosismo no controle sobre as *pick ups* e o mixer³⁶. Flash melhorou a fórmula do DJ Herc e, indo além, acrescentou novas técnicas em suas performances como o *scratch*, que é a prática dos arranhões em contato a agulha nos vinis quando retrocede-se ou acelera-se o disco manualmente. Além disso, passou a isolar sessões mais curtas para repetição durante a mixagem, onde cortava e misturava suas seleções com precisão, utilizando do *scratch* junto à habilidades corporais como girar e usar partes do corpo, além das mãos. Isso tornou sua apresentação como *DJ* cada vez mais envolvente e performática, entre o espetáculo e as habilidades técnicas que cresceram em importância devido à sua valorização, fazendo com que muitos *DJs* do cenário Hip Hop aprimorassem suas performances, refinando seus atos.

Durante suas apresentações Flash entregava um microfone para os dançarinos e o público da festa para improvisarem discursos, acompanhando o ritmo da música. Instituído isso em suas apresentações, ele promoveu o surgimento do *MC* (mestre de

³⁶ Mixer: termo do inglês, traduz se em português misturador, é um instrumento musical de formato analógico ou digital, usado para combinar ou *mixar* várias fontes de som, de forma a somá-las em um único sinal de saída.

cerimônias) no *rap*³⁷, onde o rimador *MC* improvisava sobre uma batida suas ideias ou uma letra (no caso o *rap*), que se assemelhava a uma espécie de repente eletrônico, e posteriormente desdobrou-se também como o *freestyle*³⁸. Neste caso a improvisação acontece sem o uso de uma letra pré estabelecida antecipadamente.

Outro *DJ* não menos importante a ser citado nesse processo, foi Afrika Bambaataa, de pseudônimo Lance Taylor. É um cantor, compositor, produtor musical e *DJ* estadunidense muito conhecido por ser líder da *Zulu Nation*³⁹.

FIGURA 7 DJ KOOL HERC, GRANDMASTER FLASH E AFRIKA BAMBAATAA - 1993



FONTE: FOTOGRAFIA CHI MODU

³⁷ Rap: sigla em inglês para rhythm and poetry, traduz se em português, ritmo e poesia, um discurso rítmico com rimas e poesias, que surgiu no final do século XX entre as comunidades afro-descendentes nos Estados Unidos. Os cantores de rap são conhecidos como *rappers* ou *MCs*, abreviatura para mestre de cerimônias.

³⁸ Freestyle: termo do inglês, traduz se em português, estilo livre ou literalmente rap livre é um subgênero do rap, caracterizado principalmente por letras improvisadas pelo *rapper* ou *MC* de maneira espontânea seguindo o *flow*, fluxo ao expressar o que sente sobre determinado assunto durante a execução.

³⁹ Zulu nation: ONG Fundada pelo DJ Afrika Bambaataa que tem como princípio as bases do hip hop: paz, amor, união e diversão, vem sendo responsável pela existência do verdadeiro espírito do hip hop.

Bambaataa foi um dos grandes inovadores sonoros ao utilizar o electro⁴⁰ na criação de suas músicas. Foi também o criador da junção e conceito Hip Hop em 1978, cultura que se expande até os dias atuais nos bairros negros e latinos da cidade de Nova York e do mundo. Congregou com o Hip Hop a união do *DJ* e/ou *disc jockey* junto aos *MCs* (mestre de cerimônia), *Writers* (grafiteiros) e *B.boys* e *B.Girls*, os dançarinos de *breaking*.

Embora os contemporâneos de Herc, principalmente Grandmaster Flash e Afrika Bambaataa, tivessem avançado em conhecimentos técnicos, o *DJ* Kool Herc é ainda considerado o originador do Hip Hop, sem o qual uma geração inteira não teria uma trilha sonora tão importante para o surgimento da cultura musical de rua, totalmente urbana e periférica.

Depois da aparição de Kool Herc e do Hip Hop, pode-se dizer que muitos *DJs* passaram a experimentar novas maneiras e técnicas de tocarem suas músicas. Com isso a valorização profissional do *DJ* como figura artística começou a atrair um público específico que vinha especialmente para ouvir a seleção de registros e o desempenho nas criações realizadas durante apresentação musical do *DJ*.

2.7 A tecnologia no palco DJs

A tecnologia digital e seu avanço em equipamentos eletrônicos para manipulação e execução de músicas tornaram-se mais acessíveis e comuns, principalmente após o final da década de 70. A partir de então foi adotada como forma de melhoria em sistemas de som de boates e de festas.

Devido à influência dos *sound systems* e do Hip Hop no uso da tecnologia digital, verifica-se segundo Bacal (2012) que os *DJs* passaram a ganhar o status de

⁴⁰ Electro: música que é criada ou modificada através do uso de equipamentos e instrumentos eletrônicos, originado a partir de experiências do grupo Kraftwerk e difundido por Afrika Bambaataa. Influenciou em Detroit, na origem do techno, o electro passou também a ser intensamente produzido formando uma outra comunidade de produtores e *DJs*.

alguém com o poder de detectar a qualidade para melhor execução musical, junto a uma certa exclusividade sonora.

A tecnologia dominante utilizada pelos *DJs* até meados dos anos 90, era o disco de vinil, matéria prima dos *DJs*, que até então utilizavam apenas os discos de vinil em suas performances. Com a chegada do *CD compact disc* no fim do anos 1980, muitos *DJs* reagiram de maneira negativa com a inovação. Bacal (2012) considerou esta repulsa do mesmo modo como ocorreu com as bandas quando reagiram contra às gravações na década de 70, diante da chegada dos *DJ* aos palcos, pois para ambas situações a chegada do novo e a inserção de novas tecnologias representavam uma ameaça à sua existência e à sua criatividade.

A chegada do *CD* fez com que muitos *DJs* de vinil reagissem, pois, depois de passarem horas melhorando o toque, sentindo o *groove*⁴¹, buscando o lugar certo da faixa no vinil, se viram agora diante de uma tecnologia cuja as operações não podiam ver nem tocar. Além disso muitos *DJs* consideravam o sistema de vinil e *pick-up* mais verdadeiro, enquanto consideravam os *CDs* mais artificiais.

Após a eclosão do *CD compact disc*, junto aos avanços tecnológicos do início dos anos 90, muitos clubes de modo geral passaram a se adaptar para o formato do *CD*, apropriando-se de equipamentos que reproduzem este formato - chamados de *CDJ*⁴². Sendo assim, os *DJs* começaram a adaptar-se e ajustar-se para este formato. Muitos aceitaram as mudanças movidos nesta transição, pela possibilidade de um som mais puro e limpo proporcionado pelo *CD*. Em se tratando dessa mudança, sempre haverá um embate sobre o que é mais original e autêntico em relação ao formato de mídia digital ou analógica. Nesse processo misturam-se questões de política cultural, questões de gosto - particulares de cada um - além de questões de acesso econômico à tecnologia e ao conhecimento teórico e prático da área, que são encontrados, em suma, nas regiões centrais tidas como pólos culturais.

⁴¹ Groove: termo do inglês, no meio musical, é um sinônimo para ritmo, as primeiras aparições do termo surgiram e foram gravadas por Wingy Manone, In the groove em 1936.

⁴² *CDJ*: sigla em inglês para Compact Disc Jockey, um aparelho que toca *CD Player* e que possui recursos próprios para utilização por *DJs* na sua função de tocar músicas armazenadas em *CD*, *DVD* ou nos equipamentos mais atuais como *pen drives*.

FIGURA 8 EXEMPLO DA EVOLUÇÃO DAS PICK UP E/OU TURNTABLE TECHNICS, TRADICIONAL MARCA DE EQUIPAMENTOS PARA DJS



Fonte: Forums Steve Hoffman

Junto à popularização dos *CDJs*, os toca-discos foram sendo gradativamente reduzidos. Entretanto, pelo menos por enquanto, o mercado profissional ainda valoriza mais os *DJs* que atuam com discos de vinil devido às questões de sua qualidade. Em relação ao acesso a este equipamento, pode-se dizer que os avanços tecnológicos tornaram os equipamentos digitais - como no caso as controladoras digitais *midi*⁴³ e os

⁴³ *Midi*: sigla do termo inglês, Musical Instrument Digital Interface, traduz-se em português, Interface Digital de Instrumentos Musicais, é um padrão de interconexão física e lógica, criado em 1982 por um consórcio de fabricantes de sintetizadores japoneses e americanos, que facilita a comunicação em tempo real entre instrumentos musicais eletrônicos, computadores e dispositivos relacionados.

computadores - um meio facilitador mais acessível para a prática artística do *DJ* contemporâneo na discotecagem.

FIGURA 9 FLUXOGRAMA EQUIPAMENTO CDJ, CONTROLADORA E TURNTABLE DA PIONEER EQUIPAMENTOS PARA DJS



FONTE: PIONEER DJ

Em se tratando de tecnologia para reprodução musical na área dos *DJs*, faço as palavras de João Duarte Paiva Ribeiro Soberano (2011), às minhas quando ele afirma que “o digital não deve ser hoje tido como um substituto ao analógico; deve ser antes visto como seu complemento, também contribuinte, com o mesmo grau de parentesco – a tecnologia”.

Pode-se dizer que a cultura dos *DJs* e a produção musical eletrônica é de interesse para a indústria cultural que aprecia esse tipo de som. Se observa isso com a chegada no mercado de equipamentos cada vez mais *high techs*⁴⁴, que vão perdendo

⁴⁴ High tech: termo do inglês, traduz se em português, alta tecnologia, refere-se à tecnologia considerada *de ponta*, isto é, que trabalha com as mais recentes inovações tecnológicas, ou na sua investigação.

seu valor e sua procura pela chegada de outros produtos cada vez mais caros, mais inovadores e de ponta. Fica a critério do *DJ*, diante de inúmeros equipamentos, definir quais as suas prioridades em relação a custo e benefício, antes de adquirir seu instrumento de trabalho e criação.

Sempre existiu um clichê de que ser *DJ* é só apertar um botão. Porém, somente quando se está trabalhando na área é que se percebe o quanto temos que aprender para mexer em nossos instrumentos, seja ele o computador, o *software*⁴⁵ musical, a controladora *midi*, o *mixer* ou as *pick-ups entre outros*. Junto a isso existe também toda a ambientação sonora que inclui os equipamentos de amplificação. Sendo assim, muito estudo e conhecimento deve ser primeiramente investidos pelo *DJ iniciante*, para poder executar uma música com qualidade, pois as possibilidades criativas aliadas às possibilidades tecnológicas são ilimitadas.

2.8 O DJ na estética musical

Os fatores históricos e culturais que deram origem às versões *Dub* difundidas pelos *DJs* durante as festas, impulsionaram futuros *DJs* e produtores musicais na utilização cada vez maior de tecnologias digitais para criação de novas estéticas sonoras. O surgimento dos *sound systems* jamaicanos possibilitaram que os sons mais potentes e graves fossem criados e propagados pelos grandes alto falantes, devido ao tamanho das suas caixas e sua forte potência para amplificação. Isso possibilitou que a linha de baixo em expansão tornar-se-ia cada vez mais um dos principais componentes da música *Dub*, que posteriormente influenciou o surgimento de diversos gêneros e subgêneros musicais que cresceram em seu rastro.

Os *DJs* influenciaram a criação e a propagação de sons cada vez mais dançantes que valorizavam as frequências mais graves, apresentando mais ritmo e pulso em suas músicas através das linhas de baixo e *subwoofer*⁴⁶, haja visto a

⁴⁵ Software: termo do inglês, referente a um sistema de processamento de dados; programa; rotina ou conjunto de instruções que controlam o funcionamento de um computador.

⁴⁶ Subwoofer: é um tipo de alto-falante específico para a reprodução de frequências baixas, que são as responsáveis pelos sons mais graves, cobrindo frequências que vão de 20 a 200 Hz.

influência da produção musical jamaicana neste sentido. Com as técnicas desenvolvidas na produção do *Dub*, fundamentais para o avanço e o aprimoramento tecnológico da criação de novos gêneros musicais como o *dancehall*⁴⁷ nos anos 80 e o *raggamuffin*⁴⁸ nos anos 90, músicas foram produzidas totalmente de forma digital, utilizando muitas vezes para isso baterias eletrônicas e sintetizadores recém lançados para época. Isso possibilitou a criação de novas texturas, além de frequências sonoras graves com sub graves profundos.

A capacidade de controlar conteúdos tecnológicos apresentando variações quase infinitas, gerou uma nova maneira de composição e manipulação digital da música, aproximando as máquinas/instrumentos da criação artística. Isso movimentou a criação de novas estéticas sonoras moldadas através do gosto musical da nova geração contemporânea que passou a fazer música utilizando programação e computador. Bacal (2016) aponta, que com o surgimento dessas novas tecnologias de criação, a arte passou a ser uma das áreas mais afetadas pela reprodutibilidade técnica na criação de novos conteúdos expressivos.

Desde que esse novo campo fértil da invenção tecnológica, aliada à criatividade musical, foi encontrado para produção musical eletrônica, as composições passaram a unir ainda mais *DJs* e produtores, que a cada dia estavam (e estão) mais intimamente ligados no processo de domesticação e intimidade para criação de novas músicas.

O *Dub* influenciou muitos gêneros de música, incluindo rock (mais significativamente o subgênero de pós-punk e outros tipos de punk), pop, hip hop, disco, e mais tarde house, techno, ambient, dance music eletrônica e trip hop.

Esse processo pode ser verificado no significativo aumento de ritmos musicais e novas estéticas sonoras que geraram gêneros novos no decorrer dos anos, principalmente depois dos anos 90, onde o *Dub* tornou-se uma base para os gêneros de jungle e *D&B*⁴⁹ (*Drum and Bass*) influenciando no surgimento do *Stepper*⁵⁰ e do

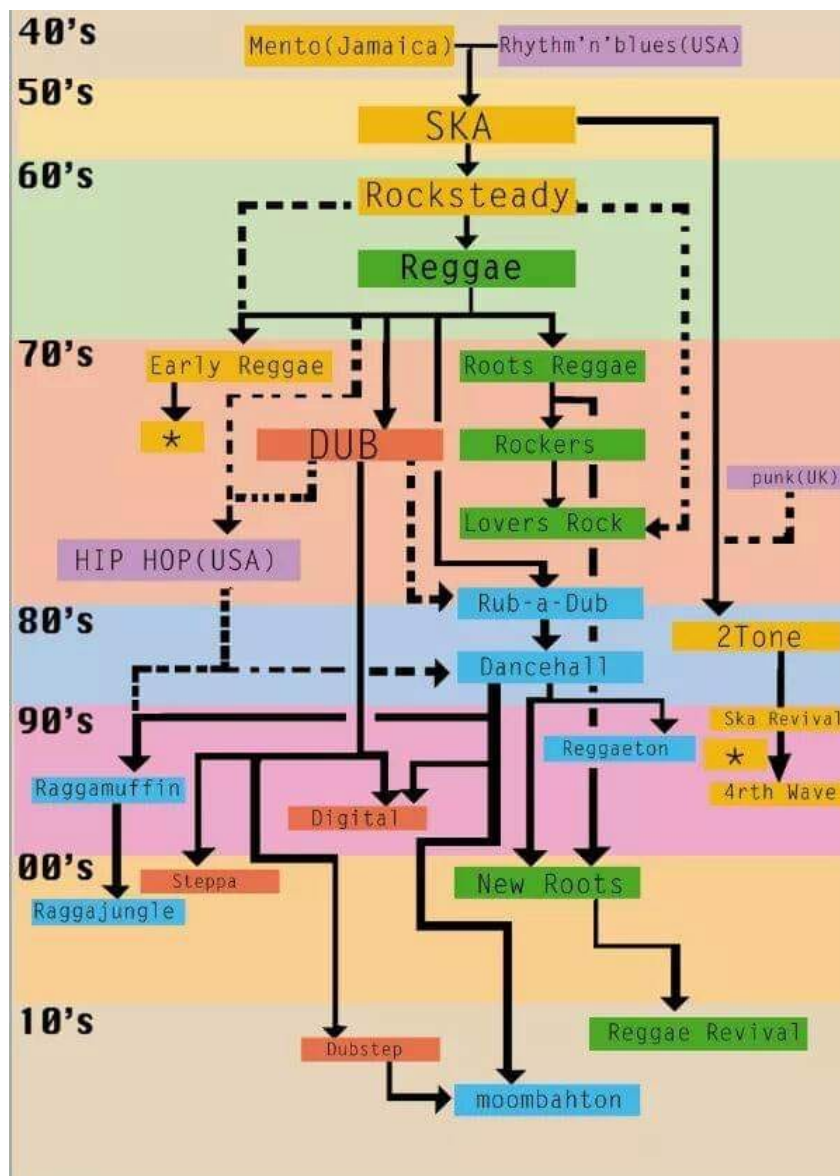
⁴⁷ Dancehall, como exemplo, pode-se ouvir a faixa “King Jammys, Sleng Teng” de 1985.

⁴⁸ Ragamuffin, como exemplo, pode-se ouvir a faixa “Barrington Levy & Cutty Ranks, Dance Hall Rock” de 1991.

⁴⁹ Drum and Bass: é um estilo de música eletrônica que surgiu na metade dos anos 90 na Inglaterra. O gênero é caracterizado por batidas rápidas, próximas a 170 BPM. O início do D&B remete ao fim dos anos 80. No decorrer de sua história, incorporou elementos de culturas musicais como o dancehall, electro, funk, hip-hop, house, jazz, metal, pop, reggae, rock, techno e trance. como exemplo, pode-se ouvir “Tekniq, The Riot” de 1996; e DJ Marky (BR).

*Dubstep*⁵¹. Sonoridades que podem atingir velocidades impossíveis de serem tocadas por um baterista manualmente, além de apresentarem texturas que não se consegue reproduzi-las por meio de instrumentos musicais tidos como convencionais.

FIGURA 10 EXEMPLO FLUXOGRAMA A PARTIR DA MUSICA JAMAICANA



FONTE: IMAGEM INTERNET - DISCO REVOLUTION ⁵²

⁵⁰ Steppa, como exemplo, pode-se ouvir a faixa “Sism-X, Stepper Dub” de 2004.

⁵¹ Dubstep, como exemplo, pode-se ouvir a faixa “Kromestar, Kalawanji feat. Cessman” de 2006.

⁵² Figura 10: Esta imagem foi pesquisada em um sítio virtual, considera-se este fluxograma é um bom exemplo para entender a dinâmica da popularidade dos gênero musicais.

Podemos dizer que durante um período de intimidade com as tecnologias, muitos *DJs* das cenas *Dub*, Hip Hop, *Edm entre outros*, que foram os criadores dessas sonoridades, começaram a se autodenominar produtores, privilegiando expressivamente o manuseio dos efeitos técnicos em suas produções.

Se observa que muitos dos *DJs*, depois de já tocando, alguns como um passo lógico, começam a produzir suas músicas tornando-se o produtor das mesmas. A autodenominação “produtor” é uma categoria que vem sendo utilizada como forma de cobrir um vazio de definição entre estes agentes criadores de novas estéticas sonoras. Segundo Bacal (2016) isso se dá pelo fato que o trabalho de produção nos estúdios vem passando por uma ressignificação desde a década de 60, momento que qualidades tidas como técnicas na produção de músicas passaram a ser substituídas por qualidades chamadas expressivas ou artísticas. A autora ainda evidencia que os “produtores” não estão em um único lugar e não se configuram como grupo, mas são uma categoria que aparece cada vez com mais frequência em diversos meios onde há uma ação criativa, principalmente após a popularização dos *home studios*⁵³.

Em paralelo verifica-se que com o surgimento dos novos gêneros musicais os *Djs* também foram responsáveis pelo surgimento de uma cultura dançante, moldada a partir do estilos de vida dos frequentadores e suas preferências musicais.

Ademais, os *DJs* foram os criadores de muitas técnicas de produção. Inventaram o *loop*⁵⁴, o *sample*⁵⁵, além do *remix* que no início da década de 80 ficou conhecido como resultado de uma produção solicitada a um *DJ* para que criasse uma versão dançante de alguma música pop para as pistas de dança. No entanto, devido ao embaralhamento e ambiguidade nas funções entre produtor e *DJ*, o *remix* tornou-se uma atividade criativa. A versão original tornou-se pretexto para novas composições, pois mantendo elementos da música através do *sample* e do *loop* de alguns instrumentos, ou do ritmo da mesma original, cada música transformar se ia em um novo registro.

⁵³ Homestudio: Estúdio de som montado em residência.

⁵⁴ Loop: termo em inglês que se refere ao efeito de repetir um *sample*, trecho ou fragmento obtido de algo maior.

⁵⁵ Sample amostra, em inglês; refere-se a algum trecho ou fragmento obtido de algo maior, do qual fazia parte.

2.9 DJ: UM SUBSTANTIVO DE DOIS GÊNEROS

Em relação à equidade profissional entre gêneros na modalidade *DJ*, no cenário contemporâneo, observa-se que a presença do universo feminino ainda é muito desproporcional em comparação ao masculino.

Como a mulher surge mais tardiamente na profissão de *DJ*, devido a fatores excludentes constituídos socialmente, cabe a ela acolher com sabedoria o machismo presente no cenário atual, buscando além de respeito, a consciência e a união entre ambos.

Ser *DJ* e mulher são coisas que vão muito além de tocar seu som. Neste âmbito estão envolvidos também muitos fatores. No cenário feminino existe uma contraposição a ser encarada e um enfrentamento moral tachado, ao colocar a mulher no papel de submissa, que acaba por tornar ainda mais difícil essa equidade na modalidade *DJ*.

Se verifica que esse fato reflete-se no surgimento cada vez maior de coletivos femininos voltados ao acolhimento de mulheres que desejam tocar, cantar e produzir suas músicas.

Para uma mulher *DJ* atuar na área, ela precisa de conhecimento, domínio técnico e principalmente, espaço para atuação. Assim sendo, há uma necessidade em oferecer o acesso para o empoderamento às novas mulheres *DJs*. Essa é uma maneira de equilibrar o acesso à profissão, pois atualmente encontramos poucas mulheres na área devido ao preconceito e à falta de credibilidade em sua atuação como *DJs*; profissão que historicamente foi exercida em demasia somente por homens.

Apesar de vivermos em novos tempos, ainda encontra-se o machismo muito presente na Cultura *DJ*. Deste modo a presente autora, ao refletir sobre a equidade de gênero levantando tais questionamentos em suas pesquisas pretende gerar uma intervenção engajada por estar imersa no meio. Além de que através da participação observante sujeito da própria pesquisa pretende de maneira indireta exercer sua

profissão visando transformações através da pesquisa ação, desmistificando assim esse preconceito sobre o papel e a atuação da mulher *DJ* na sociedade.

3. RESULTADOS DA OFICINA DE EXTENSÃO DISCOTECAGEM DIGITAL COM A DJ FLOW SISTA

Ocorreu no dia 6 de maio de 2019, em Matinhos na UFPR Litoral, a Oficina de Extensão Universitária de Discotecagem Digital com a *DJ Flow Sista*, sob supervisão da professora do curso de Licenciatura em Artes, Fernanda Fausto. Durante 4 horas foram apresentados conteúdos sobre o universo dos *DJs* desde a origem, passando pelos *sound systems* jamaicanos, pela cultura Hip Hop e pelas influências tecnológicas nesse percurso em relação à reprodução e à criação de novas vertentes sonoras.

FIGURA 11 REGISTRO DA OFICINA DE EXTENSÃO DISCOTECAGEM DIGITAL COM A DJ FLOW SISTA



FONTE: FOTOGRAFIA LUIZ EDUARDO GEARA

Os participantes aprenderam além da teoria, técnicas sobre mixagem digital, conhecendo elementos como a estrutura da música, o compasso, o tempo e os gêneros musicais. Puderam aprofundar esses conhecimentos através da execução de

uma mixagem utilizando equipamentos e tecnologias da área como: a controladora digital Pioneer DDJ-SB2 e o *software Serato DJ*. Com isso procurou-se durante o percurso estimular habilidades de escuta, execução e interação com os equipamentos/instrumentos com a música e com o público participante.

No decorrer da oficina abordaram-se também questões de gênero. Foram pontuados assuntos sobre as mulheres *DJs* e os enfrentamentos que elas têm nessa área profissional em relação à paradigmas e à inversão de papéis socialmente constituídos perante a figura feminina.

Pensando ainda a equidade de gênero, durante a execução da proposta de mixagem, buscou-se intercalar os participantes durante a realização da prática, pois no cronograma já estava previsto realizá-la aspirando a equidade de gênero entre os inscritos.

Devido ao *feedback* positivo dos participantes, após a realização da oficina e com o intuito de continuar difundindo suas pesquisas acadêmicas e a musicalidade conhecida como *Bass Culture*⁵⁶, a presente autora, *DJ Flow Sista* pretende levar a proposta desta oficina para outros espaços educativos a fim de informar, difundir e conectar mais pessoas interessadas no assunto, ou que ainda queiram conhecer mais sobre a cultura *DJ* e suas vertentes.

⁵⁶ Bass culture: movimento difunde as composições musicais que apresentam as frequências tida como mais baixas ou mais graves. vista influência dos sound systems.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Consideramos que esse trabalho gerou aprofundamentos esclarecedores em relação aos desdobramentos artísticos e sonoros acerca do tema *DJ*, tendo em vista que foram apresentadas pesquisas sobre trabalhos de artistas como King Tubby com o Dub, e do Grandmaster Flash com o Hip Hop, além de outros importantes precursores da cultura dos *DJs*, fazendo músicas antes mesmo destas terem um nome.

No capítulo “Considerações sobre a noção de *DJ*”, buscou-se refletir e conceituar relações de ambiguidade que surgiram no decorrer dos desdobramentos artísticos dos *DJs*. Haja visto que este problema de entendimento apresentado é desconhecido por alguns *DJs* em vertentes musicais como a *e-music*.

Com os *feedbacks* positivos na abordagem desta pesquisa e durante a realização da oficina de discotecagem digital, analisou-se que este trabalho contribuiu tanto para elaboração de conteúdos, quanto para aplicação destes no âmbito da Docência em Artes, incentivando assim uma continuidade e uma divulgação do estudo tanto na área artística, quanto na educativa.

Nos textos, buscou-se explicar conceitos técnicos da área trazendo aprofundamentos, visando assim um aprendizado mais amplo impulsionando futuras investigações, novos diálogos e abertura para abordagens relevantes sobre esse mesmo tema.

Sabendo da extensão de conteúdos acerca do tema pesquisado também busca-se com esta pesquisa contribuir e incentivar os leitores e participantes da oficina para a continuidade do processo de aprendizagem, pois o melhor investimento a se fazer para quem quer se tornar ou conhecer mais sobre o universo do DJ é o conhecimento, que desta maneira colabora para a continuidade do diálogo da troca de ideias e do incentivo a novas pesquisas.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Carlos: **O Eterno Verão do Reggae**; 192 p. Coleção ouvido musical São Paulo: Editora 34, 1997.

A ORIGEM DO SOUND SYSTEM. Disponível em: link <<http://www.reggaepaz.com/um-breve-resumo-do-surgimento-do-sound-system/>>. Acesso em 13 janeiro 2019.

BACAL, Tatiana: **Música, Máquinas e Humanos: Os DJs no cenário da música eletrônica**; 1. ed. Rio de Janeiro: Apicuri, 2012.

BACAL, Tatiana: **O produtor como autor: O digital como ferramenta, fetiche e estética**; 1 ed. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2016.

BLOG BOSS SOUNDS. Lee “Scratch” Perry. Não paginado. Disponível em: link <<http://www.bosssounds.com.br/lee-scratch-perry/>> . Acesso em: 05 fevereiro 2019.

BLOG GROOVIN MOOD. Categoria: Mapa Sound System BR. Disponível em: link <<https://groovinmoodblog.wordpress.com/category/colunas/mapa-sound-system-brasil/>> Acesso em 29 maio 2018.

BLOG REGGAE SPOT LIGHTS. Dezembro 2011. Não paginado. Disponível em: link <<http://reggaespotlights.blogspot.com/2011/12/duke-reid.html>>. Acesso em: 27 outubro 2018.

BRASIL, Claudinho: **A modernização da música primitiva**; Curitiba: Gramafone, 2007.

BREAKBEAT. in: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Wikimedia, 2019. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Breakbeat>>. Acesso em: 17 maio 2019.

COMO SURTIU A CULTURA DO SOUND SYSTEM. Disponível em: link <<http://canalreggae.com.br/como-surgiu-a-cultura-do-sound-system/>>. Acesso em 09 novembro 2017.

COMPACT DISC JOCKEY. in: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Wikimedia, 2019. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Compact_Disc_Jockey>. Acesso em 19 abril 2019.

CARDOSO, Antônio Marco: **A Magia do Reggae**; 1. ed. São Paulo: Martin Claret Ltda, 1997.

DISCO REVOLUTION. Disponível em: link
<<https://www.facebook.com/DiscoRevolutionRecords/>>. Acesso em 18 agosto 2018.

DUBPLATE. in: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Wikimedia, 2019. Disponível em:
<<https://pt.wikipedia.org/wiki/Dubplate>>. Acesso em 10 junho 2019.

FORUMS STEVE HOFFMAN. Disponível em: link
<<https://forums.stevehoffman.tv/threads/pro-ject-debut-carbon-or-technics-1200.742156>>. Acesso em 15 junho 2019.

GRANDMASTER FLASH BOOKING. Disponível em: link
<<http://www.grandmasterflash.com>>. Acesso em 07 novembro 2018.

INFLUENCE ON HIP HIP MOVEMENT. Disponível em: link
<<https://www.britannica.com/biography/Kool-Herc/>>. Acesso em 09 fevereiro 2019.

INTRODUÇÃO AO REVERB. Disponível em: link
<<http://www.quanta.com.br/2012/05/introducao-ao-reverb/>>. Acesso em 28 maio 2019.

JAMAICANS: On this day in Jamaican History: Legendary Sound Engineer & Producer King Tubby Was Born. Disponível em: link <<https://jamaicans.com/king-tubby/>>. Acesso em 09 abril 2019.

KINDERSLEY, Dorling: Música: Guia visual definitivo da música: da pré-história ao século XXI (tradução Clara Allain e Henrique do Rego Monteiro) São Paulo: Publifolha, 2014.

LITORAL UFPR: Oficina de discotecagem é resultados de projeto. Disponível em: link
<<http://www.litoral.ufpr.br/porta1/blog/noticia/oficina-de-discotecagem-e-resultado-de-projeto/>>. Acesso em 17 maio 2019.

MIXER. in: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Wikimedia, 2019. Disponível em: link
<<https://pt.wikipedia.org/wiki/Mixer>>. Acesso em 22 maio 2019.

NASCIMENTO, Ligia: Materiais Dj a história, Disponível em: link
<<http://www.reggaepaz.com/um-breve-resumo-do-surgimento-do-sound-system/>>. Acesso em 09 agosto 2017.

NAÇÃO ELETRÔNICA. Dicionário de música eletrônica. disponível em: link
<<http://nacaoeletronica.com/dicionario/>>. Acesso em 13 maio 2019.

PARKIN, Chris: COMO A CULTURA SOUND SYSTEM CONQUISTOU A MÚSICA.
Disponível em: link

<<https://www.redbull.com/br-pt/como-a-cultura-sound-system-conquistou-a-musica>>. Acesso em 21 dezembro 2018.

PIONEER DJ, Company info. Disponível em: link <<https://www.pioneerdj.com/en/company/company-info/>>. Acesso em 19 julho 2018.

PINTEREST. The Holy Trinity of hip hop. Kool Herc, Grandmaster Flash and Afrika Bambaataa, fotografia Chi Modu. Disponível em: link <<https://www.pinterest.es/pin/291326669643170147/>>. Acesso em 08 junho 2019.

QUANTA PRO. Introdução ao Reverb. Disponível em: link <<http://www.quanta.com.br/2012/05/introducao-ao-reverb/>>. Acesso em 17 abril 2018.

REGGAE GOO DIDEA: Musicologia: A História Das Técnicas De Mistura Dub, parte 1, Disponível em: link <<https://reggaegoodidea.com/noticia/36153/musicologia-a-historia-das-tecnicas-de-mistura-dub-parte-1->>. Acesso em 01 setembro 2017.

RÍMOLI, Lauro José: Curso audio regular Audio Wizards. Curitiba: Audiowizard 2012.

ROCKERS TIME. disponível em: link <<http://www.rockerstime.com/2014/05/07/don-drummond-e-coxsone-dodd-duas-lendas-uma-so-importancia/>>. Acesso em: 27 out. 2018.

SOUNDSYSTEM WORLD. Worldwide map of original sound systems. Disponível em: link <<https://www.soundsystem.world/>>. Acesso em 28 maio 2018.

ZULU NATION. in: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Wikimedia, 2019. Disponível em: link <https://pt.wikipedia.org/wiki/Zulu_Nation>. Acesso em 26 junho 2018.

APÊNDICE 1 - OFICINA DE EXTENSÃO DISCOTECAGEM DIGITAL COM A DJ FLOW SISTA

Esta oficina é resultado do processo de pesquisa realizado durante o trabalho de conclusão do curso de Licenciatura em Artes. Neste processo decidiu-se levar esta proposta para a comunidade acadêmica através de uma oficina de Extensão denominada Discotecagem Digital com a DJ Flow Sista.

Esta oficina propõe reunir pessoas interessadas para um bate-papos sobre o universo do *DJ* e da discotecagem digital. Serão abordados conteúdos teóricos e práticos sobre a histórias dos *DJs* e suas influências sonoras precursoras, como a cultura *sound system* jamaicana e o Hip Hop estadunidense.

Propõe-se na parte prática da oficina apresentar conhecimentos para familiarização e uso dos instrumentos do *DJ*. Neste caso o fone de ouvido, a controladora digital DDJ-SB2 da pioneer, o computador para manipulação do *software* Serato DJ PRO⁵⁷ e um sistema de amplificação, onde o participante irá manipular e aplicar técnicas básicas de mixagem.

O planejamento da oficina quanto aos seus objetivos, justificativa, conteúdos e metodologia seguem descritos abaixo.

Objetivo geral: Criar e realizar uma oficina de discotecagem digital, com o intuito de compartilhar as pesquisas acadêmicas realizadas acerca do tema *DJ* e aliar a experiência prática na área com a teoria, propiciando desta forma um ambiente para a prática educativa da docência em artes

A oficina visa reunir pessoas interessadas para um bate-papo sobre o universo dos *DJs* e da discotecagem digital. Serão abordados conteúdos introdutórios desde a histórias dos *DJs* a manipulação de técnicas básica de mixagem utilizando equipamento profissional.

⁵⁷ Serato DJ PRO: software profissional de DJ muito popular no mundo, pode ser usado com toca discos, CDJs, Controladores, mixers e Interfaces de audio, podendo ser utilizado desde o principiante até o DJ profissional.

Objetivos específicos: Transmitir conteúdos artísticos da área da música por meio da docência em artes, proporcionando um ambiente para prática artística e profissional do *DJ* através do conhecimento técnicos da área como, habilidades de escuta e interação com o público, apreciação auditiva, manipulação dos instrumentos do *DJ*, além de elementos musicais como: tempo e compasso na aplicação de técnicas básicas de mixagem digital.

Justificativa: Esta oficina se faz justa pela necessidade de compartilhar o conhecimento adquirido sobre o tema, uma vez que a autora deste trabalho forma-se em Licenciatura em Artes, é justificada como imprescindível que qualquer trabalho de pesquisa tenha uma dimensão educativa teórico-prática.

Sendo de intuito ensinar conteúdos sobre a modalidade *DJ*, visamos com esta oficina abordar questões de equidade de gênero e a atuação da mulher *DJ* na sociedade. Pretende-se desmistificar e incentivar a atuação novas mulheres *DJs*, para que através da música elas possam reproduzir sonoramente seus sonhos e seus desejos, dando voz e conhecimento através do incentivando a fim de fomentar entre os participantes o acesso nesta modalidade profissional, para que futuramente estes possam realizar ou participarem de eventos que valorizem a arte e a cultura no litoral do Paraná.

Público-alvo: Acadêmicos de Licenciatura e comunidade em geral

Inscrições: Número de Inscrições Ouvintes/Participantes: indefinido

APÊNDICE 2: Ficha de Inscrição

Critérios de Seleção para realização de prática de mixagem:

- Idade: acima de 16 anos
- Vínculo acadêmico com a UFPR ou outra instituição de Ensino
- Relação com arte-educação
- Prioridade das vagas para o gênero feminino

CONTEÚDOS

- História e origem do seletor musical
- O Sistema de som Jamaicano e as influências no Brasil e mundo
- A Cultura Hip Hop estadunidense
- As Tecnologias de reprodução sonora
- O DJ na estéticas sonora
- A equidade na profissão DJ
- Instrumentos e equipamentos do DJ
- Técnicas básicas de Mixagem

METODOLOGIA DA OFICINA

Realizar a divulgação da oficina através de cartazes, internet e pelo site da instituição UFPR-litoral.

Realizar as inscrições junto a secretaria do curso de licenciatura em arte, para seleção dos participantes.

Organizar o ambiente da oficina com os instrumentos da *DJ* e realizar os testes sonoros e checagem dos equipamentos.

Realizar uma dinâmica de apresentação; neste processo serão compartilhado as experiências de vida dos participante e o interesse acerca do tema proposto.

Abordar conteúdos teóricos através de um bate papo sobre os desdobramentos históricos da discotecagem e a origem dos Djs.

Apresentar os equipamentos que serão utilizados como: o computador, a controladora digital midi, o software Serato, o amplificador de áudio, os cabos, o fone de ouvido instruindo sempre como devemos montar esses equipamentos e suas funcionalidades.

Realizar uma apreciação musical, analisando compasso, tempo e estilo musical, nesse processo utilizaremos músicas em mp3 formato digital.

Realizar uma mixagem demonstrativa e apresentar a proposta de exercício, manipulando os instrumentos do DJ.

Realizar a proposta individual da atividade de mixagem, de maneira que sejam intercalados os participantes presentes, de modo que possamos refletir sobre equidade de gênero na profissão.

Avaliar a execução da proposta individual de cadaicineiro selecionado.

Avaliar a oficina de modo geral e abrir para perguntas.

Finalizar a oficina.

Encaminhar um e-mail para feedback do processo.

RECURSOS:

Da oficinaira: Computador, Software Serato Dj, Controladora Digital midi modelo DDJ-SB2 pioneer, Fone de ouvido, Cabo RCA.

Da Universidade: Auditório com cadeiras e mesa, projetor, fonte de energia 127v e/ou 220v, sistema de som completo para amplificação.

DURAÇÃO : 4:00 horas

AVALIAÇÃO

Presença na audição de todos os participantes, interesse, participação e execução da proposta individual de mixagem digital.

APÊNDICE 2 - FICHA DE INSCRIÇÃO

OFICINA "DISCOTECAGEM DIGITAL COM DJ FLOW SISTA"

FICHA DE INSCRIÇÃO

() OUVINTE

() PARTICIPANTE (Apenas 15% das vagas são destinadas a participações práticas em virtude da metodologia abordada na oficina. Serão selecionados 10 participantes inscritos de acordo com os critérios - vínculo com a UFPR; experiência em arte-educação; levando em consideração a necessidade de equidade de gênero nas vagas participantes).

1. NOME: _____

2. IDADE: _____ GÊNERO: _____

3. INSTITUIÇÃO DE ENSINO:

() UFPR SETOR LITORAL - CURSO: _____

() UFPR OUTRO SETOR- CURSO: _____

() OUTRA INSTITUIÇÃO : _____

3. Você já tem alguma experiência com o universo da discotecagem/ hip hop/ dub/ DJ/ sound system? DESCREVA POR QUE VOCÊ tem interesse em realizar esta oficina:

4. Você possui alguma experiência e/ou interesse em Arte-educação?

OFICINA DE EXTENSÃO*

DISCOTECAGEM DIGITAL

6 MAIO
14H ÀS 18H

INSCRIÇÕES
Ouvintes e
Participantes
22/04 a 30/04
Secretaria do
curso de
Licenciatura
em Artes

UFPR Litoral
Educação é a nossa praia

DJ FLOW
Sista

Local: Auditório Juliano Fumaneri Weiss Rua Jaguariaíva, 512 - Caiobá, Matinhos
Maiores informações via whatsapp: 41-99720-6444
***haverá certificação para participante e ouvinte**

Inscrições abertas para oficina de discotecagem

22 de abril de 2019 - 16h53

O curso de Licenciatura em Artes da UFPR Litoral convidou a Dj FLOW Sista para ministrar uma oficina de extensão Discotecagem Digital, com o intuito de partilhar suas pesquisas e experiências como DJ e acadêmica do curso de Licenciatura em Artes. Durante a oficina serão abordadas questões do universo da discotecagem digital, conteúdos teóricos e práticos, desde a história dos Dj's, tendo como referências influências sonoras da cultura *sound system* jamaicana e do Hip Hop estadunidense, além da discotecagem digital, com a utilização de controladora na aplicação de técnicas básicas de mixagem.

Flow Sista é Dj e pesquisadora musical; iniciou suas pesquisas relacionadas ao universo de DJs em Curitiba (2010) e tem o intuito de difundir a cultura *sound system* conhecida como *bass culture*. Reside em Matinhos desde 2013, participa e promove eventos sobre a cultura *sound system* e sobre o Hip Hop discotecando em diversas cidades da região. Dj Flow Sista, DJ Jah Max e DJ Neto Tim fazem parte do coletivo Matinhos Sound System, criado no ano de 2018.

Oficina: discotecagem musical

Data: 06/05

Horário: 14 às 18h

Local Auditório UFPR Litoral

Vagas: 10 (participantes) e 20 (ouvintes)

Inscrições: até 30/04 – na secretaria do curso de Licenciatura em Artes

Mais informações:

Instagram: www.instagram.com/flowsista.mss

Facebook: fb.com/djflowsista

Oficina de discotecagem é resultado de projeto

17 de maio de 2019 - 15h16

A UFPR Litoral promoveu, no último dia 06/05, a oficina de extensão universitária de discotecagem digital com a estudante Flávia Lis “aka” DJ Flow Sista, sob supervisão da professora do curso de Licenciatura em Artes, Fernanda Fausto. Durante quatro horas, foram apresentados conteúdos sobre o universo dos DJs desde a origem; passando pelos sound systems jamaicanos, pelo hip hop e pelas influências tecnológicas em relação a reprodução e criação de novas vertentes sonoras.

Os participantes aprenderam sobre mixagem digital, explorando elementos como estrutura da música, compasso, tempo e gêneros musicais. Também puderam executar uma mixagem, utilizando equipamentos e tecnologias da área, como controladora digital e *software* Serato DJ, explorando entre os participantes habilidades de escuta, execução e interação com o público.

Participaram da oficina 21 pessoas, 11 mulheres e 10 homens. “A oficina também abordou e trouxe questões de gênero, uma vez que as mulheres DJ precisam fazer enfrentamentos em relação a paradigmas e papéis socialmente constituídos perante a figura feminina”, afirmou a ministrante. O intuito da oficina foi aprofundar os conhecimentos teóricos e práticos desenvolvidos durante as pesquisas do Projeto de Aprendizagem, um dos eixos pedagógicos do Setor.