

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS SOCIAIS LICENCIATURA

ANGELO ANTONIO GERMANO RODRIGUES

2º Exercício para disciplina de seminário de pesquisa
Professor: Josimar Jorge Ventura de Moraes

RAPGEEK:

Rappers, geeks e o discurso de superação como cerne de uma construção identitária.

RECIFE

2021

RAPGEEK:

Rappers, geeks e o discurso de superação como cerne de uma construção identitária.

“E se pudesse escolher entre ser um herói e viver o maior vilão?

Ser Goku ou ser o Madarão? Qual seria sua opção?

Ser um prodígio com habilidades quase inigualáveis sempre em ascensão.

Ou mostrar que tem motivação e pode levantar só com superação. (MHRAP, 2020)”.

RECIFE

2021

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	04
2 JUSTIFICATIVA	05
3 PROBLEMATIZAÇÃO	06
4 QUADRO TEÓRICO	10
5 OBJETIVOS	13
6 METODOLOGIA	14
7 REFERÊNCIAS	17

1. Introdução

Este projeto se constitui com o ímpeto de investigar um novo subgênero musical no rap, sua cena e suas relações identitárias com os rappers e geeks: o rapgeek. Ao averiguar as condições culturais e sociais do seu surgimento é possível perceber no discurso do rapgeek uma característica tanto do rap como dos animes¹, um discurso que discorre sobre superação de diversas maneiras: econômicas, raciais, familiares ou mesmo de cunho individuais.

Neste trabalho, o discurso de superação será elencado como o principal conectivo entre rappers e geeks e utilizado como unidade analítica para investigar a interação entre esses na cena musical composta por produtores, produtos e receptores do rapgeek. Através desta ideia, busca-se compreender as conexões identitárias que viabilizaram a formação de uma nova cena musical e uma possível tribo urbana.

A partir da visão de Michel Maffesoli, é possível identificar cada grupo — rappers e geeks — como uma tribo urbana, na qual os indivíduos que a compõem são dotados de ideologia, linguagem, estética e hábitos, construindo, assim, uma identidade partilhada. Deste modo, o empenho da análise consiste em investigar como essas tribos estão conectadas à cena do rapgeek e averiguar se esta cena musical erige uma nova tribo urbana.

De um lado, a tribo rapper tem como principal espaço de socialização as ruas, especificamente praças e outros espaços públicos. Utilizam um estilo composto por bonés, calças largas ou bermudões, camisas ligadas a grupos de rap ou críticas sociais e políticas. Ademais, o

¹ Anime, animê ou animé (em japonês: アニメ), se refere à animação ou desenho animado. A palavra é a pronúncia abreviada de "animação" em japonês, onde esse termo se refere a qualquer animação, não importa o país. Para os ocidentais, a palavra se refere às animações oriundas do Japão. Ao contrário do que muitos pensam, o anime não é um gênero, mas um meio, e no Japão produzem-se filmes animados com conteúdos variados, dentro de todos os gêneros possíveis e imagináveis: comédia, terror, drama, ficção científica, etc. (Wikipédia, 2021).

estilo musical predileto deles é o rap, o qual se comunica de diversas formas com os pertencentes à tribo através de, por exemplo, rituais como as batalhas de rima.

Já a tribo geek se difunde na rede de internet, são neófilos, ou seja, aficionados ao novo. Diferem também no visual, utilizando roupas relacionadas à cultura pop: ficção científica, animes, cartoons, fantasia, k-pop. Além de possuírem quantos aparelhos tecnológicos forem possíveis os chamando de *gadgets*².

Dessa forma, seria o rapgeek, apenas um novo subgênero do rap ou também uma expressão/cena musical que promoveria uma nova tribo urbana? A hipótese da pesquisa consiste no discurso de superação como mote primordial das produções artísticas de ambas as tribos, além de ser percebido como elo que inspira e molda a juventude dessas. Sendo assim, elencar este elemento de conexão entre as tribos é indispensável para questionar até que ponto o rapgeek possibilitaria a consolidação de uma nova tribo urbana.

Em suma, ao averiguar onde se encontra atualmente e como se apresenta para sociedade — se como uma possível nova tribo urbana ou apenas um gênero musical —, busca-se compreender e analisar o surgimento e a explosão do rapgeek através do discurso e dos aspectos que criaram o diálogo entre ambas as tribos urbanas: uma composta pelo interesse no rap e outra pelo universo geek.

2. Justificativa

Nas ciências humanas, o rap e o geek são temáticas recorrentes em artigos, dissertações e teses, porém, no que remete ao rapgeek, não foi feito nenhum estudo direcionado; talvez por seu

² Palavra da língua inglesa que se traduz como aparelho eletrônico, porém usada também como gíria pelos geeks e nerds brasileiros.

surgimento abrupto nas redes sociais, ou mesmo por seu pouco tempo de existência como gênero musical. Este estilo foi protagonizado em 2015 no Brasil por cantores como Tauz ou o canal 7Minutoz do youtube, e atualmente o subgênero tem diversos nomes e um avanço vertiginoso nas plataformas de streaming, alcançando a faixa das dezenas de milhões de *plays* no ano de 2020.

A importância deste trabalho se dá pela necessidade de averiguar o crescimento exponencial do novo subgênero no rap e seu diálogo com a juventude. A pesquisa ergue-se no intuito de compreender as questões identitárias e os alicerces que possibilitaram a união dessas tribos urbanas para produzir algo que é completamente novo e capaz de criar diálogo entre indivíduos completamente distintos.

3. Problematização

Para ilustrar o objetivo desta investigação e sua problemática, é impreterível uma orientação histórica a priori. Isso é necessário, pois o indivíduo não se constrói apenas de si, mas de um emaranhado da sociedade em conjunto com o outro, influenciado pela cultura e sua(s) história(s).

Desde o fim da década de 1980, o rap tem galgado posições de relevância na música internacional, obtendo, inclusive, uma categoria própria (melhor álbum de rap) na premiação norte-americana de música “Grammy Award” no ano de 1996. Desde então, o estilo musical só cresce, alçando debates impositivos sobre racismo, desigualdade econômica, preconceito cultural além de questões prosaicas da nossa sociedade.

Neste contexto, é importante lembrar o embrião do rap na Jamaica como forma de socialização dentro de seus guetos, onde os mestres de cerimônias usavam o *Sound System*³ para discutir violência, questões políticas, e também temas corriqueiros como drogas e sexo. Sobre isso, é dito por Jovino (2005, p. 4):

O rap, como estilo ou forma musical, surgiu nos anos 70, nos Estados Unidos, sob a influência dos DJ'S de origem jamaicana da cidade de Nova York. Entre eles estão Afrika Bambaataa, Kool Herc e Grandmaster Flash. Durante os bailes, estes DJ'S apresentavam os dançarinos, fazendo o papel de mestres de cerimônia. Muitas vezes, os dançarinos recebiam os microfones para que improvisassem versos durante a execução das músicas. Nasceram à música e o músico que conhecemos atualmente como rap e MC.

No entanto, os geeks têm uma formação diferente no Brasil e para compreendê-los é fundamental conhecer o nerd, pois, o geek pode ser considerado uma subcategoria do nerd. A visão popular do nerd na década de 1990 no Brasil os descreve como pessoas excêntricas, extremamente inteligentes e antissociais. Em sua origem, os nerds eram excluídos, perseguidos e até alvo de violência física na sociedade.

No que lhe concerne, o termo geek é similar ao nerd, sua utilização no Brasil se dá com a popularização da cultura nerd/geek, desde a explosão tecnológica no início do século XXI e com sua democratização na década seguinte.

Cabe entender também que a cultura geek tem sua difusão social em um espaço completamente diferente dos espaços físicos de socialização, ela se propaga na internet. Além disso, diferente do rap marginalizado por sua origem racial e econômica, o geek foi posto a margem por suas diferenças estéticas, introspecção social e semelhanças com o nerd.

³ O Sound System é um sistema de som bastante utilizado na Jamaica na década de 1950, utilizado por dj's que alternam entre tocar músicas, às vezes improvisar sobre elas e passar mensagens para a população de cunho cotidiano.

Apenas após o início da era digital, o termo geek passa a ser usado de forma menos pejorativa, passando a definir um tipo específico de pessoa e seus hábitos voltados ao consumo de tecnologia e cultura pop — termo ampliado para que possamos definir como popular em certa medida —, ao seu aparato estético, que são camisas temáticas de animações, fantasia ou ficção científica e aos diversos tipos de *gadgets*.

É pertinente observar que, mesmo ambos os grupos se originando em espaços completamente distintos, com a democratização do acesso à internet, os geeks tiveram seu espaço expandido, colocando em foco sua existência e potencialidade.

Sendo assim, cabem dois questionamentos: quais características ou contextos permitiram a fusão de universos díspares neste novo subgênero? E, esse subgênero constrói características identitárias como linguagem, ideologia, hábitos e estética sobre seus produtores e receptores? Se pensarmos pela visão do rap e sua produção na história, já havia conexões entre esses mundos, mas nada que propiciasse o rapgeek.

O rap em sua origem norte-americana sempre possuiu nuance do universo nerd através do funk interplanetário de Afrika Bambaataa⁴ ou, até mesmo, nas obras do grupo Wu-Tang Clan⁵, as quais fazem referência à astrofísica.

Criado na década de 1990, o *nerdcore hiphop* é o primeiro referencial substancial para o novo subgênero, rapgeek, entretanto, o termo foi firmado pelo MC Frontalot no ano 2000. Foi a

⁴ Nome artístico de Lance Taylor, DJ, Cantor, Compositor e líder da banda Zulu Nation, considerado o padrinho do hiphop, por ser o primeiro a usar o termo e desenvolver bases técnicas, criando um novo movimento artístico no gueto americano.

⁵ Um dos grupos mais importante na historia do rap americano, se não o mais, criado no ano de 1989 sendo associado à cidade de New York.

partir do nerdcore hip-hop que se criou o primeiro subgênero onde as músicas eram completamente compostas por referências do mundo nerd ao retratar suas realidades.

Assim, é por meio deste embrião e da cena composta por ele que alguns indivíduos começam a fazer composições rimadas e ritmadas no formato do rap, onde o conteúdo estaria direcionado a relatar e discutir o universo nerd. Entretanto, o rapgeek, mesmo que inspirado, é completamente diferente do nerdcore hiphop. Enquanto, o nerdcore hiphop, de maneira semelhante ao rap, relata uma visão sobre determinada vida ou sociedade através da narrativa ou crônica, o rapgeek é produzido em cima de uma realidade fictícia ao contar histórias sobre um universo fantástico ou criar metáforas sobre nossa sociedade e o indivíduo que se encontra nela inserido através deste universo.

Deste modo, é através dessas metáforas e referências que o rapgeek se populariza entre diversos públicos e faixas etárias, porém, sua maior popularidade está em grupos de adolescentes e jovens entre os 12~30 anos que compõem sua cena musical.

Grande parte de sua produção musical é feita em cima de animes *shounen*⁶ que, no que lhe concerne, tratam de temas voltados à superação de diversas formas. A definição dessa categoria não está totalmente atrelada ao assunto abordado na produção, mas também ao público alvo. Deste modo, podemos entender que as músicas produzidas com referenciais *shounen* também estariam voltadas a determinado público.

⁶ Um [anime](#) ou [mangá](#) *Shonen* pode ser reconhecido facilmente pelas lutas e personagens masculinos poderosos. A categoria apela para uma grande faixa etária, embora seu público primário esteja na faixa de idade de 12 a 18 anos. (Wikipédia, 2021).

Todavia, é na expansão do universo geek junto a atual popularidade do rap que se molda uma cena onde transitam duas tribos diferentes, semelhantes por um passado marginalizado e agora em crescimento vertiginoso.

Por conseguinte, é possível enxergar no rapgeek e na sua produção algo que o legitima e possibilita-o como uma tribo urbana. Isso acontece pois, ao investigar estética, linguagem e ideologia para a construção de uma identidade partilhada com o objetivo de compreendê-lo como uma tribo urbana, o rapgeek trasborda todos esses aspectos de forma inquestionável através de seus produtores, produtos e receptores.

Por fim, o que visio demarcar como característica mais importante no rapgeek é o discurso de superação. Além de ser o atributo basilar das suas produções, é, também, através dele, que se dá à criação de uma afinidade entre as tribos distintas. Nesse contexto, é viabilizada uma cena musical onde indivíduos interagem, se conectam e se possibilita a formação de uma nova tribo urbana.

4. Quadro Teórico

Em primeira instância, para obter uma análise substancial do problema em questão, irei transitar entre os conceitos de tribos urbanas, identidade social e cena musical. Maffesoli define tribos urbanas como “agrupamentos semi-estruturados, constituídos predominantemente de pessoas que se aproximam pela identificação comum a rituais e elementos da cultura que expressam valores e estilos de vida.” (OLIVEIRA, CAMILO E ASSUNÇÃO, 2003, p.03). Sendo assim, esses agrupamentos não se unem por questões organizacionais e estruturais, mas, sim por questões de afinidades, uma destas sendo a música, e é especificamente sobre essa que a pesquisa se atém.

A partir da visão de Maffesoli, busco discutir em cada tribo seus aspectos pertinentes na vida social e como são definidos pela sociedade. Isso porque o conceito de tribo urbana cria a etiqueta que dá atribuição e definição dela por terceiros e por si só. Consequentemente, a tribo urbana é classificada também pelo olhar dos outros e, sob tal ótica, torna-se um espaço receptivo para que os definidos se aglutinem. Logo, ao abarcar seus locais e como se socializam, será possível compreender suas narrativas e afinidades com o objetivo de entender melhor o rapgeek.

Após identificar e distinguir o local, identidade e produção cultural de cada tribo, utilizarei a ideia de identidade cultural/social disposta por Stuart Hall, com o objetivo de dar luz à formação de uma nova subcultura ou, quiçá, a possibilidade de uma nova tribo. Devido a Hall estudar as transformações do conceito de identidade na pós-modernidade, me direciono apenas ao sujeito pós-moderno apresentado pelo autor, pois é desse que o projeto trata.

Segundo Hall (2019), no primeiro capítulo do livro *A identidade cultural na pós-modernidade*, o indivíduo pós-moderno tem sua identidade composta de várias identidades em alguns casos até mesmo contraditórias. Essa composição deriva dos processos de uma sociedade pós-moderna que, para Hall, possui características não fixas, diferente da sociedade tradicional que visa à continuação das suas práticas e se reforça assim.

Segundo o autor, antes, a identidade compõe a sociedade, mas, no entanto, na modernidade a sociedade é composta por várias identidades que se afetam e são afetadas umas pelas outras, ou seja, o indivíduo reformula sua identidade estável ao abrir espaço para outras ou novas identidades culturais que complementam e são complementadas pela sua, que também é formada por um emaranhado de processos reformulando a sociedade continuamente ao trazer características heterogêneas para si.

Dessa forma, em acréscimo à perspectiva de Maffesoli, as ideias de Hall sobre identidade não só somam como se complementam na premissa onde o indivíduo não possui uma identidade, mas, sim, várias. Através dessa premissa, podemos intuir ser na pós-modernidade onde reside a possibilidade de entrelaçar identidades à disposição de algo novo, ou seja, o objeto desta investigação: o rapgeek.

Por fim, e para reforçar toda discussão, o conceito de cenas musicais se faz necessário. Isso porque se assume a importância de uma discussão sobre as práticas culturais e as identidades sociais que se articulam no meio urbano contemporâneo.

As diferenças entre comunidades musicais e cenas musicais são apontadas por Straw (1991) em que, resumidamente, uma comunidade musical é disposta por uma associação a um tipo de linguagem musical e sua produção e reprodução dentro de um determinado espaço local. Sendo assim, as composições dessas comunidades são permeadas pelo seu contexto histórico/social no âmbito da música. Cenas musicais, para Straw, são espaços culturais onde diversas práticas musicais interagem entre si através de processos de diferenciamento e afinidades.

Deste modo, a cena não está completamente ligada apenas a um grupo e sua linguagem musical produzida em um contexto específico, mas também a um emaranhado sociocultural composto de indivíduos que muitas vezes possuem interesses distintos sobre música.

Ao trabalhar estes conceitos em conjunto, visto, com o objetivo de desenvolver uma análise mais densa e objetiva sobre o objeto, desvelar diversas nuances e tratá-las através de sua totalidade, mas separadamente.

Entretanto, estes aspectos não devem ser os únicos citados, pois ainda fica a questão: como se dispõe a produção de cada grupo e como essa convergiu no rapgeek? Se o rapgeek é música e

música é arte e é consumo, para abarcar toda sua complexidade, faz-se necessária uma análise das produções consumidas e produzidas pelos grupos/tribos que servem de matriz para o subgênero.

Sendo assim, irei analisar algumas das letras do rap nacional e algumas produções consumidas pelos geeks. Todavia, por estar presente na maior parte das composições musicais do subgênero, irei me ater aos animes.

Sob a hipótese de que está na prática discursiva o ponto de entrelaçamento entre essas tribos e também a constituição de uma identidade para o rapgeek, é pertinente enxergar o sujeito como produtor e receptor da linguagem, na qual as identidades e seus signos se difundem.

Segundo Hall,

Não podemos mais conceber o indivíduo em termos de um ego completo e monolítico ou de um si autônomo. A experiência do si é mais fragmentada, marcada pela incompletude, composta de múltiplos si, de múltiplas identidades ligadas aos diferentes mundos sociais em que nos situemos (HALL, apud MATTELART, 2004 p.104).

Essa afirmação mostra um grande conectivo entre os estudos do autor e a análise do discurso francesa, pois ambas rejeitam a ideia de indivíduo autocentrado ao entender o indivíduo como constructo das relações sociais e discursivas em constante mudança e transformação.

A questão fundamental dessa discussão está nas identidades e em sua influência simultânea através do discurso, que tem como principal característica a superação. Deste modo, ao averiguar o discurso e a narrativa que o carrega, visto aclarar como as identidades são mescladas e transformadas. Sendo assim, as teorias que dão luz a este estudo estão também se legitimando através da metodologia utilizada no mesmo.

5. Objetivos

5.1 Objetivo Geral:

Analisar na cena do rapgeek como se estabelece um diálogo entre determinada juventude e se molda uma identidade partilhada, propiciando a formação de uma tribo urbana.

5.2 Objetivos Específicos:

Elencar e analisar o discurso de superação como tronco identitário, unificador e produtor de uma nova tribo urbana.

Averiguar e analisar os hábitos, aspectos estéticos e a interação social dos indivíduos que compõem a cena musical do rapgeek no intuito de caracterizar suas definições como tribo urbana.

6. Metodologia

6.1 Instrumentos de coleta de dados

Para atender a demanda dos objetivos acima, utilizarei uma coleta de dados composta por métodos de análise qualitativos. Isso decorre do fato de o trabalho tratar de algo íntimo ao gênero — sua identidade — e não simplesmente sobre origem ou fundamento. Dessa forma, faz-se necessário se debruçar sobre suas características mais profundas, o que não seria possível através de métodos quantitativos.

6.1.1 Entrevista semi-estruturada.

A construção de roteiro com perguntas estimuladoras, além de nortear aquilo que se pretende analisar, busca dar margem para respostas mais subjetivas no intuito de compreender a visão e a percepção do entrevistado sem uma pré-avaliação sobre o objeto de pesquisa.

Para compreender a cena que tem o rapgeek como base, é necessário compreender os indivíduos que estão inseridos nela e como eles a veem. Dessa forma, as entrevistas têm por

objetivo dar voz para responder às questões que sejam mais pessoais no que cabe aos indivíduos e suas identidades. As entrevistas serão aplicadas em duas das esferas que compõem uma cena: a dos produtores e a de receptores.

6.1.2 Coleta de texto, áudio e vídeo.

Na problematização, ergo a hipótese de que os discursos de superação criados por alguns dos produtos artísticos que as tribos rapper e geek consomem servem como ponto formador para um tronco identitário que vincula essas tribos à cena do rapgeek. Desse modo, com o objetivo de averiguar a hipótese de que é no discurso que está o cerne da cena do rapgeek e é através dele que se fez possível e propiciou a formação de uma tribo, escolherei três vídeos clipes do rap nacional, três protagonistas de animes e três músicas do rapgeek para executar uma análise de discurso em suas narrativas.

6.2 Análise de dados.

A análise dos dados será conduzida através da teoria francesa da análise do discurso. A análise do discurso francesa (AD) é uma teoria projetada por Michel Pêcheux na década de 1960. Nesta teoria, o discurso não concebe a linguagem apenas no léxico estruturado por regras gramaticais, em cada palavra, Para a AD, é relevante o efeito e sentido produzidos na sociedade a partir do seu contexto histórico e ideológico para indivíduos em determinado lugar, contexto e história.

Ao considerar as produções artísticas de ambas as tribos urbanas, podemos destrinchar suas esferas de discurso e, assim, analisarmos o discurso que compõe o rapgeek. Se pensarmos pela ótica de Michel Pêcheux (1990), nada é estranho à arte no que concerne a língua e o discurso. O

que justifica, então, o trato desta pelo discurso, pois é produzida por sujeitos dotados de ideologia e identidades. De forma que segundo Brum (2019, p. 256),

O campo discursivo das artes pode ser objeto de análise, pois, assim como outros campos, a arte participa das formações sociais e é a elas – e às formações ideológicas e discursivas que lhes são correspondentes – submetida, ao mesmo tempo que quem a produz não são sujeitos livres do assujeitamento.

Para Brum, se a arte é construída por sujeitos dotados de discurso, cabe ela ser submetida à análise deste.

Deste modo, é através da AD que proponho analisar quais as características identitárias nas narrativas e nos discursos dos produtos, produtores e receptores do rapgeek, que, construído a partir de uma união, ergue-se tanto como cena musical quanto possível nova tribo produtora de suas próprias questões estéticas, sociais e culturais.

7. Referências Bibliográficas

BRUM, Janaina Cardoso. PENSAR A ARTE NA ANÁLISE DE DISCURSO: UMA ANÁLISE N'O FANTASMA DA LIBERDADE. *Ling.(dis)curso*[online]. 2019, vol.19, n.2, pp.255-272. Epub Aug 01, 2019. ISSN 1982-4017. <https://doi.org/10.1590/1982-4017-190202-2518>.

HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. 12. Ed. Editora Lamparina, Rio de Janeiro, 2019.

JOVINO, I.S. Escola: as minas e os manos têm a palavra. 2005.104f. Dissertação (Mestrado em Educação)—Centro de Educação e Ciências Humanas, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2005.

MATTELART, Armand; NEVEU, Érik. Introdução aos estudos culturais. São Paulo: Parábola Editorial, 2004.

OLIVEIRA, M. C. CAMILO A. A E ASSUNÇÃO V. A. Tribos urbanas como contexto de desenvolvimento de adolescentes: relação com pares e negociação de diferenças. *Temas psicol.* vol.11 no.1 Ribeirão Preto jun. 2003. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-389X2003000100007

PÊCHEUX, M. [1983]. O discurso: estrutura ou acontecimento. Trad. Eni P. Orlandi. Campinas: Pontes, 1990.

STRAW, Will. Systems of articulation, logics of change: communities and scenes in popular music. In: *Cultural Studies*, vol. 5, n. 3, 1991.