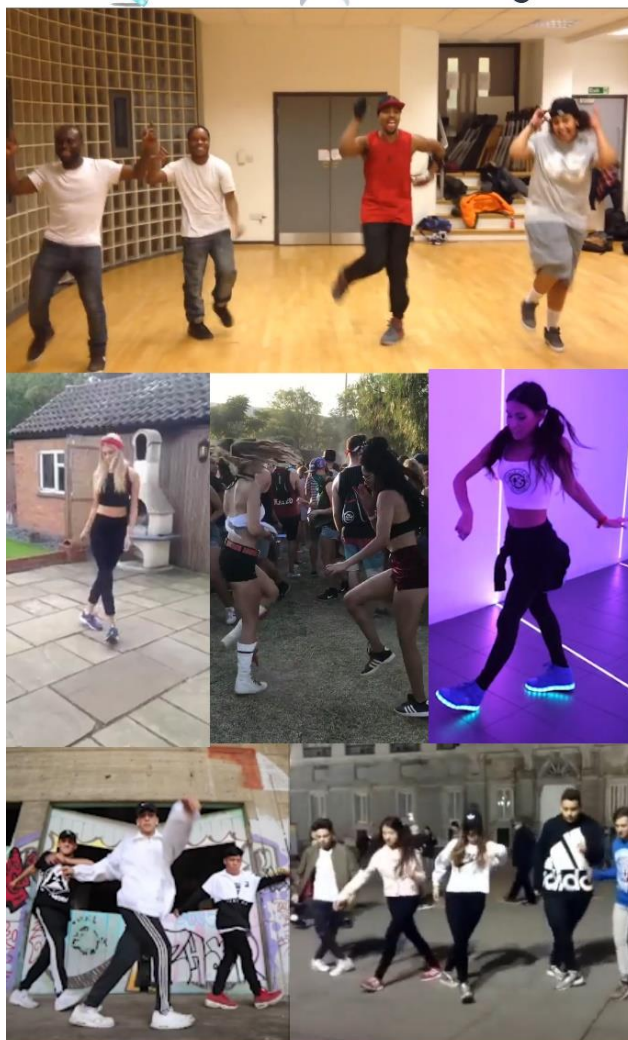


UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA, FISIOTERAPIA E DANÇA  
CURSO DE LICENCIATURA EM DANÇA

Luhã Moreira Valença



**#cuttingshapes**

**Hashtags e tênis de LED a 125 batidas por minuto:  
a construção da dança Cutting Shapes nas mídias sociais.**

Porto Alegre

2018

Luhã Moreira Valença

**Hashtags e t#enis de LED a 125 batidas por minuto:  
a constru##o da dan#a Cutting Shapes nas m#dias sociais.**

Trabalho de conclus#o de curso apresentado como requisito parcial para a obten#o do t#tulo de Licenciado em Dan#a pela Escola de Educa#o F#sica, Fisioterapia e Dan#a da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> M#nica Fagundes Dantas.

Porto Alegre  
2018

Luhã Moreira Valença

**Hashtags e t nis de LED a 125 batidas por minuto:  
a constru o da dan a Cutting Shapes nas m dias sociais.**

Conceito final:

Aprovado em.....de.....de.....

BANCA EXAMINADORA

---

Avaliadora - Prof.<sup>a</sup> Ms. Izabela Lucchese Gavioli (ESEFID – UFRGS)

---

Orientadora - Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> M nica Fagundes Dantas (ESEFID – UFRGS)

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente à minha família. Mãe, Juliano, Gabriel, Juliane, Maria Clair, Max, Nietzsche e Lola (os três últimos irmãos caninos) que sempre estiveram presentes e confiantes em minhas escolhas. Sempre incentivando, mesmo que, em certos momentos, com um pouco de ceticismo e críticas, mas sempre pensando positivo. Somos uma família pequena e posso parecer frio e distante, mas é apenas meu jeito. Meu amor por vocês ultrapassa qualquer porta trancada e cara feia. Amo vocês. Muito obrigado por tudo nestes últimos 25 anos.

À Cássia Jaqueline. Doce, meiga e amável namorada. Amiga para todas as horas. Mulher forte, sensível e dedicada. Entregue a nosso relacionamento e a nossa amizade. Muito obrigado pelo apoio moral e emocional durante a escrita deste trabalho. Desculpe por ter te gerado alguns momentos de ansiedade. Tudo valerá a pena. *Mic Mic.*

À Mônica Dantas. Querida orientadora que desde as aulas em Pesquisa em Dança I estive muito curiosa e interessada em auxiliar e aprender com esta pesquisa. Ainda lembro do primeiro dia que te vi, num seminário sobre as graduações de dança no Dia Internacional da Dança de 2013 na Casa de Cultura Mario Quintana. Não imaginava que estaríamos aqui hoje. Muito obrigado pelo apoio e por me fazer refletir sobre este trabalho no momento que estava quase mudando de ideia completamente. Espero poder estar te dando orgulho e que tenha aprendido tanto quanto eu aprendo contigo.

Às muitas pessoas que convivem comigo desde quando comecei a dançar. Os antigos amigos e membros da Moving Faster, Airton Tomazzoni, Anne Plein, dentre muitos outros. Cada um de vocês *compõe* esta coreografia. Pouparei seus nomes aqui, mas nunca esquecerei o que fizeram e o que fazem comigo diariamente.

## RESUMO

O Cutting Shapes é uma dança de música eletrônica criada em clubes de Londres em 2012 e que tornou-se conhecida pelos vídeos feitos por seus praticantes nas mídias sociais a partir de 2015. Portanto, analisa-se como a dança foi se construindo tecnicamente e culturalmente ao longo dos anos na internet. Busca-se também identificar quais as origens da dança, apresentar o gênero de dança na qual está inserida e apontar acontecimentos que viabilizaram sua disseminação nas mídias sociais. Baseando-se na metodologia de pesquisa voltada a comunidades online conhecida como Netnografia, este trabalho tem uma abordagem qualitativa de caráter exploratório e descritivo, visando a descrição das mudanças da dança por meio de vídeos disponíveis nas mídias sociais como Instagram, Facebook e YouTube. Para isso, é feita uma coleta de vídeos e informações relevantes à dança e sua comunidade, buscando os primeiros vídeos e comparando a técnica da dança deste período até o presente momento. Posteriormente, discute-se a relevância da pesquisa em comunidades online, passando por questões de preservação digital, funcionamento das mídias sociais e de como tais assuntos são aplicados à dança atualmente.

Palavras-chave: Dança. Música eletrônica. Mídias sociais. Netnografia.

## ABSTRACT

The Cutting Shapes is an electronic music-based dance created in London clubs in 2012 which became known for its videos made by its practitioners on social media since 2015. Therefore this paper aims to how the dance was being constructed technically and culturally over the years on internet. It seeks out as well identify its origins, introduce the dance gender on which it is inserted and point events that make viable its dissemination on social media. Based on the research methodology known as Netnography, this work has an exploratory and descriptive qualitative approach, looking at describing the changes on the dance itself through videos available on social media such as Instagram, Facebook and YouTube. To do so, a data collect of videos is made and relevant informations regarding the dance itself and its community are sought searching for the first videos available online and comparing the dance technique from this period until today was also done. Furthermore, we discuss the relevance of online communities research, approaching questions of digital preservation, how social media work and how such subjects are applied to dance nowadays.

Keywords: Dance. Electronic Music. Social media. Netnography.

## SUMÁRIO

<b>1 #warmup</b> .....	7
<b>2 #dançaseletrônicas</b> .....	12
2.1 Um breve resumo com lacunas vazias .....	12
2.2 Conceito-atualização .....	14
2.3 Nomes e características do gênero.....	16
2.3.1 Viralização e construção coletiva por meio das mídias sociais .....	16
2.3.2 Vídeos tutoriais e aprendizado digital .....	20
2.3.3 Picos de popularidade .....	23
<b>3 #netnografia</b> .....	25
3.1 Planejamento, entrada e coleta de dados .....	28
3.2 Análise de dados, ética na pesquisa e representação e avaliação .....	33
<b>4 #cuttingshapes</b> .....	36
4.1 2012-2013: Origem nos clubes londrinos .....	37
4.2 2013-2014: Konijnendans .....	41
4.3 2015-2016: A comunidade do Instagram.....	46
4.3.1 Ícones e massiva presença feminina.....	46
4.3.2 Perfis repositórios .....	49
4.3.3 A subcomunidade de língua espanhola.....	52
<b>5 #afterparty</b> .....	54
REFERÊNCIAS .....	57

## 1 #warmup

Iniciarei este trabalho com um breve relato autobiográfico. Não me estenderei a questões emotivas, mas sim a frustrações que serão reverberadas como os principais motivos para o que estará registrado nesta monografia. Peço que leiam já pensando no que estará por vir.

Em algum dia entre março e abril de 2010, *vagando* pelo YouTube, me deparei com o vídeoclipe da música *J'adore Hardcore* do grupo de música eletrônica alemão chamado Scooter. Neste vídeoclipe, duas pessoas dançavam de forma muito peculiar: elas estavam indo de um lado a outro, fazendo movimentos rápidos com os pés, ao som de uma música rápida com batidas bem acentuadas. Na primeira vez que assisti a esse vídeo, fiquei bastante impressionado com o que assistira – tanto pela música quanto pela dança – e decidi pesquisar sobre aquela dança peculiar. Após alguns minutos lendo comentários e assistindo vídeos sugeridos do lado direito da tela do YouTube, seu nome havia sido descoberto: era uma dança australiana chamada Melbourne Shuffle; e a partir disso, minha história na dança se inicia.

Tendo um nome, a tarefa era simples: digitá-lo na barra de pesquisa do YouTube e assistir o máximo de vídeos possíveis; e foi exatamente o que fiz por alguns dias. Eram minutos e mais minutos de jovens dançando ao som de Hardstyle e Hard Trance, usando calças coloridas e largas chamadas Phat Pants, junto com alguns efeitos de transição entre os vídeos. A cada novo vídeo, me interessava mais por aquela dança, até surgir a motivação de aprendê-la para que, assim, eu também pudesse ter meus vídeos sendo replicados e assistidos na internet.

No primeiro momento, tentei aprender por imitação, ou seja, abria uma música aleatória e tentava dançar que nem os jovens que assistia nos vídeos. Sendo uma pessoa que, até então, nunca tinha se aventurado em dançar, o resultado foi alguns minutos de vergonha me olhando no espelho e pensando no fracasso que recém ocorrera. Contudo, a frustração inicial não foi o bastante para me convencer a desistir, já que, mesmo não *dançando*, aquilo me passava uma ótima sensação de diversão e desafio a cumprir. No segundo momento, abri um vídeo e, aos poucos, apertava para pausar, e em seguida, apertava novamente para reproduzir, de forma com que eu tivesse tempo para ver os passos e repeti-los. Funcionou parcialmente. Eu até



conseguia executá-los, mas não era o bastante, pois não entendia como funcionavam. Me faltava técnica, mas mais importante: me faltavam detalhes; informações sobre os movimentos. Mais minutos se passaram e, então, encontrei um vídeo onde um australiano explicava os passos, de forma lenta e com a câmera mostrando dos quadris para baixo. Em outras palavras: um vídeo tutorial. Após alguns dias de prática baseadas nesse tutorial, já estava começando a entender como funcionava o Melbourne Shuffle.

Passados alguns meses, me senti confiante o suficiente para me filmar dançando e, em setembro do mesmo ano, meu primeiro vídeo foi enviado ao YouTube. Semanas após o primeiro vídeo ser enviado, recebo uma mensagem de um Shuffler de Porto Alegre avisando de um encontro de Shufflers (também chamado de Meet Up) que ocorreria no município de Novo Hamburgo no final de outubro daquele ano. Foi um choque saber que pessoas de cidades próximas dançavam a mesma coisa que eu, já que eu me sentia isolado e uma aberração por dançar essa dança. Um caso clássico de se sentir representado e pertencente a uma comunidade no auge de seus 17 anos.

Entre as primeiras aulas com os tutoriais até o primeiro Meet Up, já estava discutindo a dança em uma comunidade do *falecido* Orkut. Nesta, pude pedir dicas e aprender um pouco sobre a dança com os membros ali presentes, grande maioria Shufflers com dois a três anos de experiência. Após mais vídeos meus enviados, sentia que, mesmo aprendendo a dançar, aquilo não era toda a informação necessária e suficiente. Havia uma ausência tanto nos vídeos quanto na comunidade e em suas postagens. Eu estava entendendo a dança, mas não estava entendendo - e principalmente encontrando informações sobre - o que eu estava dançando. Muitas perguntas iam surgindo durante minhas práticas semanais de dança, tais como *qual a origem das Phat Pants?*.

Essas perguntas me incomodavam. Não por eu não saber as respostas, mas por eu não encontrá-las. Havia (e ainda há) um grande *buraco* histórico no Melbourne Shuffle (e em outras Danças Eletrônicas, como tratado no próximo capítulo). Eu e outros Shufflers não sabíamos onde encontrar essas respostas, e quando encontrávamos (geralmente do Wikipédia ou de algum Blog totalmente sem credibilidade), eram informações sem referências. Ou, no pior - e mais comum - dos casos, eram todas copiadas e coladas umas das outras, com eventuais acréscimos

de informações falsas ou muito duvidosas. No fim, após oito anos praticando arduamente o Melbourne Shuffle, junto com incontáveis horas no YouTube, entrevistando Shufflers mais velhos e encontrando referências confiáveis (do ponto de vista acadêmico), pude saciar parte de minhas dúvidas e questionamentos e, desde 2010, posso dizer que exercito meu lado acadêmico, fazendo perguntas, testando métodos e divulgando meus achados à comunidade. É importante mencionar que meu ingresso na licenciatura em dança foi em 2014, quatro anos após ter iniciado na dança, ou seja, muito antes de eu ter meu primeiro contato com método científico e de pesquisa acadêmica. Por toda essa ausência e por minha insistência e curiosidade em saber o que eu estava fazendo, e talvez, acima de tudo, por poder transmitir meus achados a outros Shufflers em um espaço de incertezas e informações pouco confiáveis que este TCC se constitui.

Parte de minha história na dança recém descrita se repete com milhares de praticantes de outra Danças Eletrônicas ao redor do mundo. No primeiro momento, assistem um vídeo, criam interesse, começam a aprender pelos tutoriais, gravam vídeos de si dançando, enviam a mídias sociais como até decidirem ir atrás de outros praticantes em cidades próximas para dançar juntos - seja em lugares públicos ou em festas de música eletrônica - e isso ocorre desde 2006 com a popularização do YouTube. Para muitos, os mesmos questionamentos que eu tive se repetem, mas por falta de tempo ou interesse em pesquisar as informações de suas danças, estas acabam sendo ensinadas a outras pessoas de formas incorretas ou, no máximo, muito mal explicadas. Além disso, o risco de informações se perderem permanentemente é algo rotineiro, como argumentarei posteriormente.

Com este relato finalizado, volto a atenção à estrutura deste TCC. Como estarei tratando de uma dança a qual depende diretamente da internet para *funcionar*, muito do que citarei estará disponível online. Prestem atenção nas notas de rodapé, já que estas estarão com muitos links para assistir. Além disso, como já devem ter percebido, muitos termos em inglês serão utilizados, desde os nomes das mídias sociais até alguns termos técnicos envolvendo informática. Portanto, o uso do itálico será voltado a palavras com um sentido diferenciado, gírias ou termos técnicos que precisem ser explicados. Nomes próprios (como de danças ou de mídias sociais) não estarão em itálico. Tal escolha é para evitar confusões e uso excessivo deste recurso.

No que tange a estrutura deste trabalho:

- cada capítulo terá seu nome com uma Hashtag, fazendo alusão ao uso das mesmas nas mídias sociais. Estas que sempre se iniciam com uma cerquilha (#), são indexadores de conteúdo utilizadas para facilitar a busca de assuntos em muitas mídias sociais. Geralmente quando alguém faz um vídeo dançando, tal usuário utiliza algumas Hashtags para que outros usuários encontrem seu vídeo, aumentando sua visualização. Decidi nomear os capítulos assim para aproximar o conhecimento acadêmico da nossa realidade digital, pois sinto que o mundo acadêmico ainda não sabe bem como *abraçar* estas novas tecnologias e tratá-las com naturalidade;
- a introdução aqui é chamada de *#warmup*. Este termo refere-se ao primeiro *Set* de uma festa, na qual o DJ é responsável por *aquecer* a pista enquanto as pessoas entram no evento. Comumente utilizam-se músicas mais lentas que o padrão da festa neste primeiro momento;
- no *#dançaseletrônicas* apresentarei o conceito e a uma breve história das mesmas, ressaltando as origens das danças pertencentes a este gênero e suas características em comum;
- em seguida, apresento e explico a metodologia utilizada aqui, a *#netnografia*, pois esta ainda é recente e, com exceção das áreas de comunicação e marketing, ainda está em pouco uso por outras áreas de conhecimento acadêmico. Darei atenção total a como esta metodologia funciona, quais as aplicações, vantagens e desvantagens; citarei outros autores que tratam acerca de internet, comunidades e criações online e explicarei como foi feita a coleta e análise dos dados dos vídeos de *#cuttingshapes*. Ressalto que a ideia aqui não é detalhar ou resumir o que seu criador propõe em seus livros e em cada uma das etapas propostas por ele, mas sim descrever os *o quê* e *como* que serão/foram necessários utilizar neste trabalho;
- falando na dança, esta estará em evidência no quarto capítulo. Tratarei de sua história, evolução e como esta foi crescendo e mudando ao longo dos anos. Exibirei somente resultados, pois o capítulo anterior tem a finalidade de mostrar os métodos utilizados. Decidi dividi-los para não gerar confusões;
- por fim, após esclarecidos os fatos e procedimentos utilizados, iremos aos comentários finais, aqui chamados de *#afterparty*; este que é o termo referente a uma festa ou evento que inicia após o término do evento principal, para onde

vão todas as pessoas que ainda queiram festejar, mesmo após horas de festa já realizadas. Trarei a discussão de questões como preservação de arquivos digitais, as dificuldades na escrita deste trabalho, ensino da dança por meio de vídeos tutoriais e outros assuntos da nossa contemporaneidade digital que julgo necessário escrever sobre.

- usarei o termo *Usuário dançante* para se referir a pessoas que participam da comunidade de uma Dança Eletrônica ou a praticam sem grandes intenções, mas que enviam seus vídeos a mídias sociais e contribuem – diretamente ou não – para o crescimento da dança e de sua cultura e comunidade;
- o título escolhido foi *Hashtags e tênis de LED a 125 batidas por minuto: a construção da dança Cutting Shapes nas mídias sociais*. A escolha se deve por:
  - possuir a forma de indexação e organização de conteúdos similares gerada por usuários, as Hashtags;
  - os *tênis de LED* se tornaram parte importante do Cutting Shapes em meados de 2015 quando algumas pessoas começaram a utilizá-los em seus vídeos, o que acabou chamando muito a atenção e despertando vontade de muitos praticantes nos mesmos. Hoje, os tênis são sinônimos da dança e vice-versa;
  - *125 batidas por minuto* (ou BPM) é a média de velocidade das músicas presentes nos vídeos de Cutting Shapes e;
  - já a *construção da dança Cutting Shapes nas mídias sociais* é o que estou a procurar e exibir aqui.

A partir daqui, o *#warmup* está concluído. Vamos começar.

## 2. #dançaseletrônicas

### 2.1 Um breve resumo com lacunas vazias

Quando pensamos na palavra Música Eletrônica ou, talvez, em Cultura da Música Eletrônica, geralmente pensamos em uma multidão dançando em frenesi por horas até chegar à exaustão, compostos químicos ilícitos que são utilizados para aumentar a experiência dos usuários, músicas extremamente repetitivas feitas em computador que parecem ser todas iguais umas às outras e uma pessoa atrás de uma mesa de som que aparentemente apenas fica apertando o botão *Play* e pensando que é um grande artista. Essa é a visão comum da sociedade ao se pensar em música eletrônica e nos locais onde ela é um elemento essencial, tais como Raves, Clubes e, recentemente, em grandes, multimilionários e megalomaníacos festivais dedicados a estes estilos de músicas espelhados pelo mundo. A verdade é que esta visão estereotipada condiz muito com a realidade das culturas de músicas eletrônicas. Sim, *culturas e músicas*. Ao pensarmos em qualquer gênero musical, automaticamente pensamos em um conjunto de símbolos e hábitos referentes a estes gêneros. Se pensarmos em Rock, provavelmente pensaremos em guitarras, roupas pretas e músicas rápidas e talvez agressivas; já Rap em homens negros, vindos de bairros mais pobres, utilizando roupas luxuosas e falando de suas dolorosas realidades ou de seus bens materiais conquistados com muito esforço. Contudo, estes estereótipos não são encontrados em fãs ou estudiosos desses gêneros, que poderão nos apresentar toda a diversidade presente nessas culturas. Poderão nos explicar, por exemplo, quais as semelhanças e diferenças entre as dezenas de estilos Metal ou como N.W.A. e Public Enemy foram importantes para o Rap no final dos anos 80. E é com esse breve exemplo acerca de estereótipos, comportamento humano e gêneros musicais que inicio este capítulo.

A música eletrônica é antiga, tão antiga quanto outros gêneros musicais. Os primeiros experimentos envolvendo osciladores e outros equipamentos eletrônicos com a finalidade de se produzir sons datam do final do século XIX até meados do século XX, quando grupos como Kraftwerk<sup>1</sup> começaram a popularizar o gênero. Nos

---

<sup>1</sup> Grupo alemão fundado em 1970 considerado um dos principais expoentes da música eletrônica.

anos seguintes, mais equipamentos foram sendo produzidos e mais pessoas estavam interessadas em produzir músicas com tais novas tecnologias. Com isso, artistas Pop e de outros gêneros musicais passaram a utilizar sintetizadores e outros instrumentos em suas composições. Entretanto, a música eletrônica como nós conhecemos hoje – chamada de EDM<sup>2</sup> - nasce em meados dos anos 80, se espalhando rapidamente pelos Estados Unidos e Europa; especialmente no Reino Unido, dando origem às Raves; estas que, sendo festas ilegais, se tornaram alvo fácil da mídia por inúmeras razões, tais como a invasão de espaços privados até os famigerados usos de drogas como LSD e Ecstasy. A partir do Acid House e do Techno, muitos outros estilos de EDM surgiram entre final dos anos 80 e começo dos anos 90, dando origem a uma imensa árvore genealógica de estilos e subestilos. Tais estilos que, com o início da comercialização da música eletrônica e constantes aparições na mídia, passaram a alcançar mais locais do mundo e, claro, mais público, tornando-se parte fundamental da vida de milhões de pessoas e sendo uma indústria bilionária na atualidade, sem previsão de acabar.

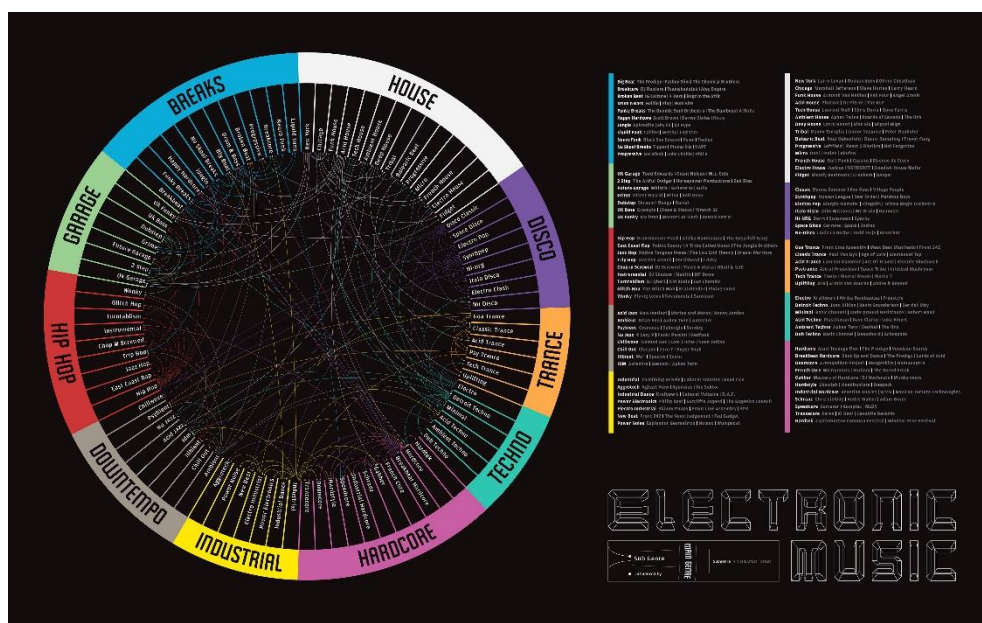


Figura 1. Árvore genealógica da EDM. Disponível em: <[http://earthlymission.com/wp-content/uploads/2014/10/Electronic\\_Music\\_Guide\\_picture\\_151014.jpg](http://earthlymission.com/wp-content/uploads/2014/10/Electronic_Music_Guide_picture_151014.jpg)>. Acesso em: 02 nov. 2018.

Este breve resumo da história da Música Eletrônica é conhecido e contado em uma infinidade de livros, documentários, artigos, entrevistas com produtores e DJs, cada um desses focados em uma certa comunidade, estilo ou em uma visão geral do gênero. O que é pouco contado é uma parte essencial dentro da EDM: a dança. Sim,

<sup>2</sup> Do inglês *Electronic Dance Music*.

a dança faz parte das Raves desde seu início e a ideia é justamente essa: dançar sem pensar muito. Porém, como em muitos outros gêneros de dança, há falta de informações sobre a história de cada dança e, no caso das danças de Raves e Clubes, o problema é agravado ainda mais já que, antes da popularização dos Smartphones, muitos frequentadores desses espaços não estavam preocupados em filmar cada momento de sua experiência, e os que filmavam, acabavam arquivando seus vídeos em fitas VHS no armário e estes raramente saíam dali.

Portanto, antes de tratar de uma dessas danças que é a protagonista desta monografia, permito-me apresentar o conceito das Danças Eletrônicas, por alguém que as pratica e estuda há mais de oito anos. Acreditem, um parágrafo não seria o bastante pra tratar destas e fazer com que vocês entendam meu objeto de pesquisa e objetivos a serem alcançados.

## 2.2 Conceito-atualização

As Danças Eletrônicas<sup>3</sup> são danças originadas em certas comunidades de EDM ao redor do mundo entre o final dos anos 80 e começo dos 90. Nestas, devido ao padrão das músicas, certos movimentos passaram a ficar comuns entre os frequentadores que ali circulavam e, com o tempo, se tornaram parte da cultura ali estabelecida, movendo os corpos de milhares a partir dos sons ali comuns. Uma vez que *caíam no agrado* de seus adeptos, passaram a ser parte fundamental daquela cultura, assim como as vestimentas, acessórios, gírias e hábitos daquelas pessoas. Muitas destas danças se originaram baseadas em Danças Urbanas. Por isso, pode-se dizer que as Danças Eletrônicas pertencem ao *guarda-chuva* das Danças Urbanas, mas, claro, tendo suas características peculiares que as diferenciam (e muito) das Danças Urbanas *convencionais* como Popping, Locking, Vogue, Krump, etc.

Mesmo com a gigantesca bibliografia existente acerca da EDM e suas culturas (como citado acima), pouco foi escrito ou aprofundado academicamente no que tange a essas danças. Para exemplificar, usarei as seguintes citações do livro *Energy Flash*:

---

<sup>3</sup> Tal termo não é de minha autoria. Na verdade, o termo mais comum utilizado para referir as mesmas é *Danças de Música Eletrônica*; as mesmas são comumente conhecidas como *Rave dances* ou *EDM Dance Styles* em países de língua inglesa.

*a journey through rave music and dance culture*<sup>4</sup>. Ao tratar da cena Rave de Nova Iorque – mais especificamente uma Rave chamada NASA - em meados dos anos 90, o autor descreve:

Especialmente na costa leste, o jeito de dançar que estava acontecendo não lembrava o jeito original inglês. Ao invés de enlouquecerem por horas, os jovens Ravers americanos costumavam dançar em estouros de espasmos. Geralmente cercados em um círculo, estilo Hip-Hop. A dança é mais estilosa e ostentosa que na Europa: complexas involuções dos membros, torsões tremidas e ondulações geométricas que fazem o corpo ondular como fractais de computador, saltos de um Kickboxer e rodopios. Tudo isso faz lembrar as batalhas da velha guarda do Breaking e Popping, mas filtradas através de uma fluidez polimorfa pós Ecstasy. [...] Liquid é o termo mais usado.<sup>5</sup> (REYNOLDS, 2013, n.p, tradução própria).

Um pouco mais à frente, o autor descreve a comunidade Gabber de Rotterdam, nos Países Baixos. Em um trecho tratando de uma Rave chama *Nightmare*, o autor afirma:

Na *Nightmare*, fiquei a noite toda incrivelmente intrigado com os passos absurdamente rápidos que lembravam Kickboxing. Como eles conseguem manter os pés no chão úmido de suor e bebidas? [...] Outros Gabbas preferem simplesmente se enfurecer, cortando o ar, grunhindo e apertando os dentes.<sup>6</sup> (REYNOLDS, 2013, n.p, tradução própria).

Tais citações do livro de Reynolds não foram escolhidas por acaso. Elas tratam de duas danças que foram desenvolvidas nestas comunidades: o Liquid e o Hakken, respectivamente. E como podemos perceber, foram descritas com poucos detalhes. Este é um problema que persiste até hoje, mesmo com as abundantes fontes de informação e suas facilidades em acessá-las.

---

<sup>4</sup> Escrito por Simon Reynolds, tendo sua primeira edição publicada em 1998 e atualizada em 2013, este livro é reconhecido como uma das mais completas compilações de informações das culturas de EDM dos anos 90 ao início dos 2000, trazendo uma alta quantidade de detalhes e sarcasmos por parte do autor acerca das cenas que este visitara.

<sup>5</sup> *Specially on the East Coast, the dancing that was going on didn't resemble dacing in the original English sense. Instead of trancing out for hours, US teen-ravers tend to dance in spasmodic bursts – often surrounded, hip hop-style, by circle of spectators. The dance is more stylized and ostentatious than in Europe: complex involutions of the limbs, shimmying torsions and geometric undulations that make the body ripple like computer fractals, kickboxer skips and spinning-top twirls – all of which hark back to the breakdancing and bodypopping battles of old-skool rap, but filtered through a post-E polymorphous fluidity. 'The pretzel dance', as Dennis calls it. 'Liquid' is the more widely used term.*

<sup>6</sup> *At Nightmare, I marvel all night at the kids' incredibly intricate, absurdly fast footwork, which resembles kickboxing. How do they manage to keep their footing on the sweat and soft-drink soaked floor? [...] Other gabbas prefer to simply rage hard, slicing and dicing the air, growling and grinding their teeth.*



## 2.3 Nomes e características do gênero

De acordo com minhas pesquisas, atualmente existem 17 Danças Eletrônicas<sup>7</sup>: Brisbane Stomp, Drum N Bass Step (ou X-Outing), Flogger, Free Step, Gloving, Glowsticking, Hakken, Industrial (ou Cybergoth Dance), Jumpstyle, Liquid, Melbourne Shuffle, Muzz (ou Chopping), Nordictrack (ou Candywalk), Rebolation, Sensualize, Electro (ou Tecktonik) e Cutting Shapes; esta última sendo o objeto de pesquisa desta monografia. Cada uma dessas danças possui histórias e movimentos específicos. Umás foram criadas dentro das Raves nos anos 90; outras foram criações recentes dentro das mídias sociais sendo fusões de duas ou mais Danças Eletrônicas. Entretanto, todas possuem as seguintes características:

### 2.3.1 Viralização e construção coletiva por meio das mídias sociais

Durante os anos 90 até o início dos 2000, se uma pessoa quisesse conhecer estas danças, a mesma teria que, quase como obrigação, ser um frequentador assíduo de Raves e Clubes para conhecê-las, já que estas raramente eram praticadas fora desses ambientes. Contudo, com o advento da internet no final dos anos 90, uma série de sites (em especial fóruns de discussão) foram criados e os próprios frequentadores desses ambientes discutiam sobre as danças ali presentes. Porém, o que realmente foi o grande *divisor de águas* para estas danças foi a criação do YouTube em 2005. Neste site - hoje a referência mundial de *Stream* de vídeos gerado por usuários - os Ravers e Clubbers passaram a enviar seus vídeos dançando estas danças. O que antes eram pouco conhecidas passaram a ganhar milhões de visualizações em poucos meses. Este processo é conhecido como Viralização<sup>8</sup> e quando aplicado à dança, segundo Harmony Bench, refere-se a:

---

<sup>7</sup> A ideia aqui não é dar uma descrição detalhada sobre movimentos, histórias e músicas que cada uma utiliza. Caso sua curiosidade em conhecê-las tenha despertado, sugiro que pesquise o nome de cada dança no YouTube e assista alguns vídeos de cada dança. Assim poderão ter uma breve ideia do que cada uma se trata.

<sup>8</sup> Do inglês *going viral*, a palavra faz referência a como Vírus se reproduzem; refere-se a como algo se torna muito popular em pouquíssimo tempo na internet.

Assim como vídeos virais, na qual sua rápida circulação e ampla visualização – na casa das dezenas a centenas a de milhões de cliques – estabelecem um lugar comum de referência à audiência da internet, coreografias virais circulam contagiosamente. Entretanto, ao invés de simplesmente se transmitirem, coreografias virais tomam vantagem desse mesmo mecanismo de distribuição enquanto requerem que os usuários saiam do computador e fiquem de frente a uma câmera. Enquanto vídeos virais viajam de tela a tela, [...] coreografias virais viajam de corpos dançantes a corpos dançantes através da interface da mídia.<sup>9</sup> (BENCH, 2010, p. 201, tradução própria).

A autora, ao tratar de vídeos que a mesma chama de Coreografias Virais, afirma que “Como uma forma híbrida, as danças nas mídias sociais se diferenciam das coreografias de palco por insistir no engajamento e participação do público”.<sup>10</sup> (BENCH, 2010, p. 184, tradução própria).

Outro aspecto que proporcionou a criação de diversas Danças Eletrônicas foi a possibilidade de uma pessoa fazer um vídeo seu dançando (na maioria das vezes descontraído ou sem grandes intenções) e este inspirar outras pessoas a dançarem daquela forma, criando verdadeiras e espontâneas comunidades de praticantes daquela dança. Exemplos a ser citados são os do Gloving e Electro, pois são Danças Eletrônicas que tiveram seus vídeos enviados por um usuário e acabaram criando comunidades dessas danças em diversas partes do mundo. Nestes casos, a autora afirma que:

Embora seja atualmente uma prática comum criar vídeos com a intenção explícita de se tornarem virais, vídeos virais e coreografias virais não são definidos pelas suas intenções, mas por quantos espectadores estão persuadidos a compartilhar o vídeo e corporificar esta coreografia.<sup>11</sup> (BENCH, 2010, p. 201, tradução própria).

Não existe uma *fórmula mágica* para um vídeo se tornar viral. Ele simplesmente se torna com o passar de poucos dias ou meses. Tudo depende do interesse e engajamento do público. A autora continua seu argumento afirmando:

Vídeos virais e coreografias virais são determinados pelo público. Eles ocorrem somente quando o público encontra algo que valha a pena ser

---

<sup>9</sup> *Like viral videos, which, with their rapid circulation and broad viewership—into the tens and hundreds of millions of hits—establish a common ground of cultural reference points for internet audiences, viral choreographies circulate contagiously. However, instead of simply transmitting themselves along peer-to-peer networks, viral choreographies take advantage of these same mechanisms of distribution while additionally requiring that users take a step away from the computer and in front of a camera. While viral videos travel from computer screen to computer screen, asking little more than a mouse click or two from otherwise inert viewing subjects to propel themselves through the internet, viral choreographies travel from dancing body to dancing body via a media interface.*

<sup>10</sup> *As a hybrid form, social dance-media differentiates itself from stage-based choreography by insisting upon public engagement and participation.*

<sup>11</sup> *Though it is now common practice to create videos with the explicit intention for them to go viral, viral videos and viral choreographies are defined not by their intention, but by how many viewers are persuaded to share the video or embody its choreography.*

compartilhado – geralmente humor ou talento inesperado. [...] Vídeos virais são rapidamente encontrados por conta da contagem de visualizações e data de envio [...].<sup>12</sup> (BENCH, 2010, p. 201, tradução própria).

Ou seja, há uma relação direta e totalmente dependente entre espectador e criador, até o ponto em que o espectador decide de tornar criador. John Palfrey e Urs Gasser em seu livro *Nascidos na Era Digital*<sup>13</sup> argumentam mais sobre os Criadores:

A maior parte da criatividade digital é do tipo não espetacular. O que chama a nossa atenção não é a porcentagem absoluta (e relativamente pequena) dos Nativos Digitais que estão realizando as coisas mais criativas online, mas sim a extensão em que a criatividade representa uma oportunidade para a aprendizagem, a expressão pessoal, a autonomia individual e a mudança política. Os exemplos de autoexpressão através da mídia digital indicam um maior engajamento na reformulação de conteúdo, até mesmo das maneiras mais modestas. (PALFREY; GASSER, 2011, p. 132).

Os autores, ao tratar sobre *Remix* e músicas criadas na internet, afirmam: “Os remixes permitem aos Nativos Digitais, e a outros, interagir com objetos culturais de uma maneira que afeta a forma como as culturas se desenvolvem e são entendidas”. (PALFREY e GASSER, 2011, p. 134). No caso das Danças Eletrônicas, elas vão aumentando seu vocabulário e mudando seus estilos uma vez que mais e mais *usuários dançantes* decidem dançá-las. Danças como Melbourne Shuffle e Jumpstyle possuem alguns estilos *dentro* de suas movimentações justamente pela quantidade de pessoas criando novas maneiras de dançar baseadas nas regras básicas que compõem cada uma dessas danças. Estes estilos são criados e se mantêm *vivos* pelo interesse dos *usuários dançantes* em dançá-los e contribuir para *elas*, fazendo vídeos utilizando passos novos. Sendo assim, os autores continuam:

A questão é que o novo mundo da mídia digital proporciona aos usuários as possibilidades de interagir não apenas com seus pares, mas também com o conteúdo. Texto, imagens, vídeos e arquivos de áudio podem ser não apenas compartilhados com seus pares, mas também facilmente manipulados. (PALFREY e GASSER, 2011, p. 135).

É importante salientar que antes de 2005 não existia site algum que permitisse assistir vídeos tão facilmente quanto o YouTube conseguiu e dificilmente alguma dessas danças aparecia na mídia *convencional*. Um exemplo de vídeo *Pré-YouTube*

---

<sup>12</sup> *viral videos and viral choreographies are audience-determined. They occur only when online audiences find in them something worth sharing— usually humor or unexpected talent. [...] Viral videos are easily spotted by finding a video’s view count and upload date [...].*

<sup>13</sup> O livro é algo entre uma introdução acadêmica e um guia para pais na qual os autores explicam brevemente como a internet funciona em diversos segmentos, dando exemplos e citando situações das mais diversas.

é o de Eric<sup>14</sup>, um praticante de Liquid que teve seu vídeo compartilhado em 1999 em programas de Download P2P como Kazaa e Napster. Nestes programas, os usuários baixaram seu vídeo, o que fez com que o Liquid ganhasse um pouco de atenção fora das Raves. Já no âmbito da mídia *convencional*, posso citar o Hakken, que ficou conhecido dentro dos Países Baixos em meados dos anos 90 por diversas aparições na televisão por conta da cultura onde estava inserida. Tais exemplos são exceções.

Assim que o YouTube foi ganhando mais e mais atenção e público, estas danças deixaram de ser praticadas em seus locais reclusos e pouco conhecidos para serem praticadas por qualquer um, a qualquer hora e em qualquer lugar. Isso fez com que milhões de pessoas passassem a dançar estas danças sem ter sequer pisado em uma Rave ou Clube alguma vez na vida. Ao tratar dos prós e contras dos Smartphones nas Raves, David Heller<sup>15</sup> afirma:

Do lado positivo, os Smartphones e as mídias sociais como Facebook, YouTube e Instagram permitiram a acessibilidade a materiais muito mais facilmente e instantaneamente àqueles que querem aprender a dançar as Danças Eletrônicas na privacidade de seus quartos. Qualquer um que desejar aprender essas danças pode aprender em seu ritmo. Não é mais necessário viajar para eventos Underground ou Mainstream para ver e aprender essas danças associadas à música eletrônica.<sup>16</sup> (HELLER, 2014, p. 12, tradução própria).

Um detalhe importante a ser mencionado é que certas mídias sociais são mais usadas em certas danças do que em outras. Há vários motivos envolvidos: popularidade em um certo país ou região, faixa etária, recursos do site, tecnologia da época, dentre outros. O Flogger, por exemplo, era mais praticado entre usuários do Fotolog de 12 a 18 anos, quase que exclusivamente na Argentina, entre 2008 e 2010; já o Rebolation, Free Step e Sensualize foram bastante populares dentro do Orkut entre 2007 e 2010 por brasileiros de 12 a 25 anos. Sobre isso, PALFREY e GASSER (2011, p. 143) ponderam que:

---

<sup>14</sup> Vídeo de Eric. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hKyK9VwfoA8>>. Acesso em: 18 ago. 2018.

<sup>15</sup> Sua dissertação de mestrado é um dos poucos documentos acadêmicos voltados exclusivamente às Danças Eletrônicas. Tratando do Liquid, o autor discute muito a relação entre a dança e as novas tecnologias, além de trazer depoimentos de importantes referências do Liquid.

<sup>16</sup> *On the positive side, smartphones and social networks like Facebook, YouTube, and Instagram have made accessibility to material much easier and instantaneous for those who wish to learn Rave dance styles in the privacy of their own homes. Anyone who desires to learn the dance styles can do so at their own pace and leisure. It is no longer necessary to travel to an underground or mainstream music event to see and learn these dances associated with electronic music.*

Embora os processadores, dispositivos de armazenamento e capacidade de comunicação dos computadores sejam fatores fundamentais para a produção em larga escala de informação, conhecimento e cultura na *internet*, os fatores sociais também são importantes. Ferramentas interativas *online*, combinadas com a disposição de compartilhar conteúdo e contribuir para as comunidades, mudam significativamente os hábitos de consumo de mídia dos usuários. Considerados juntos, estes fatores estão entre os mais importantes direcionadores de conteúdo criados por usuários para os próximos anos.

Tudo isso faz parte da chamada Cultura Participativa, o *esqueleto* da Web 2.0<sup>17</sup>. Segundo seus criadores<sup>18</sup>, define-se como:

- há relativamente poucas barreiras à expressão artística e o envolvimento cívico;
- há forte apoio à criação e compartilhamento com o que você cria com outras pessoas;
- há algum tipo de tutoria informal em que o que é conhecido pelos mais experientes é transferido aos novatos;
- onde os membros creem que suas contribuições importam e;
- onde os membros sentem algum grau de conexão social uns com os outros, pelo menos até o grau em que se importam com o que as outras pessoas pensam sobre o que estão criando.

### 2.3.2 Vídeos tutoriais e aprendizado digital

A dança, sendo algo *instável*, se torna facilmente manipulada e modificada por cada corpo, cada história, cada interesse. Algo sempre é adicionado, alterado ou removido e depende de cada um para ser perpetuado. Posso citar aqui as técnicas de Dança Moderna que, para cada um de seus criadores – seja Martha Graham, José Limón, Doris Humphrey, etc – muitos elementos foram sendo transmitidos de um para outro e cada um desses grandes coreógrafos e professores tinham interesses em algo, o que acabou criando novas técnicas de dança e, por consequência, uma centena de coreografias e milhares de seguidores dessas técnicas. A questão é que nas Danças Eletrônicas a relação é diferente. O aprendizado não é em uma sala de

---

<sup>17</sup> Termo referente como a internet passou a funcionar entre 1999 a 2004, marcado pela interação e participação dos usuários no conteúdo criado pelos mesmos ao invés de uma cultura de consumo passiva e sem relação de mudança com o conteúdo.

<sup>18</sup> JENKINS, Henry et al. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. p. 7. Disponível em: <[https://www.macfound.org/media/article\\_pdfs/JENKINS\\_WHITE\\_PAPER.PDF](https://www.macfound.org/media/article_pdfs/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF)> Acesso em: 5 set. 2018.

aula, mas sim por uma tela com Pixels, na pista de dança ou em encontros em locais públicos previamente agendados pelos *usuários dançantes*.

Uma das principais características das Danças Eletrônicas são os vídeos tutoriais. Nos anos 90, se uma pessoa quisesse aprender a dançar alguma dessas danças, ela teria que ver muitas pessoas dançando e ir aprendendo com o que observava, experimentando os movimentos em meio ao frenesi das Raves e Clubes. Já no período que a internet começou a se popularizar, os fóruns<sup>19</sup> eram estes espaços de aprendizagem, mesmo que pouco práticos, pois textos e imagens são pouco efetivos (se tratando de ensino de dança). No caso, os fóruns eram mais voltados a discussões da dança e de suas respectivas comunidades.

Entretanto, com a popularização do YouTube, melhorias na tecnologia de captação e edição de vídeo e de velocidade da internet, os frequentadores passaram a se filmar dançando e, neste caso, passaram a fazer vídeos explicando os movimentos de cada dança. Hoje, se você digitar o nome de uma Dança Eletrônica seguido da palavra *tutorial* ou *How to*, aparecerão milhares de vídeos, de diversas línguas, feitos de diversas formas; das mais simples, amadoras e malfeitas até bem produzidas e explicadas por um praticante experiente. Os primeiros tutoriais de dança eram, claro, feitos por algum praticando fiel à sua respectiva dança em seu local de origem, mas atualmente, qualquer *usuário dançante* com qualquer tempo de experiência e em qualquer lugar do mundo pode fazer um tutorial. Basicamente, as mídias sociais permitiram que qualquer um possa se tornar um professor de dança sem *nunca ter tido uma aula*.

HELLER (2014, p. 6) comenta:

A tecnologia tem uma tremenda influência positiva dentro da cultura *Rave*. Por exemplo, não frequentadores que querem aprender a dançar as danças relacionadas à cultura *Rave* podem facilmente aprender em um ambiente neutro e seguro, tais como seus próprios quartos, por causa de vídeos tutoriais produzidos pelos *Ravers*. Da mesma forma, a música que antes era

---

<sup>19</sup> Cito aqui alguns fóruns voltados exclusivamente à Danças Eletrônicas: melbshuffle.com (para Melbourne Shuffle), glowsticking.com (para Glowsticking), dasklub.com (para Industrial) e floasis.net (para Liquid). Todos, infelizmente, estão fora do ar há anos. Dessa forma, perdeu-se todo o histórico dos fóruns; suas conversas e seus antigos tutoriais.

escutada exclusivamente nesses ambientes reclusos e Underground agora são instantaneamente encontradas Online.<sup>20</sup>

Os vídeos tutoriais não são meros substitutos a escolas de dança, devo acrescentar. É diferente de, por exemplo, pesquisar sobre como fazer *Tendu* do Balé ou *Top Rock* do B-boy. Diferente dessas danças e de tantas outras que o ensino e aprendizagem está estabelecido e consolidado há anos em diversos espaços e que não dependeram tão diretamente da internet para crescerem e se aprimorarem, as Danças Eletrônicas dependeram (e continuam dependendo) fundamentalmente desse método de ensino descentralizado. E por mais que muitas pessoas aprendam essas danças em encontros de *usuários dançantes* em locais públicos ao redor do mundo, praticamente todas estas pessoas passaram, em algum momento, por algum vídeo tutorial. Talvez, no máximo, algumas dicas escritas por alguém experiente e enviadas por algum serviço de mensagens instantâneas.

Sites como Reddit, grupos de Facebook e até mesmo as antigas comunidades do Orkut continuam desempenhando os papéis dos fóruns previamente mencionados. Isso, claro, excluindo a sessão de comentários de vídeos no YouTube e Instagram, por exemplo, onde um vídeo tutorial pode ser enviado e os interessados em aprender podem *sanar* suas dúvidas com o autor do vídeo ou com as respostas de outros *usuários dançantes*.

---

<sup>20</sup> *Technology has tremendous power for positive influence within Rave culture. For instance, non-Rave practitioners who want to learn the dance styles associated with Rave culture can easily learn dances in a neutral, safe setting, such as their own living room, because of online dance tutorials produced by Ravers. Also, the music that was once exclusively heard at these underground, often hard to find events, is now instantly available online.*

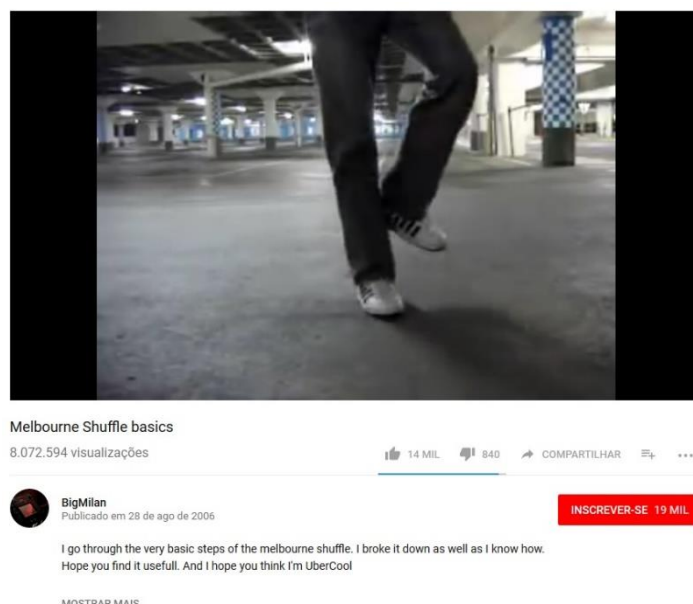


Figura 2. Tutorial de Melbourne Shuffle. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=P3evoNeD45g>>. Acesso em: 15 ago. 2018.

Não citarei mais referências aqui pois existe muito material acadêmico produzido acerca de aprendizado online e participativo. Alguns destes foram lidos, mas decidi não adicioná-los pois a ideia neste subcapítulo foi de mostrar como os tutoriais se aplicam diretamente na cultura das Danças Eletrônicas. E creio que o subcapítulo anterior possa ter muita relação aqui.

### 2.3.3 Picos de popularidade

Pare e pense em todas as danças que você já dançou porque estavam populares no momento. *Lambada*, *Moonwalk*, *Harlem Shake*, *Single Ladies* de Beyoncé, *Gangnam Style* de Psy. Os exemplos são infinitos. Muitas danças nasceram e *morreram* assim. Porém, enquanto umas conseguiram durar tempo suficiente para serem marcadas na história e lembradas até hoje, outras foram apenas uma febre de poucos meses que *ninguém* mais lembra. Por que estou falando disso? Porque todas as Danças Eletrônicas são assim. Enquanto umas foram extremamente populares em 2006 a ponto de terem milhões de visualizações naquele ano (e nos seguintes) e continuam sendo famosas, praticadas regularmente e, mais importante, reconhecidas pela comunidade de EDM ao redor do mundo na atualidade, outras não passaram de



vagas lembranças nas mentes de muitos de seus praticantes que hoje sentem vergonha de ter dançado *aquilo*, muitas vezes lembrando de suas adolescências.

O grande detalhe que estou exibindo aqui é que, na internet (mais especificamente na contemporaneidade tecnológica e instantânea de onde viemos), informação é criada, destruída e esquecida muito rapidamente, o que faz com que qualquer coisa tenha 10 milhões de visualizações em dois dias e, após um mês, ninguém mais lembre, e com as Danças Eletrônicas é e sempre foi assim. Lembrem-se dessa característica, pois ela é a principal razão desta monografia existir. Argumentarei mais sobre isso no *#afterparty*.

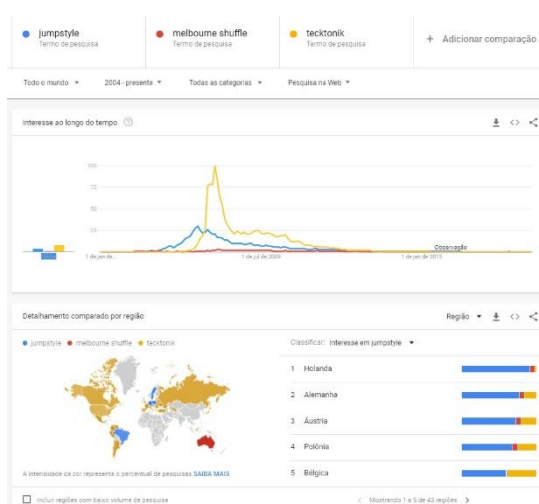


Figura 3. Comparação de pesquisas entre Melbourne Shuffle, Jumpstyle e Tecktonik no Google Trends. Disponível em: <<https://trends.google.com.br/trends/explore?date=all&q=jumpstyle,melbourne%20shuffle,tecktonik>>. Acesso em: 15 jun. 2018.

Como podem perceber, a internet e mídias sociais estão no âmago das Danças Eletrônicas. Não é possível tratar destas sem tratar de como as mídias sociais funcionam, ao menos que o estudo seja baseado em entrevistas ou alguma outra forma que dê foco somente às Rave e Clubes dos anos 90 e início dos 2000, o que não é o caso deste. Na verdade, tudo que sabemos sobre *elas* está disponível online. Pouquíssimo material vem de fontes como jornais, revistas, entrevistas para televisão ou artigos acadêmicos. Para poder pesquisar neste mundo ainda incerto e muito discutido pelo meio acadêmico, seguimos com o próximo capítulo.

### 3. #netnografia

Dança e internet são coisas que convivem juntas no meu dia a dia desde 2010. Comecei a dançar *dentro* dela e agora estou pesquisando uma dança que vive e cresce *dentro* de mídias sociais. Sempre estive em contato com milhares de vídeos, comentários, links, fóruns; fiz muitos Downloads de vídeos e artigos; utilizei os mais diversos sites para encontrar informações. Enfim. A internet é um organismo vivo que precisa de tempo pra se entender e, principalmente, habitar. Tal tempo que, para muitos campos do meio acadêmico, ainda não conseguiu alcançar. Quando eu cursava outras disciplinas da graduação, um dos meus maiores medos era sobre como pesquisar e validar essas informações. Nenhum livro ou metodologia conseguia ser aplicada às minhas necessidades, tampouco os professores sabiam me dizer (exatamente) para onde ir, pois tais detalhes estão muito distantes da realidade de pesquisa em dança. Até que, no final de 2015, descubro o que poderia ser a resposta a tais aflições: a Netnografia. É um nome um pouco estranho. Na verdade, é uma junção de Etnografia com *Net* e que foi criada pelo antropólogo Robert Kozinets em 1995. Muitos antropólogos, etnógrafos e sociólogos já deram seus nomes a métodos de pesquisas na internet, mas todos tinham divergências entre si; desde metodologias, questões éticas ou mesmo às mudanças bruscas de tecnologia. Kozinets, ao ler muitos desses autores e passar por algumas experiências curiosas investigando comunidades online, sistematiza a Netnografia, possibilitando que este método possa ser utilizado das mais diversas formas, mesmo sabendo que a tecnologia em cinco anos terá mudado drasticamente. O mesmo afirma:

A netnografia foi desenvolvida na área da pesquisa de marketing e consumo, um campo interdisciplinar aplicado que está aberto ao rápido desenvolvimento e à adoção de novas técnicas. (KOZINETS, 2014, p. 10).

Sendo assim, este capítulo irá tratar dessa recente metodologia de pesquisa que é o esqueleto metodológico desta monografia. Todos os resultados estarão descritos no próximo capítulo.

Para poder pesquisar sobre o Cutting Shapes e tudo que o envolve, utilizo o livro *Netnografia: realizando pesquisa etnográfica online* como minha *bússola* metodológica. Inicio com as seguintes citações:

Uma vez que as tecnologias de informação e comunicação têm permeado tantas áreas da vida social contemporânea de forma tão abrangente, atingimos um ponto em que é impossível recuar. Os cientistas sociais chegam cada vez mais à conclusão de que não podem mais compreender adequadamente muitas das facetas mais importantes da vida social e cultural sem incorporar a internet e as comunicações mediadas por computador em seus estudos. Existe uma distinção útil entre a vida social online e os mundos sociais da “vida real”? Cada vez mais, a resposta parece ser não. As duas se mesclaram em um mundo: o mundo da vida real, como as pessoas o vivem. É um mundo que inclui o uso da tecnologia para se comunicar, debater, socializar, expressar e compreender. (KOZINETS, 2014, p. 10).

O autor continua:

Será que poderíamos fornecer um retrato significativo sem referenciar e analisar o conteúdo de fóruns de discussão, de mensagens de correios eletrônico e de texto e de websites corporativos? Poderíamos oferecer uma compreensão etnográfica do universo social de jovens e adolescentes sem mencionar e estudar a posse e as conversas por telefones celulares, troca de mensagens de texto (SMS) e websites de redes sociais? Quando abordamos determinados tópicos como o mundo da música contemporânea, da televisão, das comunidades de fãs de celebridades ou filmes, das comunidades de jogos eletrônicos, de artistas ou escritores amadores ou de criadores de software, nossos retratos culturais seriam extremamente limitados sem referência detalhada aos dados eletrônicos e comunicações mediadas por computador que, cada vez mais, tornam esses coletivos sociais possíveis. (KOZINETS, 2014, p. 11).

Parágrafos, digamos, óbvios em relação aos padrões atuais da sociedade, onde quase todo mundo tem um Smartphone no bolso e pode estar conectado a uma infinidade de sites, postando fotos, emitindo opiniões e dividindo suas vidas com todos. Hoje, é impossível viver sem um e-mail e bastante difícil sem uma conta no Facebook. Caso tenha problemas com algum equipamento e não queira recorrer a uma assistência técnica, um vídeo tutorial no YouTube pode ser uma boa saída. Quer discutir sobre séries? Um fórum é uma opção clássica e viável. Vivemos com centenas de opções de entretenimento, cultura, ensino e socialização. Podemos gostar de 30 grupos musicais de gêneros completamente diferentes e discuti-los sobre todos estes um atrás do outro. Além disso, não esqueçamos que somos humanos, e humanos têm uma necessidade instintiva em se sentir parte de um grupo. KOZINETS (2014, p. 14) afirma:

Os netnógrafos dão grande significado ao fato de que as pessoas voltam-se às redes de computador para participar de fontes de cultura e obter um senso de comunidade.

Portanto, a Netnografia analisa (2014, p. 16) “as comunidades eletrônicas enquanto relacionamentos contínuos em andamento”. Como veremos em breve, este

trabalho estará atento à dança; a movimentos; à musicalidade e como foi se moldando com o passar dos anos. Contudo, irei tratar muito sobre sua comunidade e de alguns de seus aspectos. Volto nesses temas em breve. Agora, foquemos na parte metodológica.

A Netnografia é dividida em cinco etapas:

- 1 planejamento e entrada;
- 2 coleta de dados;
- 3 análise de dados;
- 4 ética na pesquisa;
- 5 representação e avaliação.

Argumentarei sobre cada uma já descrevendo como foi aplicada neste trabalho. Cito, novamente, KOZINETS (2014, p. 75), o qual salienta:

Antes de dar início ao trabalho, ingressar naquela cultura online e iniciar sua participação, existem algumas coisas importantes que você precisa entender. Você precisa decidir exatamente o que é que você vai estudar. Como você vai estudar. Como você vai se representar. Como você vai manejar esse projeto de maneira ética. E que grau de ruptura você vai criar nas comunidades ou culturas que estiver estudando.

### 3.1 Planejamento, entrada e coleta de dados

No final de 2014, estava lendo o *Feed* de notícias do meu Facebook quando um vídeo curioso apareceu, possivelmente de algum amigo que o tenha compartilhado. Era um vídeo postado em uma página dedicada a notícias de DJs que mostrava uma menina dançando na cozinha de sua casa de forma bem peculiar com vozes ao fundo gritando em apoio à menina. Nada de muito diferente do que assistimos na internet diariamente.

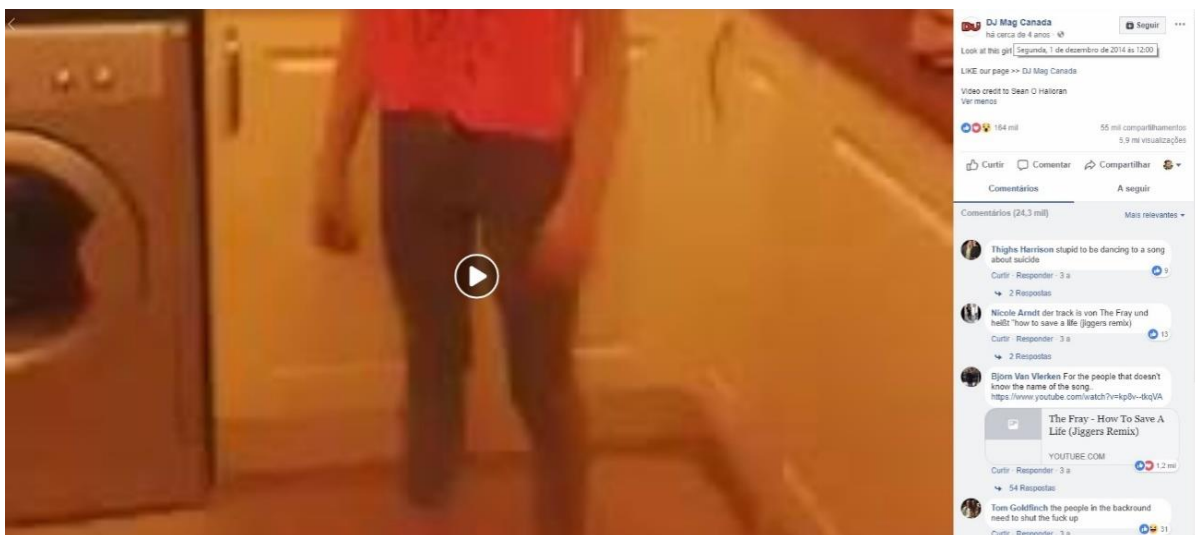


Figura 4. Vídeo da menina na cozinha. Disponível em: <<https://www.facebook.com/DJMAGCanada/videos/vl.339169232947685/742229859185890/>>. Acesso em: 15 ago. 2018.

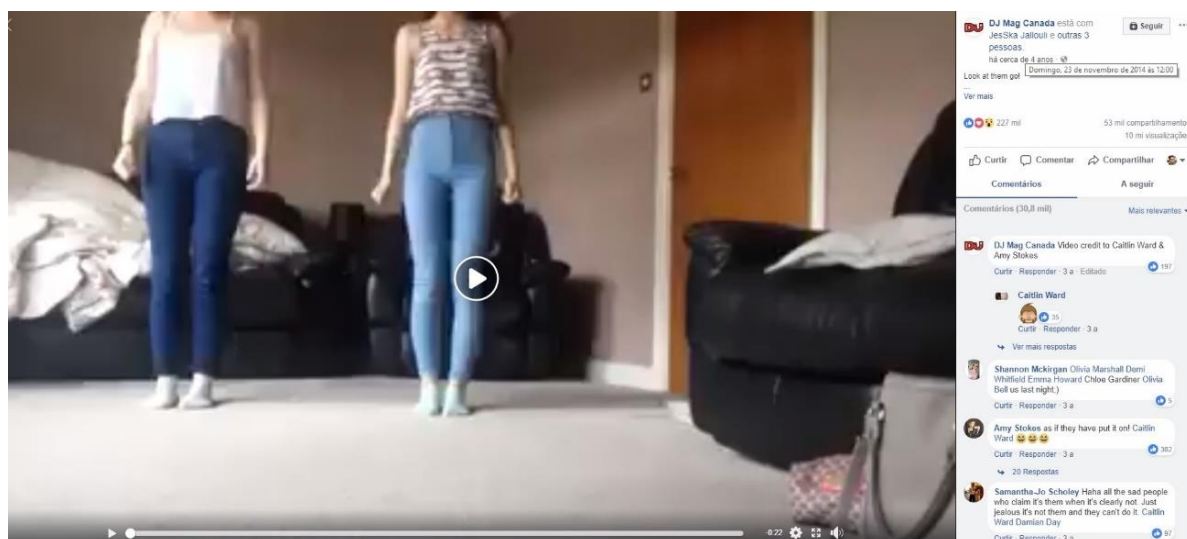


Figura 5. Vídeo das meninas. Disponível em: <<https://www.facebook.com/DJMAGCanada/videos/vl.339169232947685/737109543031255/>>. Acesso em: 15 ago. 2018.

Semanas depois, outro vídeo vindo da mesma página foi compartilhado; apareceu no meu *Feed* e o conteúdo era o mesmo. Dessa vez, eram duas meninas dançando com o mesmo padrão do vídeo da menina na cozinha.

Meses se passaram até que outro vídeo de uma mulher dançando em sua casa é compartilhado no meu *Feed* em meados de 2015. Este teve mais visualizações que os outros dois recém citados. Novamente, o padrão de movimentos era o mesmo.

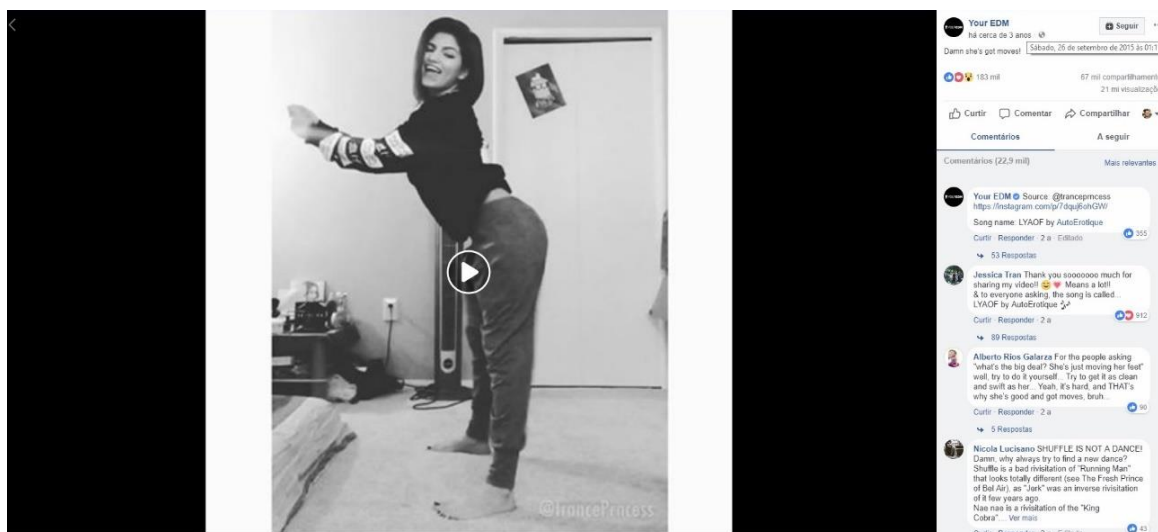


Figura 3. Vídeo da mulher em sua casa. Disponível em: <<https://www.facebook.com/YourEdm/videos/900805050027185/>>. Acesso em: 15 ago. 2018.

Eis que minha curiosidade sobre o que era aquela dança surge. Após algum tempo lendo os comentários desse terceiro vídeo que assisti, descubro o perfil do Instagram da mulher e encontro o vídeo original<sup>21</sup>. Assisto outros vídeos dela e, então, leio as Hashtags *#shuffle* e *#cuttingshapes*. Imediatamente eu suspeitei que fosse uma Dança Eletrônica. Curiosamente, essa dança era diferente de outras do gênero. Era algo novo. Os passos e as músicas eram diferentes de outras danças das quais eu já tinha conhecimento. A música era mais lenta, com uma sonoridade atual, e os passos eram voltados à troca de posição entre os pés, indo para frente e para trás sucessivas vezes. Mas não era Melbourne Shuffle, já que, até então, era comumente conhecido nas mídias sociais somente como Shuffle. A dúvida foi o bastante para eu ir ao YouTube procurar por *Cutting Shapes* e eis que, para minha surpresa, minha previsão estava certa: era uma nova Dança Eletrônica.

Decidi clicar na *#cuttingshapes* e percebi que havia uma centena de vídeos dessa dança no Instagram. Tento, então, procurar no YouTube e os resultados foram, igualmente, massivos. Entretanto, percebi que a movimentação de cada pessoa que dançava variava um pouco, assim como a música, data de envio e (principalmente) o

<sup>21</sup> Vídeo original da @tranceprncess. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/7dqij6ohGW/>>. Acesso em: 15 ago. 2018.

nome que era dada àquela dança. Fiquei bastante confuso, mas determinado a encontrar alguma ordem de acontecimentos ali presentes.

Os parágrafos acima descrevem como eu descobri o Cutting Shapes no período de final de 2014 a meados de 2015. Meses depois, ingresso na disciplina Pesquisa em Dança I e esta monografia começa a tomar forma. Julgo importante descrever como descobri a dança pois, logo que isto aconteceu, meu interesse em esquisá-la já tinha sido criado, além mostrar como foi meu primeiro contato com a mesma.

No que tange a pesquisa, estou à procura de saber como o Cutting Shapes foi se construindo tecnicamente e culturalmente ao longo dos anos na internet; deverei assistir muitos vídeos; terei que descobrir quando, como e onde a dança começou baseado no que está disponível online atualmente, além de fatos que tenham influência direta em seu desenvolvimento. Para isso, farei uma análise de redes sociais (KOZINETS, 2014, p. 52):

Analistas de redes sociais consideram os diversos recursos que são comunicados entre as pessoas em comunidades e culturas eletrônicas – estes podem ser textuais, gráficos, animados, de áudio, fotográficos, ou audiovisuais, e podem incluir compartilhamento de informações, discussão de rumores relacionados ao trabalho, compartilhamento de conselhos, provimento de apoio emocional, ou provimento de companhia (Haythornthwaite et al., 1995). Os netnógrafos também consideram tais recursos, vendo-os como fontes de significados e portadores de cultura.

Continuando:

Os vínculos dos membros de comunidades eletrônicas podem incluir compartilhar uma fotografia, compartilhar um link de um blog, intercambiar histórias, adicionarem-se como amigos em um website de rede social, avisar um ao outro sobre um programa ou notícia interessante, oferecendo críticas, e assim por diante. Vínculos fortes parecem incluir “combinações de intimidade, autoexposição, fornecimento de serviços recíprocos, contato frequente e afinidade, tal como se tem entre amigos próximos ou colegas” (Garton et al., 1999, p. 79). (KOZINETS, 2014, p. 55)

Sendo uma Dança Eletrônica, os vídeos são a forma de comunicação e interação dos *usuários dançantes*. Foco-me no YouTube, Facebook e Instagram pois são as mídias sociais mais utilizadas atualmente. Devo estar preparado para encontrar os vídeos (e outras informações que me possa ser útil), assisti-los e organizá-los de acordo com algum padrão existente nele ou que o envolva, tal como

comentários ou vídeos relacionados. Neste caso, websites audiovisuais (KOZINETS, 2014, p. 84):

[...] são locais online onde os participantes compartilham de forma assíncrona e comentam sobre as produções gráficas, fotográficas, de áudio ou audiovisuais uns dos outros. As interações ocorrem por meio do conteúdo do próprio produto compartilhado, assim como por meio de classificações e comentários assíncronos textuais. As produções compartilhadas podem incluir trabalhos artísticos bem como fotografias, música, podcasts e vídeos. Websites conhecidos desse tipo incluem o Flickr, a distribuição de diversos podcasts de interesses diversos pelo iTunes, e o YouTube.

e websites de redes sociais (KOZINETS, 2014, p. 85):

[...] são um formato de comunicações híbrido que oferece páginas individuais, vários meios de interação, grupos de interesse e atividades, e comunidades disponíveis aos usuários por meio de concatenações seletivas. Interação online em websites de redes sociais ocorre por meio de vários meios, incluindo postagem de identificação e mensagens (que também podem incluir imagens e fotos além de links para material audiovisual) semelhantes a de páginas da internet, intercâmbio de mensagens semelhante a correio eletrônico entre membros, atualizações de *status* semelhantes às de microblogs, e posteriores comentários, semelhantes aos de fóruns entre usuários do website, grupos de fãs e interesses como os de quadros de avisos (todos assíncronos), e mensagens instantâneas como as de salas de bate-papo (sincrônicas e textuais). Os dois websites de rede social mais populares na América do Norte são o MySpace e o Facebook. Outros websites populares ao redor do mundo são Bebo, Orkut, 51.com e Vkontakte.ru.

são os locais escolhidos para pesquisar. Acrescento também a importância de análise desses dados culturais não textuais (KOZINETS, 2014, p. 102):

Dados visuais muitas vezes transmitem informações e conteúdo emocional omitidos por formatos exclusivamente textuais e mesmo de áudio. Formatos de áudio e audiovisuais são cada vez mais comuns. Se os membros de um grupo de discussão repetidamente discutem ou remetem a certos vídeos do YouTube, você deve assisti-los. Se eles revelam facetas interessantes da cultura que você deseja acompanhar, salve-os para posterior análise. Qualquer tipo de expressão que seja relevante para os membros da comunidade – sejam audiovisuais, gráficos, auditivos, fotográficos ou textuais – é relevante para sua análise.

Para encontrar vídeos mais antigos, utilizarei algum mecanismo de busca que permita limitar a data de envio dos mesmos. Talvez em cada mídia social exista esta ferramenta. Se não, a janela de pesquisa do Google já seja o bastante neste primeiro momento.

Estou, sim, interessado em aprender a dançar o Cutting Shapes, mas, neste momento, não quero pertencer a comunidade ou ter qualquer tipo de comunicação com a mesma. Quero apenas poder ver, entender e descrever o que aconteceu e o



que está acontecendo. Ou seja, quero ser um observador, anotando o que encontro. No que tange interação, KOZINETS (2014, p. 89) questiona:

Você também terá de fazer algumas escolhas sobre como vai interagir com sua comunidade online. Você vai interagir de uma maneira limitada, por exemplo, informando as pessoas de seu estudo e então fazendo algumas perguntas de esclarecimento durante um período de tempo? Ou você vai interagir como pleno participante na cultura e comunidade local, talvez até tornando-se um membro valorizado e contribuindo com seu conhecimento ou habilidades para o aperfeiçoamento da comunidade?

Este trabalho pode ser considerado uma pesquisa online em comunidade. (KOZINETS, 2014, p. 65) descreve:

Esses estudos examinam algum fenômeno social geral cuja existência social vai muito além da internet e das interações online, ainda que essas interações possam desempenhar um papel importante com a afiliação ao grupo. Estudos online de comunidades tomam um determinado fenômeno social ou comunal como sua área focal de interesse e depois estendem isso, argumentando ou presumindo que, por meio do estudo da comunidade online, algo significativo pode ser aprendido sobre a comunidade ou cultura focal mais ampla, e depois generalizado para o todo. Em muitos casos, o pesquisador está interessado nesse estudo da comunidade online porque as comunicações do grupo informam e se relacionam ao fenômeno social mais amplo, seus comportamentos, seus participantes, seus valores ou crenças.

O Cutting Shapes é dançado em festivais, clubes e em eventos organizados por seus *usuários dançantes*, fazendo com que possa ser pesquisado *in loco*. Porém, como a comunidade da dança não aparenta ser grande aqui no Brasil e a possibilidade de ir até os países na qual a dança é mais popular é atualmente inviável, todo o estudo será feito por meio dos vídeos e suas respectivas análises.

Como será uma pesquisa qualitativa, não terei um número exato de vídeos para assistir, tampouco estou preocupado em chegar a um número exato. Tudo se baseará na disponibilidade dos mesmos e na necessidade de assistir mais ou de encontrar alguma informação importante presente *neles*. Para isso, cada vídeo será baixado e posteriormente organizado de acordo com os seguintes critérios abaixo.

### 3.2 Análise de dados, ética na pesquisa e representação e avaliação

Assim que forem coletados os vídeos e demais informações relevantes, estes serão organizados de acordo com:

- qualidade dos movimentos (velocidade, peso, espaço, improviso, movimentos mais utilizados, etc);
- período ou data de envio (em anos);
- local geográfico (na qual os *usuários dançantes* estão presentes e que é informado nos vídeos. Exemplo: Porto Alegre – Brasil);
- mídias sociais em que estavam disponíveis;
- informações acerca dos *usuários dançantes* (sexo, etnia, idade, etc);
- estilos de EDM utilizados nos vídeos;
- qualquer outro detalhe pertinente à pesquisa.

Posteriormente, analisarei cada período da dança e, enfim, descreverei como a dança estava configurada de acordo com os itens acima.

Já no âmbito ético, o autor detalha alguns casos onde se deve ter cuidado e como pedir permissão ou ocultar as identidades dos usuários, mas no caso desta pesquisa, onde toda a informação está facilmente disponível e cada *usuário dançante* envia seu vídeo com total consentimento acerca de sua exposição pública, creio que a parte ética não será um fator preocupante, com exceção de sempre citar a origem dos vídeos em links ou em imagens. Menciono também que cada *usuário dançante* não utiliza (em quase todos os casos) um pseudônimo, ou seja, o nome do usuário em sua mídia social é seu nome real e que deve ser citado aqui. Neste caso, se seus nomes não aparecessem, esta pesquisa não estaria de acordo com princípios éticos relacionados à cultura da participação.

Pesquisas na internet ainda carregam um forte estigma negativo. Seja por falhas metodológicas ou sobre quais informações foram encontradas e onde foram. O próprio autor admite essas falhas e a Netnografia, por consequência, está passível a severas críticas em relação a sua metodologia. O mesmo afirma:

Quais são os padrões de excelência das pesquisas qualitativas? Muitas vezes eles têm sido criticados como vagos ou obscuros, especialmente quando comparados com os padrões de avaliação aparentemente inequívocos dos pesquisadores quantitativos. (KOZINETTS, 2014, p. 148).

O argumento segue:

Estudos orientados para a cultura da internet ainda são relativamente novos, e pode ser difícil discernir normas em áreas emergentes como esta porque há pouca concordância. Essa situação é agravada pelo fato de que não podemos essencializar a “pesquisa qualitativa” ou “etnografia” – ou mesmo a “netnografia” – como uma única abordagem ou conjunto de ações. Não existem apenas muitas técnicas e práticas de pesquisa diferentes, mas também muitas escolas diferentes. E cada uma dessas escolas, abordagens e ferramentas são novamente flexionadas por diferentes campos acadêmicos, suas revistas, centros de desenvolvimento importantes, acadêmicos influentes, e assim por diante. Assim, nenhum conjunto de normas, dadas em sua totalidade, podem ser consideradas como aplicáveis a todas as circunstâncias. Embora a maioria delas não seja substancialmente diferente dos padrões de excelência em etnografia ou pesquisa qualitativa em geral, este capítulo pretende fornecer um breve panorama de algumas normas de avaliação que os netnógrafos aspirantes podem achar úteis. (KOZINETTS, 2014, p. 148).

Para balancear estes problemas, KOZINETTS (2014, 152) propõe dez critérios para avaliar e inspirar qualidade netnográfica:

Nome do critério	Definição (“até que ponto...”)
Coerência	Cada interpretação reconhecidamente diferente é livre de contradições internas e apresenta um padrão unificado
Rigor	O texto reconhece e adere às normas procedimentais de investigação netnográfica
Conhecimento	O texto reconhece e é conhecedor da literatura e das abordagens de pesquisa relevantes
Ancoramento	A representação teórica é respaldada por dados, e as ligações entre dados e teoria são claras e convincentes
Inovação	Os construtos, ideias, estruturas e forma narrativa fornecem maneiras novas e criativas de compreensão dos sistemas, estruturas, experiência ou ações
Ressonância	Uma conexão personalizada e sensibilizadora com o fenômeno cultural é adquirida
Verossimilhança	Um senso de verossimilhança crível e realista de contato cultural e comunitário é alcançado
Reflexividade	O texto reconhece o papel do pesquisador e está aberto a interpretações alternativas
Práxis	O texto inspira e fortalece a ação social
Mistura	A representação leva em conta a interligação dos vários modos de interação social – online e offline – nas experiências diárias vividas do membro da cultura, bem como em sua própria representação

Figura 4. Dez critérios propostos.

O autor aprofunda cada um desses critérios e o objetivo do mesmo é que o netnográfico siga-os ao longo de sua pesquisa. Posso dizer que seriam como um *controle de qualidade* que o autor deve estar atento em cumprir.

A netnografia, como podem perceber, é uma ferramenta muito útil para quem precisa, em algum momento, coletar dados ou observar comportamentos online. Pode ser utilizada tanto para pesquisas quantitativas ou qualitativas; pode ser utilizada com músicas, jogos online, gírias ou qualquer manifestação digital como um artefato cultural ou como uma cultura em si. Tudo depende da visão do netnógrafo e do que este busca encontrar. Com isso, apresento a vocês o *coração* este trabalho.

#### 4. #cuttingshapes

Antes de apresentar os resultados destes longos dois anos estudando esta dança, quero tratar um pouco sobre estilo. Estilo é uma palavra bastante complexa e polêmica dentro do *mundo* da dança e que estará presente abaixo em cada *momento* do Cutting Shapes. Para tal, inicio este capítulo com alguns trechos da definição de estilo de Adrienne Kaeppler.

Em seu artigo publicado em 2001<sup>22</sup>, a autora diz que ““estilo” lida com pequenas diferenças” (KAEPLER, 2013, p. 88) e que, ao detalhar mais sobre estrutura, afirma que “Estilo é a forma de executar [*to perform*] -, ou seja, de realizar ou incorporar a estrutura”. (KAEPLER, 2013, p. 92). A mesma continua dando o exemplo de três falantes de língua inglesa de três países distintos e de como seus sotaques são análogos a estilo na dança. Dessa forma, ela argumenta que ““Estilo” é o modo de executar ou incorporar os elementos estruturais que não são essenciais para a “estrutura”, segundo os *performers* de uma determinada tradição”. (KAEPLER, 2013, p. 92).

Sei que o assunto é muito mais complexo e merece mais atenção, mas por ora, a ideia é deixá-los pensativos sobre estrutura e estilo. O Cutting Shapes, como qualquer dança, possui uma estrutura e o estilo vai mudando de pessoa a pessoa ou, como veremos, de comunidade a comunidade. Cada subcapítulo aqui refere-se a um estilo dentro da estrutura do Cutting Shapes.

Outro assunto que antecipo é que as palavras *Shuffle* e *Cutting Shapes* são sinônimos dentro da comunidade desta dança. Por mais que exista uma outra Dança Eletrônica chamada Melbourne Shuffle<sup>23</sup> (e que, ironicamente, também ficou conhecida como *Shuffle* anos atrás e que foi mesclada com o Cutting Shapes em 2015), não existe um consenso dentro da comunidade sobre o que cada uma dessas palavras signifique exatamente. Na realidade, para quase todos os *usuários dançantes*, Melbourne Shuffle e Cutting Shapes são a mesma dança. O que ocorreu

---

<sup>22</sup> A versão utilizada aqui é uma tradução para o livro organizado por Giselle Guilhon.

<sup>23</sup> Originada em Melbourne, Austrália, no final dos anos 80 e que popularizou-se em 2006 no YouTube.

foi uma convergência; uma mescla entre as duas danças. Repito: *Shuffle* e *Cutting Shapes* são sinônimos. Tentem não se confundir.

#### 4.1 2012-2013: Origem nos clubes londrinos

Para poder descobrir as origens do Cutting Shapes, inicio utilizando a ferramenta de busca avançada do Google. Neste, alguns itens podem ser utilizados para lhe dar dados mais precisos de algo que você busque. No meu caso, decido limitar a busca em relação a datas utilizando a opção *Intervalo personalizado*.

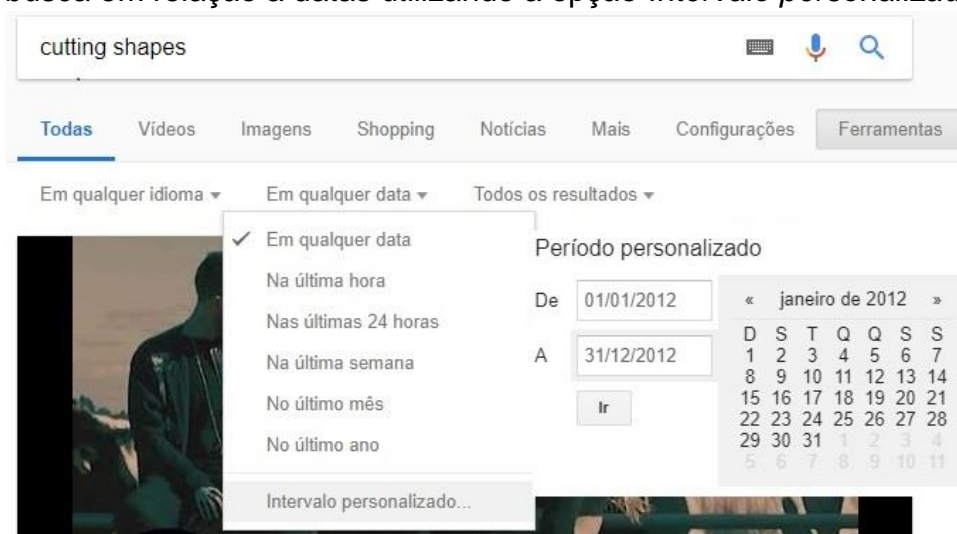


Figura 3. Opção *Intervalo personalizado* na página de pesquisa do Google.

Como já havia assistido alguns vídeos do período de 2014, decido limitar minha pesquisa no intervalo de 1 de janeiro a 31 de dezembro de 2014; centenas de resultados encontrados, vários destes com milhões de visualizações. Porém, a dança era também chamada de *Konijnendans*. Isso era uma outra dança ou as buscas estavam incorretas? Limito, então, a pesquisa no ano de 2013 e encontro mais um nome para aumentar minha confusão: *House Shuffle*. Tento novamente para o intervalo de 2012 e encontro mais vídeos, porém em número menor que os demais anos. Posteriormente, tento em 2011 e nenhum resultado foi encontrado, me levando a crer que esta dança se iniciou em algum momento de 2012. Adiciono aqui o fato de

ter encontrado apenas um artigo<sup>24</sup> que trata superficialmente a *suposta* origem do Cutting Shapes e sua relação com as Raves dos anos 80 e de como as pessoas dançavam nesta época.

Tendo um fator de corte, era hora de ir a fundo nos vídeos disponíveis deste período. Após iniciar a pesquisa, percebo que os vídeos encontrados tinham, em sua imensa maioria, homens negros dançando em clubes ou ao ar livre e que a quantidade de visualizações é muito inferior em comparação aos de 2014. Assisto mais alguns e encontro o que tenha sido o primeiro vídeo famoso de Cutting Shapes no YouTube. Neste, um homem é entrevistado, lhes sendo feitas perguntas acerca da comunidade de House de Londres e, em certos momentos da entrevista, ele dança para a câmera.



#IGOTSHAPES #1 Edward Scissor Hands [House Shuffle] [S-StarTV]

177.752 visualizações

👍 229 🗨️ 146 ➦ COMPARTILHAR ⌵ ...



SStarTV  
Publicado em 30 de nov de 2012

INSCREVER-SE 15 MIL

Figura 4. O primeiro vídeo famoso de Cutting Shapes no YouTube, enviado em 30 de novembro de 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-mRlxcNUKTY>>. Acesso em: 08 ago. 2018.

O que chama a atenção nesse vídeo é que este faz parte de uma série de vídeos feitos com pessoas que dançavam Cutting Shapes nesse período e, durante as entrevistas, algumas informações (além da dança em si) se tornaram relevantes, especialmente uma: o nome de algumas festas que estas pessoas frequentavam. Assistindo a maioria dessas entrevistas, encontro alguns nomes como *Creche* e *Can't*

<sup>24</sup> WILSON, Greg. Cutting Shapes – How House Music Really Hit The UK. Disponível em: <<http://blog.gregwilson.co.uk/2013/07/cutting-shapes-how-house-music-really-hit-the-uk/>>. Acesso em: 12 ago. 2018.

*Stop Won't Stop* e decido ir atrás de possíveis vídeos dessas festas para (tentar) encontrar o vídeo mais antigo possível. Até o momento, o mais antigo relacionado à dança disponível no YouTube é da *Creche* de março de 2012<sup>25</sup>, onde é possível ver algumas pessoas girando os pés, mas nada além disso.

Sigo minha busca acerca dessas festas e encontro artigos que tratam do banimento do Cutting Shapes em diversos clubes. Sim, clubes baniram a dança de dentro deles. O *Shuffle Wars*<sup>26</sup>, como ficou conhecido, foi um repúdio de algumas pessoas da comunidade de House de Londres e eventuais banimentos da dança por parte de alguns clubes entre final de 2012 e começo de 2013. O motivo é nebuloso. Alguns artigos e postagens em mídias sociais afirmam que foi porque a dança utilizava muito espaço dentro dos clubes e isso estava incomodando outros frequentadores. Outros afirmam que foi por questões raciais<sup>27</sup>, já que o Cutting Shapes era mais popular entre negros que frequentavam essas festas. Independente dos motivos, a dança foi ganhando mais atenção e praticantes em 2013; e um fato curioso sobre o crescimento da dança é que, nesse ano, a mesma começou a ficar mais conhecida como *House Shuffle*<sup>28</sup>. Durante minhas buscas, se eu pesquisasse por *Cutting Shapes*, os resultados eram menores que se a pesquisa fosse por *House Shuffle*. Isso fez com que eu buscasse alguma explicação do uso desses nomes. Em outro artigo<sup>29</sup> tratando sobre o *Shuffle Wars*, o entrevistado afirmou que os dois termos podem ser usados, mas *Shuffle* refere-se mais aos pés, ao deslizar dos pés, enquanto *Cutting Shapes* seria criar formas usando todo o corpo<sup>30</sup>. Mesmo com a sutil diferença, os dois termos referem-se à mesma dança.

---

<sup>25</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=d1kmb5zcAdo>>. Acesso em: 16 ago. 2018.

<sup>26</sup> PATTERSON, Joseph. Mixmag: Shuffle Trouble. Disponível em: <<http://www.josephjppatterson.co.uk/2012/12/mixmag-shuffle-trouble.html>>. Acesso em: 28 ago. 2018.

<sup>27</sup> YATES, Kieran. No foot shuffling... and other weird bans dividing the house club scene. The Guardian, Londres, 31 jan. 2013. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/music/musicblog/2013/jan/31/foot-shuffling-ban-house-club>>. Acesso em: 28 ago. 2018.

<sup>28</sup> Encontrei também termos como *London Shuffle* e *UK Shuffle*.

<sup>29</sup> MARTIN, Clive. Shuffling: the War at the Heart of London's New Dance Scene. *Vice*, 18 jan. 2013. Disponível em: <[https://www.vice.com/en\\_uk/article/exk5wk/shuffle-wars](https://www.vice.com/en_uk/article/exk5wk/shuffle-wars)>. Acesso em: 27 ago. 2018.

<sup>30</sup> *They do go hand in hand, but shuffling is more to do with the feet. It's the shuffling of the feet. Whereas, shape-cutting is using the body to make different shapes.*



Nesse momento, após assistir dezenas de vídeos de 2012 a 2014 (todos de Londres ou da Inglaterra), algumas dúvidas estavam sanadas. O Cutting Shapes é uma Dança Eletrônica criada em Londres em 2012 e que era (sim, era) dançada majoritariamente por homens negros. Consistia de executar rotações com os pés e outros movimentos usando muito os calcanhares enquanto se improvisavam movimentos com outras partes do corpo. Incluía alguns giros, pulos e era muito baseado nos elementos musicais, onde cada praticante dava atenção a um ou mais destes elementos e ia improvisando seus movimentos baseados nesses sons. Improvisado este que estava muito presente, pois cada pessoa ia dançando livremente entre alguns breves períodos de uso intenso dos membros. No que tange à música, eram utilizados subestilos do House como Deep House e Tech House, pois era o tipo de som tocado nos clubes de Londres na época em que a dança se iniciou e se popularizou.



Figura 5. Cena do documentário *Release*, gravado durante o período do *Shuffle Wars*. Disponível em: <<https://vimeo.com/111870624>>. Acesso em: 12 ago. 2018.

Estas, claro, são informações encontradas nos vídeos e textos que estão acessíveis atualmente. Nenhuma entrevista com algum veterano pôde ser realizada durante a escrita deste trabalho, então resultados diferentes acerca das origens do Cutting Shapes podem ser encontrados em estudos posteriores.

## 4.2 2013-2014: Konijnendans



Click Circuit Festival 2013 - Jamie Jones

18.474 visualizações

👍 26 👎 3 ➦ COMPARTILHAR ☰ ...



Click Events  
Publicado em 1 de jul de 2013

INSCREVER-SE 573

Figura 6. Holandeses em festa de Techno dançando Konijnendans. Disponível em: < [https://www.youtube.com/watch?v=I5gfQR-kX\\_Y](https://www.youtube.com/watch?v=I5gfQR-kX_Y) >. Acesso em: 17 ago. 2018.

Como mencionado no início deste capítulo, um dos nomes para o Cutting Shapes é Konijnendans<sup>31</sup>. No primeiro momento, não faz sentido uma dança apresentar três nomes, mas ao longo das pesquisas, isso começou a ter uma explicação. Agora é a vez de explicar o que os holandeses estavam fazendo.

Simultâneo à crescente popularidade do Cutting Shapes na Inglaterra em 2013, a dança começou a ser praticada em festas de Techno nos Países Baixos. Os primeiros vídeos são do início de 2013 com tímidas visualizações, mas é muito claro que já era uma dança bem popular à comunidade holandesa pela quantidade de pessoas dançando nos vídeos.

Foi necessário assistir poucos vídeos para perceber uma diferença significativa na técnica inglesa em relação à holandesa. Enquanto os ingleses *brincavam* mais com os movimentos, exibindo mais maleabilidade e improvisando muito mais com a música

<sup>31</sup> *Dança do Coelho* em Holandês; pronuncia-se *Co-nei-nã-dãns*.

e criando formas com o corpo (como o próprio nome da dança sugere), os holandeses eram mais rígidos e preferiam manter um padrão cíclico de movimentos, repetindo os mesmos passos (geralmente o *Running Man*<sup>32</sup>), utilizando menos espaço e saltitando mais, dando muita ênfase à verticalidade. Creio que isso se deva às músicas que os holandeses estavam escutando, já que Techno e seus subestilos são mais voltados às batidas e são, geralmente, músicas mais *simples* e mais *repetitivas*, diferente dos House que os ingleses preferiam, mais energéticos e com muito mais sons presentes.

Precisei assistir mais alguns vídeos pra descobrir uma das razões pro Konijnendans ser tão famoso em pouco tempo (em relação a popularidade na Inglaterra): um *Meme*. O vídeo original<sup>33</sup> não mereceria tanta atenção se não fosse pelo *Meme* criado em cima dele. Um usuário decidiu usar a trilha sonora de Benny Hill<sup>34</sup> em cima do áudio original do vídeo, dando um tom humorístico (para não dizer ridículo) a este. Hoje, a versão *Meme* tem mais de seis milhões de visualizações no YouTube e uma dezena de variações em outras mídias sociais. Este vídeo alavancou a popularidade do Konijnendans dentro e fora dos Países Baixos, mesmo com o tom cômico. Devo frisar que, assim como a versão *original* inglesa, o Konijnendans também sofreu um certo repúdio<sup>35</sup> em sua comunidade.

---

<sup>32</sup> Passo muito popular nos anos 90 na qual se simula caminhar parado no lugar; foi popularizado por artistas como MC Hammer e Vanilla Ice.

<sup>33</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=nzwhQFxaVPk>>. Acesso em: 18 ago. 2018.

<sup>34</sup> A música original chamada *Yakety Sax* é comumente utilizada para tornar algum vídeo em algo cômico.

<sup>35</sup> SCHWATZBERG, Lauren. The Rabbit Dance is pissing off everyone in the Netherlands. **Vice**, 5 mar. 2014. Disponível em: <[https://thump.vice.com/en\\_us/article/78q58e/the-rabbit-dance-is-pissing-off-everyone-in-the-netherlands](https://thump.vice.com/en_us/article/78q58e/the-rabbit-dance-is-pissing-off-everyone-in-the-netherlands)>. Acesso em: 19 ago. 2018.



Dansje doen @ Awakefest 2013 (Benny Hill) ORIGINAL

6.046.370 visualizações

18 MIL 630 COMPARTILHAR SALVAR ...



Jesse Reinier Nieuwenhuijzen  
Publicado em 21 de fev de 2014

INSCREVER-SE 718

Figura 7. Holandeses que viraram *Meme* dançando Konijnendans. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=8pQAWOCofXo>>. Acesso em: 19 ago. 2018.

Com o passar dos meses, mais vídeos de Konijnendans são encontrados no YouTube, com a imensa maioria sendo de pessoas dançando em festivais de Techno. Até que, no final de 2013 a meados de 2014, as primeiras compilações<sup>36</sup> começaram a surgir. Estas que conseguiram chegar à marca de milhões de visualizações em poucos meses e que ainda conseguem um número expressivo.

Acerca das compilações, devo citar alguns fatos:

- muitos dos vídeos presentes nestas compilações vieram de outras mídias sociais, especialmente o Vine<sup>37</sup>, mas que foram poucos (ou quase nunca) citados pelos *curadores* dessas compilações. Ou seja, é muito difícil encontrar os vídeos originais nos perfis de seus autores;
- nesse período, tanto vídeos de holandeses quanto de ingleses estavam nessas compilações, o que foi uma das razões para dificultar o entendimento e diferenciação das duas técnicas, por mais que fossem a mesma dança;

<sup>36</sup> Compilação é um vídeo composto por muitas cenas de vídeos diferentes com uma mesma temática.

<sup>37</sup> Mídia social dedicada à vídeos curtos fundada em junho de 2012 e extinta em janeiro de 2017.

- junto às compilações, outro detalhe a mencionar é que o Konijnendans não substituiu o Cutting Shapes clássico inglês. Os dois estavam em crescimento constante de 2013 até o início de 2015. A cena inglesa estava muito ativa, assim como a holandesa, e cada uma delas, digamos, era beneficiada com a popularidade da outra. Não encontrei nada que pudesse afirmar que os ingleses tinham algum sentimento de apropriação ou repúdio à forma com que os holandeses dançavam, e vice-versa. Pro grande público, as duas formas de dançar eram a mesma coisa, e as sutilezas nas técnicas passavam despercebidas.

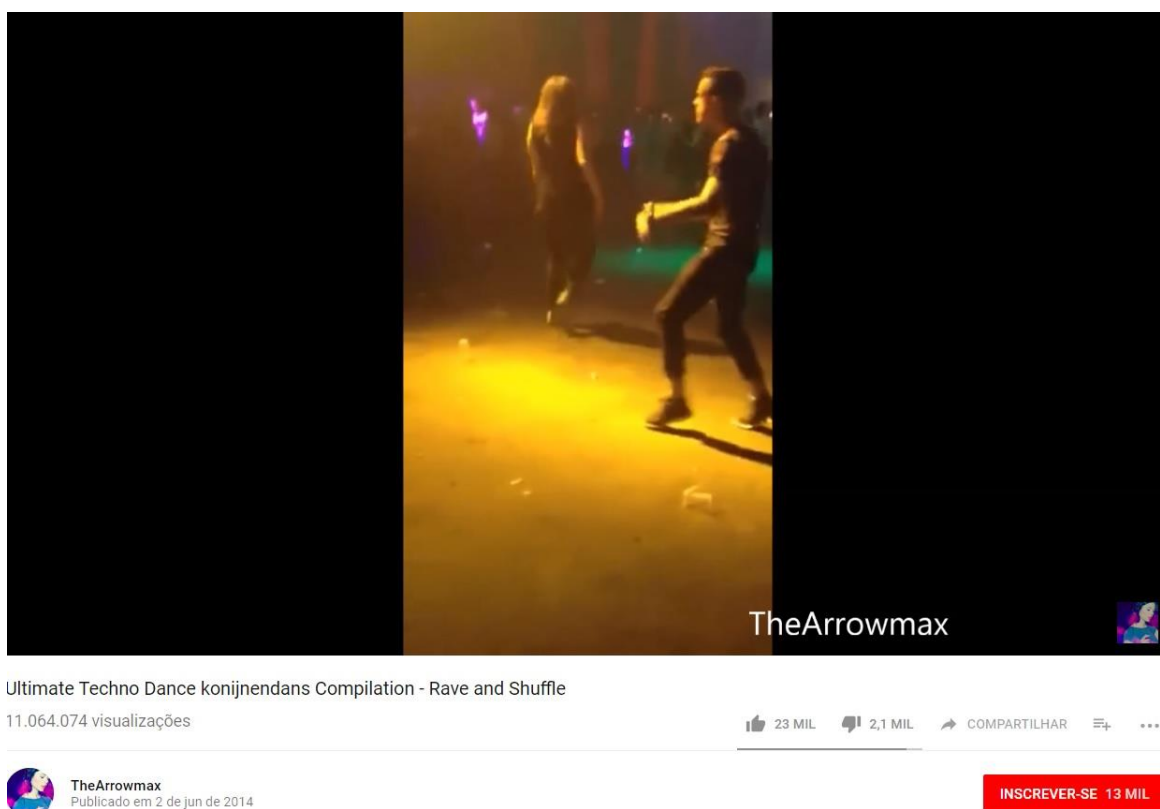


Figura 8. Compilação de Konijnendans no YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=X-6S0MO6VVc>>. Acesso em: 19 ago. 2018.

Para aumentar ainda mais o alcance do Konijnendans, o DJ Oliver Heldens decide lançar a música - e consequentemente o videoclipe - de *Bunnydance*; uma música dedicada à dança famosa em seu país.



No videoclipe, muitos vídeos de usuários aparecem, mostrando como a dança está diretamente relacionada com os ambientes digitais. Na verdade, este videoclipe foi um reflexo de algo que estava acontecendo do final de 2014 até o início de 2015.



Figura 9. Cena do videoclipe *Bunnydance*. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=\\_ONqHM40WdQ](https://www.youtube.com/watch?v=_ONqHM40WdQ)>. Acesso em: 19 ago. 2018.

O fenômeno das páginas de Facebook compartilhando vídeos de Cutting Shapes (como mencionado no capítulo anterior na qual descrevo como tive meu primeiro contato com esta dança) estava acontecendo com muita intensidade. Além dos vídeos de pessoas dançando, alguns tutoriais foram compartilhados para ensinar as pessoas a dançar. Até aqui, tanto o Facebook quanto o YouTube (e eventuais usos do Vine) eram as mídias sociais mais utilizadas pelos usuários que queriam compartilhar seus vídeos. Um detalhe é que os ingleses preferiam mais o YouTube para compartilhar seus vídeos. Já os holandeses, preferiam o Vine, Facebook e Instagram.

Neste ponto, percebi que muitos vídeos presentes tanto no YouTube quanto no Facebook estavam vindo do Instagram (como o vídeo da americana citado no início

do capítulo), tendo os links dos vídeos originais em muitas dessas publicações. Decido, então, ver o que estava acontecendo por *lá*.

### 4.3 2015-2016: A comunidade do Instagram

Demorei um pouco para perceber que tantas páginas de Facebook reenviando vídeos e compilações no YouTube chamando atenção eram meras réplicas vindas de outro lugar, este muito mais ativo. Para o meu espanto, aqueles vídeos vinham de uma enorme comunidade de pessoas devotas ao Cutting Shapes no Instagram. Tudo o que foi descrito até agora – dos clubes de Londres ao Konijnendans – foi o alicerce a esta comunidade. Agora é o momento de falar desta e de como dança.

Falar dos primeiros vídeos<sup>38</sup> postados no Instagram é um pouco difícil, já que o App não possui uma ferramenta de pesquisa avançada que possibilite limitar o uso das Hashtags a determinadas datas. Contudo, sabendo que alguns dos vídeos famosos das compilações de 2014 vieram desse App, posso deduzir que a comunidade tivesse iniciado por volta desse período. Porém, o que realmente efetivou sua criação foram dois fatores: as famosas dançarinas com seus tênis de LED e os perfis dedicados à dança.

#### 4.3.1 Ícones e massiva presença feminina

Hoje, as duas maiores referências do Cutting Shapes são as americanas Gabby David (@gabbyj david) e Elena Cruz (@ecruz\_n). Ambas estadunidenses, criaram suas contas no Instagram em 2015 e desde então enviam vídeos dançando em seus perfis. Tiveram muitos vídeos compartilhados pelas páginas do Facebook e inseridos em compilações no YouTube, o que fez com que muitas pessoas se interessassem pela dança. Diferente de anos atrás em que o Cutting Shapes era uma dança com o

---

<sup>38</sup> O Instagram – originalmente dedicado a envio de imagens - permitiu que usuários enviassem vídeos de até 15 segundos de duração ao App em junho de 2013. Já em março de 2016, atualizou o tempo para até um minuto.

número de praticantes proporcional entre os gêneros, hoje é muito mais comum entre mulheres de 12 a 25 anos e parte desta mudança deve-se em boa parte às duas.



Figura 10. Vídeos de Gabby (cima; disponível em: <<https://www.instagram.com/p/-xZ4N1KtOi/>>) e Elena (baixo; disponível em: <<https://www.instagram.com/p/BA-gRhiKEcH/>>) responsáveis por popularizá-las. Acesso em: 25 ago. 2018.

Ambas foram as primeiras a terem vídeos usando tênis de LED com altas visualizações, o que fez com que muitos novatos (e usuários em geral) relacionassem a dança aos tênis. Atualmente, há poucos vídeos de pessoas dançando com esses tênis, mas em 2016 isso era o padrão.

Posteriormente, mais *usuárias dançantes* acabaram se tornando igualmente populares, aumentando ainda mais a relação de mulheres com a dança. E com isso, muitas críticas começaram a surgir, quase todas envolvidas no fato das mulheres utilizarem roupas curtas em seus vídeos ou dançarem de forma mais atraente em alguns casos e, com isso, afirmarem que este foi o único fator para o Cutting Shapes estar popular atualmente. Da mesma forma com que os ingleses e holandeses sofreram represálias, mas tais ataques não foram suficientes para interromper o crescimento da dança no período, esses ataques em relação às mulheres passaram despercebidos para muitas.



Com a crescente popularidade, Gabby e Elena começaram a ganhar atenção de outras maneiras; em especial ao fato de terem participado de videoclipes de DJs. Gabby é a dançarina oficial em dois clipes do DJ Don Diablo, *Cutting Shapes* e *Save a Little Love*.

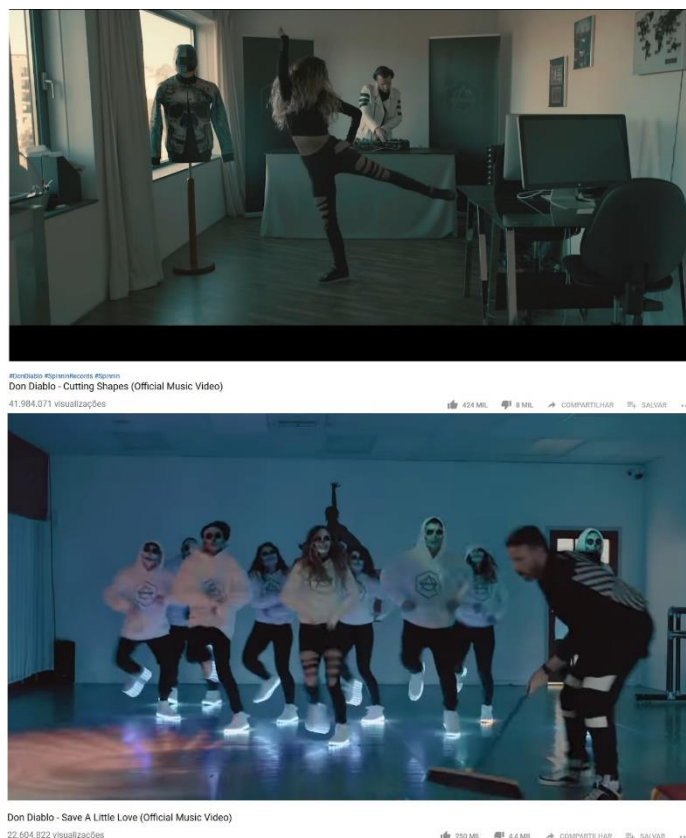


Figura 11. Gabby nos videoclipes de *Cutting Shapes* (cima; disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=Oy9V\\_4im0wg](https://www.youtube.com/watch?v=Oy9V_4im0wg)> e *Save A Little Love* (baixo; disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=k4LphhTa\\_xg](https://www.youtube.com/watch?v=k4LphhTa_xg)>). Acesso em: 20 ago. 2018.

Já Elena protagonizou o videoclipe de *Is It Love* do DJ 3LAU.



Figura 12. Elena no videoclipe de *Is It Love*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-GSJUNMDw7w>>. Acesso em: 20 ago. 2018.

Além das duas, outras *usuárias praticantes* também já foram patrocinadas por empresas de tênis de LED, caixas de som portáteis ou alimentos voltados a melhoria em práticas esportivas. Tudo isso somente com a popularidade decorrente da dança e de seus vídeos, o que atrai seguidores e, por consequência, possíveis futuros clientes.

Finalizando esta parte, posso facilmente descrever os movimentos da imensa maioria de *usuárias dançantes* de Cutting Shapes em inspirações diretas de Gabby e Elena. Muitos saltos, giros nas pontas dos pés, trocas entre os pés para frente e para trás, apoio nos calcanhares, variações de *Moonwalk* e outros movimentos que requerem um pé sobre a ponta dos dedos e o outro sendo arrastado ou empurrado, muito *Running Man* e eventuais pausas para improvisos com os braços e com os quadris.

#### 4.3.2 Perfis repositórios

No mesmo período em que Gabby e Elena estavam começando a enviar seus vídeos, o outro fator para a criação da comunidade estava em processo: os perfis dedicados à dança. Nesse período, perfis como @shufflestyles e @shuffle.dance foram criadas com um propósito inicial: agregar o maior número de vídeos de Cutting Shapes possível. Para isso, os *usuários dançantes* poderiam fazer seus vídeos, enviar para seus perfis pessoais e se o administrador desse perfil voltado à dança aprovasse seu vídeo, este era enviado a este perfil especial com os créditos a seu criador original. É uma prática muito comum na internet reenviar vídeos por outros perfis e dar créditos a seus criadores originais. Quando estes são mencionados, claro.

Dessa forma, não só as pessoas que dançavam começaram a ganhar seguidores e atenção, mas a dança como um todo cresceu muito. Hoje existem dezenas de perfis neste padrão; uns voltados a vídeos de determinados países e outros voltados a vídeos somente de homens. Os exemplos variam.

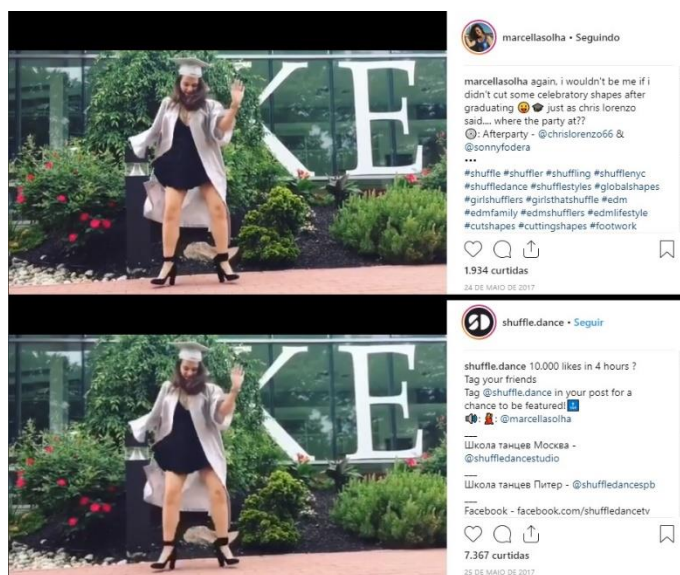


Figura 17. Exemplo de vídeo original (cima; disponível em: <<https://www.instagram.com/p/BUfR4kkDD5n/>>) e o mesmo reenviado a uma página dedicada à dança (baixo; disponível em: <<https://www.instagram.com/p/BUhNngl9-/>>). Acesso em: 25 ago. 2018.

Todos os vídeos presentes nessas páginas (e na maioria dos vídeos de Cutting Shapes) possuem as Hashtags *#shuffle* e/ou *#cutting shapes*. Sobre o ato de usar as *Tags*, PALFREY e GASSER (2011, p. 124) afirmam:

As novas tecnologias também facilitam aos Nativos Digitais desfrutar dos trabalhos que seus amigos criam.[...] Os aplicativos e os serviços que ajudam os usuários a buscarem o conteúdo dos pares e lhes permitem organizá-lo (“tag”) segundo suas próprias preferências também têm um efeito positivo nessa cultura criativa. As funções do tagging como um direcionador de demanda secundária e capacitador de tecnologia do conteúdo criado pelo usuário. Aqui, os “consumidores” do conteúdo criado pelo usuário estão cada vez mais se transformando em criadores. [...] O tagging é tanto um ato criativo em si, através do qual os Nativos Digitais estão adicionando contexto ao conteúdo *online*, quanto uma maneira de encorajar outros a continuar a criar e compartilhar conteúdo, pois isso facilita descobri-lo no vasto ambiente *online*.

Sobre esses perfis, devo citar o capítulo *O arquivo acidental* do livro *YouTube e a revolução digital*<sup>39</sup>. Ao tratar de vídeos antigos de TV resgatados por usuários no YouTube, os autores afirmam:

As atividades coletivas de milhares de usuários, cada qual com seus entusiasmos individuais e interesses ecléticos, resultam em um arquivo

<sup>39</sup> Lançado em 2009, este livro é, para os padrões atuais, extremamente ultrapassado, mas que ainda tem conceitos e argumentos mais que atuais.

verdadeiramente vivo da cultura contemporânea formado a partir de uma grande e diversa gama de fontes. Na verdade, se o YouTube persistir tempo suficiente, o resultado será não apenas um repositório de vídeos antigos, mas algo até mais significativo: um registro da cultura popular contemporânea global na forma de vídeo, produzida e avaliada de acordo com a lógica do valor cultural que emerge das escolhas coletivas da compartimentada comunidade de usuários do YouTube. Assim, o YouTube está evoluindo para se tornar um imenso arquivo público, heterogêneo e, em grande parte, acidental e desorganizado. (BURGESS; GREEN, 2009, p.120).

Por mais que o trecho acima refira-se ao YouTube, seu argumento pode (e deve) ser estendido e pensado com toda e qualquer mídia social atual. Estamos, literalmente, com culturas inteiras à nossa disposição em poucos segundos de digitação e pesquisa. Poucas buscas podem nos levar a conhecer tudo, e todo esse esforço se deve a alguns entusiastas de suas respectivas culturas. Sendo assim, os administradores desses perfis podem estar pensando somente nos seguidores que podem conseguir hoje ou em algumas semanas, mas seus esforços ajudaram a consolidar a comunidade da dança a que tanto a dedicam, e faz com que novas pessoas tenham interesse, já que um curioso pode entrar em seu perfil e, pelos vídeos ali presentes, estudar a dança e começar a dançar. SARTORI E ROESLER (2003, p. 5) argumentam:

A sensação de compartilhamento está diretamente ligada à interatividade e, dessa forma, podemos pensar a relação como possibilidade de ação conjunta, de coparticipação, de mútua transformação, oportunizada pelos componentes de um meio, técnico ou não, que proporcione tais características.

Voltando a citar KOZINETTS (2014, p. 21), ele afirma:

As comunidades eletrônicas não são virtuais. As pessoas que encontramos online não são virtuais. Elas são comunidades reais povoadas por pessoas reais, o que explica por que muitas acabam se encontrando em carne e osso.

Falando nisso, é muito comum haver encontros de *usuários dançantes* em alguns festivais nos Estados Unidos. Tudo, claro, é filmado e enviado no mesmo instante em que a *coisa* acontece. HENRIQUE e DOBEDEI (2013, p. 262) tratam disso:

Acreditamos que o uso das redes sociais, tem modificado a forma como o registro da memória é feito pelas pessoas. Ao postar fotos e textos em “tempo real” no Facebook, os usuários da internet estão produzindo registros e postando-os no momento instantâneo da produção do fato. Assim, torna-se um registro sobre o momento instantâneo para um presente também instantâneo, quase como que um presente-passado e um presente-presente, que podemos chamar de atual. Essa memória é efêmera e mediata, compartilhada em tempo real

com seus amigos e familiares. Esta, que podemos chamar de memória compartilhada, seria uma espécie de memória mediata e, ao mesmo tempo mediada pelo espaço virtual, o ciberespaço. [...] Dessa forma, passamos a ter um passado-presente e um presente-presente.

Grande porção dos vídeos são de *usuários dançantes* improvisando ao som de alguma música. Porém, em muitos vídeos há uma coreografia muito bem estabelecida e ensaiada. Há vídeos em que dançam cinco ou seis pessoas simultaneamente.

Enquanto o Instagram permanecer online e enquanto pessoas continuarem fazendo vídeos dançando, estes perfis continuarão sendo atualizados.

#### 4.3.3 A subcomunidade de língua espanhola

Ao analisar algumas dessas páginas e selecionar aleatoriamente dezenas de vídeos, constatou-se que a maior concentração de *usuários praticantes* de Cutting Shapes está localizada nos Estados Unidos, Canadá, Espanha e em alguns países da América Latina. E ao prestar atenção em como estes usuários espanhóis dançam, percebeu-se mais uma mudança no estilo de dançar. Enquanto boa parte das mulheres falantes de Espanhol continuam com o padrão citado acima, os homens têm detalhes diferenciados e mais acentuados.



Figura 18. Vídeo de @guerrerojah, @marktore e @anderson\_jovani, três das maiores referências da dança em Espanhol. Disponível em: <[https://www.instagram.com/p/BkczmN8jnW\\_/](https://www.instagram.com/p/BkczmN8jnW_/)>. Acesso em: 11 set. 2018.



Há um acréscimo considerável na velocidade dos movimentos. Usa-se mais pausas, os braços são mais independentes e há uma preferência em flexionar mais os joelhos. Alia-se o fato de, em relação à comunidade *padrão*, há um número muito maior de homens dançando. Menciono também que os homens falantes de Espanhol, em comparação com os falantes de Inglês, possuem diferenças, especialmente na velocidade.

Posteriormente encontrei tutoriais feitos em Espanhol em abundância e quase todos com milhões de visualizações.



Cómo bailar shuffle ♥ Pasos básicos | Saori Chan

8.707.378 visualizações

323 MIL 5 MIL COMPARTILHAR SALVAR ...



Saori Chan  
Publicado em 22 de ago de 2017

INSCREVER-SE 197 MIL

Figura 19. Tutorial em Espanhol. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=lvYcQ3j89ZQ>>. Acesso em: 11 set. 2018.

Sem falar que um grupo de Facebook<sup>40</sup> voltado a estes usuários existe. Neste, somente usuários espanhóis estão ativos. O curioso sobre essa subcomunidade é que esta não se denomina diferente. Se compararmos com os holandeses, por exemplo, na qual a dança ganhou outro nome quando começou a se popularizar lá, os nomes *shuffle* e *cutting shapes* continuam em uso para os *usuários dançantes* falantes de Espanhol.

As músicas mais utilizadas pela comunidade do Instagram voltam-se às músicas de EDM mais populares e comerciais, facilmente encontradas nas rádios.

<sup>40</sup> Disponível em: <<https://www.facebook.com/groups/1240626852659986/>>. Acesso em: 12 set. 2018.

Preferem também dançar com Future House, Bass House, Big Room House e Brazilian Bass.

## 5. #afterparty

O poder da necessidade humana de se expressar e de ser diferente dos outros é o que impulsiona tantas criações engraçadas, geniais e ridículas que vemos todos os dias na internet. Claramente, os estilos de Cutting Shapes entram nisso. Foi bastante complicado entender os detalhes dos nomes de cada estilo, ter uma noção real de suas diferenças e, especialmente, encontrar todos esses materiais e, em seguida, analisá-los. A netnografia com certeza auxiliou nisso, mas senti falta de literaturas específicas à dança tratando da relação entre movimentos e as mídias sociais. Tentei encontrar referências em outros gêneros de dança como no K-Pop ou em temas envolvendo *Memes* de dança, mas mesmo assim, a dificuldade permaneceu. Afirmando, com clareza, que mais estudos envolvendo dança e mídias sociais devem ser conduzidos ao longo dos anos e por acadêmicos de dança que sejam experientes em seus gêneros. Sim, é um tanto exagero exigir uma superespecialização, mas creio que seja necessária pois, ao longo deste trabalho, lendo trabalhos envolvendo outras áreas de cultura participativa, os autores não demonstravam saber claramente do que estavam estudando. Faltava vivência no assunto.

Ao longo desta pesquisa, um dos maiores desafios (e medo constante) foi lidar com a perda permanente de informações. Vivemos num mundo onde tudo é criado em instantes, mas destruído quase que na mesma velocidade. Temos incêndios na biblioteca de Alexandria todos os dias e não percebemos o quão grave isso pode ser; Instagram Stories e Snapchat estão *aí* para confirmar isso. E para exemplificar isso da pior forma possível tratando das Danças Eletrônicas, trago o exemplo de Patrick Jumpen, uma dupla de produtores musicais holandeses responsáveis pela popularização do Jumpstyle entre 2006 e 2007. Seu canal no YouTube continha dezenas de vídeos, alguns destes muito antigos, sendo considerados alguns dos

primeiros feitos no YouTube. Seu tutorial tinha mais de 10 milhões de visualizações<sup>41</sup>. E o que aconteceu com este canal? Foi deletado em 2013. Hoje, poucos destes vídeos estão disponíveis graças a entusiastas que os reenviaram. Mesmo assim, isso se torna fonte secundária de baixa qualidade.

Falando em preservação digital, BURGESS e GREEN (2009, p. 121) afirmam:

A questão da preservação salienta a precariedade do YouTube como fonte de recursos culturais – quem arquivará o arquivo? E o que será preservado? O *valor* do YouTube como arquivo cultural é, na verdade, o resultado direto de suas características desorganizadas, sem filtros, vernaculares e extremamente heterogêneas. A partir disso, as decisões sobre o que deve ser preservado deveriam ser sujeitas ao critério tradicional de “importância” cultural e histórica ou será que a visão do YouTube como um arquivo cultural *bottom-up* nos obriga a questionar as bases de suporte ideológico ao pensamento *top-bottom* em torno da herança cultural?

Os autores continuam:

“Além da preservação, uma das funções mais importantes das instituições culturais é organizar, catalogar, interpretar e rerepresentar o arquivo para uso público. Mas o YouTube, de várias maneiras diferentes, é profundamente desorganizado.” (BURGESS; GREEN, 2009, p. 121)

Talvez isso nunca aconteça, mas o ideal seria existir algum departamento dentro dos sites e Apps voltados à preservação e organização de seus conteúdos. Quase como uma arquivologia digital, mas em escala gigante. *Backups* de servidores não bastam. Esta informação precisa ser reorganizada e catalogada. Data de envio, autor, etc. Todas estas informações precisam *viver* muito mais do que o tempo de vida do respectivo serviço. Sites como *Wayback Machine* tentam solucionar isso, mas não é o suficiente.

Em relação à dança, muito ainda precisa ser feito. Enquanto que um grande problema enfrentado por acadêmicos de dança é a questão histórica, procurando documentos e legitimando pessoas importantes, hoje a preocupação muda, pois muito do que é relacionado à dança está presente online. Eventos de Facebook para espetáculos, vídeos de ensaios, transmissões ao vivo de aulas. A dança, como tudo atualmente, foi, é e será muito afetada pelas novas tecnologias digitais.

---

<sup>41</sup> Reenvio do tutorial de Patrick Jumpen. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=QNNUDS\\_hgUk](https://www.youtube.com/watch?v=QNNUDS_hgUk)>. Acesso em: 12 nov. 2018.



Me pergunto como será a questão relembrar *Memes* de dança daqui 20 anos. Será que o YouTube e Instagram estarão ativos? Se sim, como encontrar esses vídeos? Será que existirão ferramentas de buscas avançadas?

Estou soando bastante paranoico, eu sei. Mas a preocupação é real. Enquanto estudo as Danças Eletrônicas, lamento sempre quando descubro que algum vídeo antigo foi removido por direitos autorais ou quando algum Blog de algum grupo importante foi removido. Não quero que a cultura na qual me interessa seja sempre lembrada por alguns vídeos famosos, mas que suas histórias – que vão muito além desses vídeos – sejam sempre ignoradas.

Este trabalho não foi nada além disso: um ato de desespero e empatia. Não quero que os *usuários dançantes* de Cutting Shapes sofram com isso. Espero que todos salvem seus vídeos em locais seguros e que possam sempre reassisti-los e relembrar os momentos que estarão passado.

## REFERÊNCIAS

BENCH, Harmony. Screendance 2.0: Social Dance-Media. **Participations**: Journal of Audience & Reception Studies. Ohio, v. 7, n. 2, nov. 2010. Disponível em: <<http://www.participations.org/Volume%207/Issue%202/PDF/bench.pdf>>. Acesso em: 27 mai. 2017.

BURGESS, Jean; GREEN, Joshua. **YouTube e a revolução digital**. São Paulo: Aleph, 2009.

HELLER, David Francis. **I-Rave**: digiphrenia's transformation of a culture. Disponível em: <[http://scholarspace.manoa.hawaii.edu/bitstream/10125/100325/1/Heller\\_David\\_r.pdf](http://scholarspace.manoa.hawaii.edu/bitstream/10125/100325/1/Heller_David_r.pdf)>. Acesso em: 16 out. 2016.

HENRIQUE, Rosali Maria Nunes; DOBEDEI, Vera. A virtualização da memória no Facebook. **CES Revista**. Juiz de Fora, v. 27, n. 1, jan./dez. 2013, p. 257-273. Disponível em: <[https://seer.cesjf.br/index.php/cesRevista/article/download/321/pdf\\_34](https://seer.cesjf.br/index.php/cesRevista/article/download/321/pdf_34)>. Acesso em: 14 set. 2018.

KAEPLER, Adrienne L. Dança e o Conceito de Estilo. In: CAMARGO, Giselle Guilhon Antunes (org.). **Antropologia da Dança I**. Florianópolis: Insular, 2013, p. 87-96.

KOZINETS, Robert V. **Netnografia**: realizando pesquisa etnográfica online. Porto Alegre: Penso, 2014.

PALFREY, John; GASSER, Urs. **Nascidos na era digital**: entendendo a primeira geração de nativos digitais. Porto Alegre: Grupo A, 2011.

REYNOLDS, Simon. **Energy Flash**: a journey through rave music and dance culture. Londres: Faber & Faber, 2013. Livro eletrônico, não paginado.

SARTORI, Ademilde Silveira; ROESLER, Jucimara. **Comunidades virtuais de aprendizagem**: espaços de desenvolvimento de socialidades, comunicação e cultura. Disponível em: <<https://www.pucsp.br/tead/n1a/artigos%20pdf/artigo1.pdf>>. Acesso em: 28 set. 2018.