

TODAS AS ARTES



REVISTA LUSO-BRASILEIRA DE ARTES E CULTURA

ALL THE ARTS LUSO-BRAZILIAN JOURNAL OF ART AND CULTURE



Vol. 8, N. 2, Mai.-Ago. 2025
ISSN 2184-38052

BREAKCORE OU A CONTEMPORANEIDADE DE UM GÉNERO REAVIVADO

BREAKCORE, OR THE CONTEMPORANEITY OF A REVIVED GENRE

LE BREAKCORE, OU LA MODERNITÉ D'UN GENRE REVISITÉ

EL BREAKCORE, O LA ACTUALIDAD DE UN GÉNERO RESURGIDO

Pedro Ferreira

Universidade do Porto, Faculdade de Letras, Porto, Portugal

RESUMO: A internet, ao longo das décadas, tem-se solidificado como um espaço onde as representações de vários traços socioculturais da sociedade contemporânea se demonstram com clareza, e isto está cada vez mais nítido na expressão artística também. O *breakcore* aparece como um desses elementos, como movimento artístico visual e auditivo, mas também como figura cultural da internet. Este estilo moderno, apesar de nascer dentro das subculturas *underground* juvenis e industriais dos anos 90, acaba por evoluir e ser apropriado e incorporado pela internet durante os 2010s. Desta forma, os simbolismos originais do *breakcore* transfiguram-se, passando de algo focado dentro de um segmento geográfico, *punk*, revolucionário, para algo descartado de espaços e rituais físicos, onde os clubes são substituídos pelos *social media*. Esta transição de cenas musicais é essencial para perceber o *breakcore* sociologicamente, onde devemos ter em conta certas mudanças que relembram traços compositivos da cena musical *underground* moderna, difusa na internet.

Palavras-chave: nostalgia, dessincronização, *anti-establishment*, dromologia, *sampling*.

ABSTRACT: Over the decades, the internet has solidified itself as a space where representations of various socio-cultural traits of contemporary society are clearly demonstrated, and this is increasingly evident in artistic expression too. *Breakcore* appears as one of these elements, as a visual and auditory artistic movement, but also as a cultural figure of the internet. This contemporary style, despite being born within the underground youth and industrial subcultures of the 1990s, ended up evolving and being appropriated and incorporated by the internet during the 2010s. In this way, the original symbolism of *breakcore* is transfigured, moving from something focused on a geographical, *punk*, revolutionary segment, to something discarded of physical spaces and rituals, where clubs are replaced by social media. This transition of musical scenes is essential to understand *breakcore* sociologically, where we must take into account certain changes that recall compositional traits of the modern underground music scene, diffused on the internet.

Keywords: nostalgia, desynchronization, anti-establishment, dromology, sampling.

RÉSUMÉ: Au fil des décennies, Internet s'est imposé comme un espace où les représentations de divers traits socioculturels de la société contemporaine s'expriment clairement, et cela est de plus en plus évident dans l'expression artistique également. Le *breakcore* apparaît comme l'un de ces éléments, en tant que mouvement artistique visuel et auditif, mais aussi en tant que figure culturelle de l'Internet. Ce style moderne, bien qu'il soit né dans les sous-cultures *underground* jeunes et industrielles des années 90, a fini par évoluer et être approprié

et incorporé par l'Internet au cours des années 2010. Ainsi, les symbolismes originaux du breakcore se transforment, passant d'un mouvement concentré dans un segment géographique, punk et révolutionnaire, à un mouvement déconnecté des espaces et des rituels physiques, où les clubs sont remplacés par les réseaux sociaux. Cette transition des scènes musicales est essentielle pour comprendre le breakcore d'un point de vue sociologique, où nous devons tenir compte de certains changements qui rappellent les traits compositifs de la scène musicale underground moderne, diffusée sur Internet.

Mots-clés: nostalgie, désynchronisation, anti-establishment, dromologie, échantillonnage.

RESUMEN: A lo largo de las décadas, Internet se ha consolidado como un espacio en el que se manifiestan claramente las representaciones de diversos rasgos socioculturales de la sociedad contemporánea, lo que también se hace cada vez más evidente en la expresión artística. El breakcore aparece como uno de estos elementos, como un movimiento artístico visual y auditivo, pero también como una figura cultural de Internet. Este estilo contemporáneo, a pesar de haber nacido en las subculturas juveniles y industriales underground de los años noventa, acabó evolucionando y siendo apropiado e incorporado por Internet durante la década de 2010. De este modo, el simbolismo original del breakcore se transfigura, pasando de algo centrado en un segmento geográfico, punk y revolucionario, a algo desprovisto de espacios físicos y rituales, donde los clubes son sustituidos por las redes sociales. Esta transición de las escenas musicales es esencial para comprender el breakcore desde el punto de vista sociológico, donde debemos tener en cuenta ciertos cambios que recuerdan rasgos compositivos de la escena musical underground moderna, difundida en Internet.

Palabras-clave: nostalgia, desincronización, antisistema, dromología, muestreo.

1. Introdução

Neste sentido, a expressão musical digital serve não só como uma forma de satisfação das necessidades e interesses dos indivíduos, mas também como representação de certas composições sociais inerentes à sociedade moderna. Produz-se assim consequentes manifestações que têm a capacidade de intervenção através de um discurso que retrata diversos símbolos sobre a realidade social. A música não serve só como uma forma de criação de conteúdo artístico e entretenimento, mas sim como uma reflexão das próprias dinâmicas sociais que propiciam a sua génese e características fundamentais, agora centralizadas em dimensões virtuais (Guerra *et al.*, 2020). Guerra e Simão (2020) afirmam que:

As plataformas digitais, enquanto infraestruturas tecnológicas que suportam fluxos humanos e dinâmicas sociais de todo o tipo, são hoje ainda mais essenciais para garantir a continuidade de alguns dos nossos hábitos, agora suspensos. No ciberespaço estamos a viver recriações estéticas e técnicas e reconfigurações comportamentais (Guerra & Simão, 2020: 1).

O trabalho aqui presente terá como objetivo o desenvolvimento e defesa desta premissa, através da análise do género musical do *breakcore*, um estilo concebido entre as subculturas *underground* juvenis e industriais *punk*, apropriado e reconfigurado pela internet décadas depois. Esta investigação tem assim como objetivo a compreensão do *breakcore*, como género musical, representativo de certas dinâmicas sociais contemporâneas, expressas a partir das suas características estéticas e culturais. De forma a compreender a evolução do *breakcore* ao longo dos anos e o seu processo de transição entre cenas musicais, é necessária a complementação de uma breve revisão histórica.

2. O que é o breakcore?

Definir o que é o *breakcore* pode ser um exercício mais complexo do que parece, devido à alta fragmentação interna do gênero, que, ao longo do tempo, multiplica as suas características particulares dentro de diversas raízes estéticas, mas também pela similaridade que tem a outros estilos de música eletrônica. Contudo, mesmo que as suas especificidades melódicas cheguem a compartilhar certos atributos, as construções estéticas em que o gênero foi construído não carecem de originalidade. Na sua essência, a imagem do *breakcore* compõe-se por 3 papéis fundamentais: Como estilo musical, como movimento e forma de expressão artística visual ou musical; Mas também como *meme* da internet. Esta última característica ajudou bastante na difusão do *breakcore* como figura cultural da internet, disseminando-se em várias comunidades virtuais como um elemento fundamental para a compreensão da cultura online como um todo.

Como gênero musical define-se como um encontro de vários estilos musicais, incorporando influências de elementos melódicos de *jungle*, *drum & bass*, *raggacore*, *grindcore*, *punk*, *rave*, *EDM*, etc¹). Assim, podemos codificar o *breakcore* como um microgênero da música eletrônica, como uma amalgamação de diferentes bases culturais, onde a partir disso cria a sua própria identidade, construída através dos *breakbeats*. O *breakcore* é um estilo de música eletrônica que tende a usar o trabalho de bateria e os *drumbreaks* como essência melódica principal, onde os *samples* são a chave para a sua produção. Composições de batida, como o *AmenBreak*, tomam todo o protagonismo na direção da música, recompondo todo o trabalho instrumental e melodia à sua volta. Estes padrões de bateria servem como pontos de rutura, onde os elementos temáticos da música são postos em pausa e os ritmos escondidos são colocados no centro, a altos *BPM's* (*Beats per minute*) (Whelan, 2008). Morávková (2010), afirma o seguinte sobre esta característica:

O *breakcore* configura-se como um estilo de música eletrônica de definição aberta, que articula elementos de *jungle*, *hardcore techno* e *IDM* num regime sonoro orientado pelo *breakbeat*, privilegiando a velocidade, a complexidade, o impacto e uma elevada densidade sonora. À semelhança do *punk* ou do *jazz*, não se rege por um conjunto fixo de “regras” estilísticas, antes operando segundo um conjunto mais flexível de princípios musicais (Morávková, 2010: 18).

Além deste ponto, também se caracteriza fortemente pelo uso de *beats* complexos, intrincados e dessincronizados e por ritmos frenéticos e acelerados (Morávková, 2010). Ao mesmo tempo, também procura criar sentimentos de dissonância melódica, onde, apesar de alguns elementos da música serem serenos e harmoniosos, rapidamente encontram composições caóticas. Enquanto alguns artistas preferem cortar e reorganizar os *breaks*, outros distorcem e criam *loops* destes mesmos, usando vários efeitos para tonificar a distorção do timbre e tempo musical (Whelan, 2008). Mesmo assim, Whelan (2008), define a pertinência deste tipo de ritmo como uma hesitação polirrítmica, que esboça um padrão de batidas irregulares.

¹) <https://www.vice.com/en/article/breakcore/>

Outra característica que define o *breakcore* assenta no seu uso de *sampling* de sons de todo o espectro musical para a produção artística. Assim, a partir das contribuições de diferentes áreas, concebe-se um novo estilo musical que reflete e acomoda o seu carácter frenético (Rozenkrantz, 2016). Além de faixas musicais, sampleia também sons de outros media, como videojogos, anúncios, clipes de notícias, filmes, séries, *animes*, etc. Esta apropriação e manipulação da música torna-se cada vez mais forte quanto mais o *breakcore* evolui, até aos dias de hoje, onde, devido aos progressos tecnológicos e ao aumento de acesso a informação gratuita na internet. (Whelan, 2008) tem-se normalizado esta prática.

Sumarizando, o *breakcore* centraliza-se na desconstrução e reconstrução criativa da produção musical, seja através dos *breakbeats* ou *sampling*, demarcando o seu papel como um estilo de liberdade de expressão. Artistas como *Venetian Snares*, *Sewerslvt*, *Goreshit*, entre outros, ajudaram imenso na popularização do estilo, elevando-o a um patamar mainstream, proporcionando-lhe um lugar no mercado da música ao olhos de uma cultura dominante. Ao mesmo tempo, estes artistas também foram responsáveis pelo seu reavivamento nos 2020s, transformando a forma como o *breakcore* era produzido e visto, passando a ser identificado por sentimentos de nostalgia (Gui, 2022). É aqui onde se dá a apelidada morte do *breakcore* como *hardcore* tradicional, e dá-se início a uma nova era virtual. A artista *Sewerslvt*, uma compositora com milhões de visualizações em diversas plataformas digitais, é uma das pioneiras do *breakcore* moderno. Algumas das suas músicas, como *Mr. Kill Myself* e *Pretty Cvnt*, são vistas como essenciais para qualquer indivíduo a tentar disfrutar do estilo.

3. Nostalgia, tecnologia e estética

Dialogar sobre as semânticas do *breakcore* pode ser algo complicado devido às contínuas fragmentações do género. De forma a definir em concreto o que a presente investigação procura analisar, iremo-nos focar especificamente nas estéticas do *breakcore* moderno, definido por muitos como pós-*breakcore*, como *depressive breakcore*, *ethereal breakcore* e *dreambreak* (ver Figura 1).

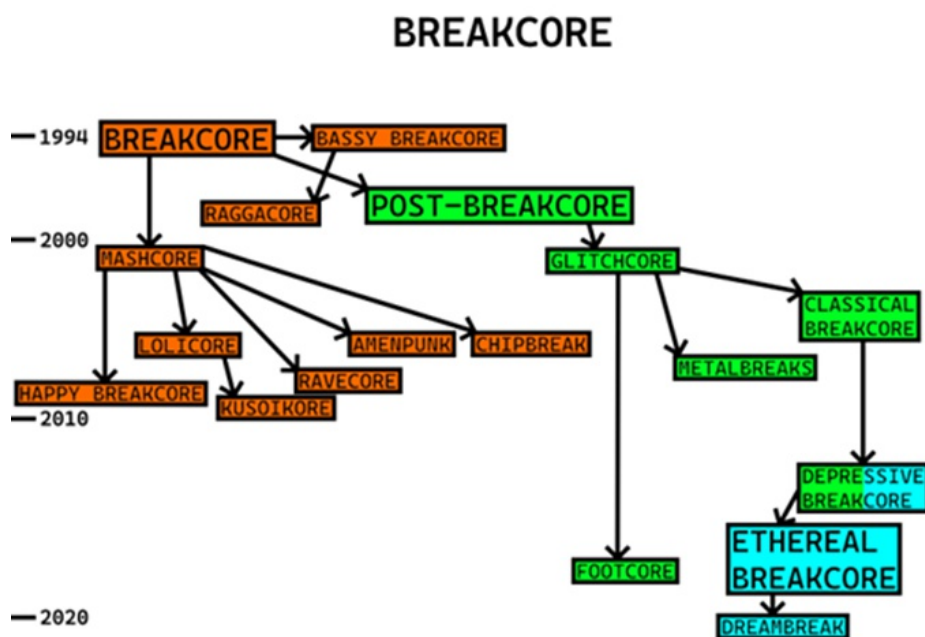


Figura 1: Subgêneros e evolução do breakcore como estilo musical

Fonte: Cybergrind.me.

De acordo com Morávková (2010), este estilo de música não adere a nenhum grupo de regras predefinidas que ditam como as suas posições estilísticas se definem, preferindo um conjunto de normas mais alargadas sobre os seus ideais musicais. Isto é expresso na própria música, mas também nos seus visuais. É uma espécie de termo abrangente, englobando várias fontes e inspirações, visto que “a própria natureza do *breakcore* é *anti-establishment*, frequentemente utilizando técnicas de produção ou sons para alienar intencionalmente o ouvinte” (2010: 18).

Olhemos para os álbuns da famosa produtora de Breakcore *Sewerslvt - Cynthoni P.1* e *Draining love story* (ver figuras 2 e 3). Não só expressando a forte cultura do Breakcore centralizada em noções virtuais, através das representações das personagens de *animes*, uma figura da cultura pop japonesa muito difundida pela cultura da internet, apropriadas e massificadas, relembrando o consumismo do país no final do século XX, mas também pela presença dos media como videogames retro, *analog vídeos*, filmes e séries antigos, tirando inspiração dos movimentos artísticos *Y2K*, *Animecore* e *Old Web*²⁾, especialmente no Breakcore moderno. Estas linhas de arte contemporânea, que nascem sobre as influências da internet, delineiam as imagens do Breakcore como representações vulgares e caóticas, mas também omnipresentes, onde comentam subtilmente sobre a própria pertinência das ilustrações e o seu abstracionismo. O uso sem organização sobre a espacialidade dos elementos que compõem a estética do Breakcore demonstra como esta colagem evidencia uma certa forma de artificialidade do ciberespaço e da arte em si.



Figura 2: Álbum da artista Sewerslvt (Cynthoni P.1)

Fonte: Spotify.

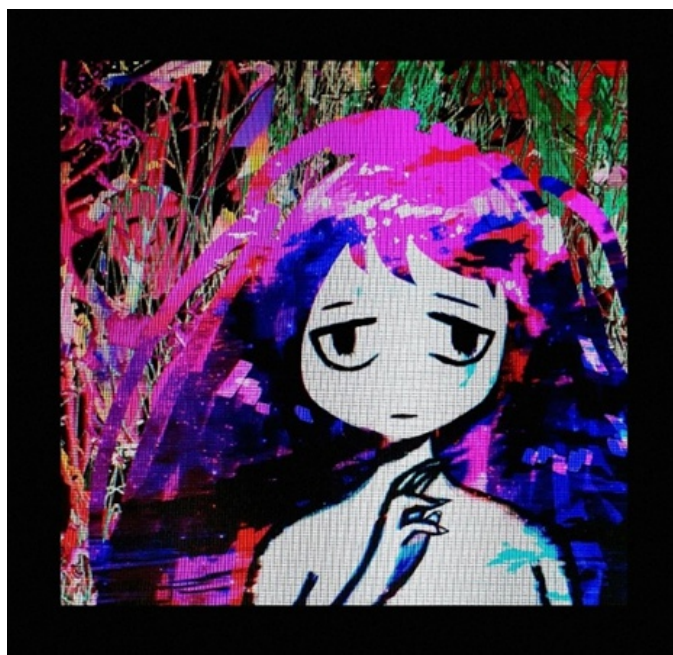


Figura 2: Álbum da artista Sewerslvt (Cynthoni P.1)

Fonte: Spotify.

²⁾ <https://aesthetics.fandom.com/wiki/Breakcore>

Estes padrões estéticos não são só normalizados para esta artista, mas também para o resto da comunidade em geral. *Venetian Snares*, apesar de introduzir numa era diferente do Breakcore, também caí nesta linha de produção cultural, incluindo vários dos elementos já mencionados nos visuais dos seus álbuns, especialmente ligados à artificialidade da imagem e abstracionismo, sempre questionando a ordem (Ver Figuras 4 e 5). Apesar das mentalidades mudarem ao longo das eras, o *breakcore* continua sempre a agir como uma arte antissistema.



Figura 4: Álbum do artista Venetian Snares (Detrimentalist)

Fonte: Spotify.

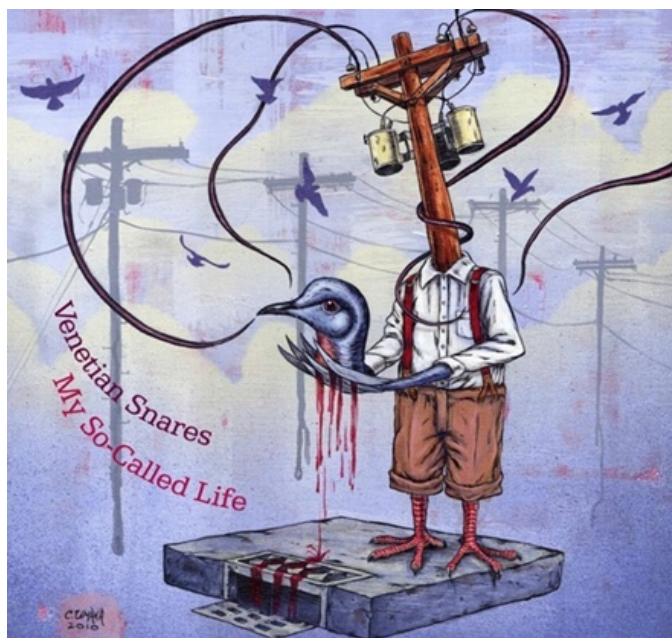


Figura 5: Álbum do artista Venetian Snares (My So-Called Life)

Fonte: Spotify.

Além disso, este género tem uma enorme conotação a sentimentos negativos, não só nostálgicos, mas também, em certos casos, depressivos. Há constantemente a procura de um passado melhor, edílico e perdido nas ondas do tempo e dos progressos tecnológicos, expressa no som e nas imagens visuais do *breakcore*. Esta nova característica, interligada a condições sociopsicológicas, representa a posição com as estruturas sociais da sociedade, onde os sujeitos, expostos a sentimentos de anomia e exclusão social, se relacionam à própria desviância da música. Serve assim como forma de entretenimento e como espaço de conforto para muitos, um lugar onde se podem conectar com outros e ver-se a si próprios na arte. Todas estas mensagens espalhadas apenas pelo que se pode ouvir e ver no *breakcore* são essenciais e expressas nos próximos tópicos, especialmente quanto aos sentimentos de nostalgia em volta do género.

Em outras palavras, o *breakcore* compõe em si certas características que refletem pensamentos e mentalidades ligadas ao próprio contexto moderno em que se insere, especialmente quanto à cultura virtual e online, refletindo a própria liquidez das relações e representações da sociedade pós-moderna. Desta forma, induz-se a uma comunidade muito conectada à tecnologia, baseada em comunidades online, partilhando os mesmos interesses estéticos em torno do *breakcore*. Este processo pode levar a sentimentos de nostalgia, ligada à memória e romantização da decadência tecnológica, um elemento estético principal do género.

O *breakcore*, como estilo de música eletrônica, encontra-se à mercê dos pressupostos dos avanços tecnológicos, inerentes à evolução da produção musical, mas também se representando como um elemento essencial das propriedades da sociedade moderna. Ademais, certos processos de criação de imagens de medias de um passado recente levam-nos à criação de sentimentos de nostalgia, moldando os interesses da sociedade de espetáculo (Morávková, 2010). A fusão da tecnologia com a música foi apenas mais uma das acessibilidades proporcionadas pela incorporação de determinados pressupostos sociais no mundo e na história musical, mas também na sociedade em geral, a partir de contributos da tecnologia e dos media (Rozenkrantz, 2016; Ferreira & Rabot, 2017). O conceito da música, a partir deste fenómeno, reconfigura todas as noções do entretenimento em volta da sociedade, fomentando uma aproximação das relações entre a produção musical e os avanços tecnológicos (Ferreira & Rabot, 2017). Ademais, contribuindo para esta dinâmica, a música eletrônica, como o *breakcore*, caracteriza-se por uma alienação aos instrumentos físicos que compõem uma parte extremamente importante na construção sociocultural das representações musicais (Rozenkrantz, 2016), assim reconfigurando certos aspetos tradicionais da forma como a produção artística é realizada.

A internet atua como um centro potencializador deste processo, através das suas ferramentas de fácil, gratuito e aberto acesso à informação e comunicação, fornecendo o software necessário para a busca dos elementos melódicos expressos no *breakcore* (Rozenkrantz, 2016). Isto demarca uma propriedade essencial da produção eletrônica, visto ser muito mais fácil obter recursos desta maneira do que os próprios instrumentos. Eleva-se mais a pertinência desta dinâmica quando nos apercebemos que um músico eletrônico – um produtor, não requer grandes investimentos de aprendizagem, sendo tudo muito mais democrático e inclusivo. Esta característica de acesso aos recursos necessários para a criação musical abre espaço para uma nova forma de imaterialidade, onde os processos de abertura cultural à música eletrônica oferecem a qualquer pessoa a capacidade de ser um músico (Rozenkrantz, 2016).

Ao mesmo tempo, dada a complexidade dos avanços tecnológicos e musicais, a produção procura cada vez mais concentrar-se na busca de um passado esquecido, numa tentativa de *nostalgizar* a cultura. As tendências da indústria do entretenimento trabalham sobre uma lógica de movimento, onde há um caminho desejado para a música, preferencialmente, em rumo ao futuro (Rozenkrantz, 2016). Na sociedade moderna encontramos uma nova meta, que demanda a exploração dos produtos do passado, o que Reynolds (2011) define como uma nova forma de arqueologia sociocultural. Assim, como já referido em pontos anteriores, as propriedades estéticas do *breakcore* assentam no uso de media e imagens culturais antigas, que remetem a figuras do passado tecnológico. A reconstrução destes vários monumentos prolonga-se nas ruínas entre o tempo e a história, romantizando outro lugar e outra era (Svetlana, 2001). Vive-se assim uma condição de *retromania*, focada na retrospectiva, na obsessão por artefactos musicais de um passado esquecido, influenciando a forma como os artistas modernos criam música, mas também a forma como esta é consumida (Reynolds, 2011). A nostalgia expande-se para as *trends* musicais, mas também para as estéticas em torno da produção musical, influenciando elementos como os álbuns, videocliques, e até o vestuário (Reynolds, 2011). A remanência também tem grande poder como produto da nostalgia, onde Reynolds (2011) afirma que se fundem as condições materiais e culturais da estética musical, usando imagens de tecnologias deterioradas. Esta decadência das figuras da nostalgia acaba por se tornar na protagonista da estética, onde reconfiguram-se os significados ligados aos mesmos, revaloriza-se a dissonância e o caos da imagem, e celebram-se os meios digitais antigos. Isto pode ser visto no *breakcore* a partir

de vários ângulos, seja pela direção musical que o género toma, mas também pela estética visual, especialmente na sua era mais moderna, expressando sempre uma evidente distorção gráfica, especialmente nos álbuns e videoclipes.

Por outro lado, a presença forte de elementos culturais em volta de videojogos retro e *animes* também relembra um outro lado da nostalgia, ligada não só a objetos físicos, mas também virtuais. Desta forma, a sociedade do espetáculo entra numa nova era, a era da retrospectiva (Rozenkrantz, 2016). As imagens dos media atuais são assim moldadas nesta direção, como aspeto dominante da afixação de dita cultura, que também reflete determinadas posições socioculturais da sociedade moderna, buscando um passado melhor, mais estável e sustentável. Os efeitos do capitalismo tardio, as consequências da crise de 2008, e mais recentemente o COVID-19, foram importantes fatores de dissonância simbólica da população global, o que pode levar a uma maior valorização da cultura nostálgica.

Dito isto, podemos entender os conhecimentos de produção e estetização do *breakcore* como produto de efeitos das práticas e mentalidades da modernidade, muito ligadas à tecnologia. A conotação que este género tem com os avanços informáticos nas últimas décadas leva à criação de memórias em volta das experiências com tais tecnologias, criando sentimentos de nostalgia, apropriados como um dos elementos estéticos mais importantes do *breakcore*.

4. A velocidade musical

Não é a primeira vez que certos aspetos estéticos da produção musical de certo estilo atuam como uma forma de expressão social, cultural e até política. Esta forma de produção artística, ao longo das décadas, acaba por desenvolver capacidades e sensibilidades que transpõem as realidades do mundo moderno capitalista. Isto passa por um meio de representação simbólica (Rufaida, 2023), onde os artistas usam a música como uma forma de arma contra composições estruturais da sociedade. O *breakcore* age como uma exemplificação da aceleração da sociedade, como uma representação sonora característica da velocidade como sobre-exposição artística (Morávková, 2010).

De forma a perceber melhor o peso que a velocidade da música tem no *breakcore* e as interpretações que esta deixa a levar, eleva-se como pertinente o conceito de dromologia um tema central dos estudos de Paul Virilio, um importante teórico que ilustra as relações e consequências entre a tecnologia e a velocidade (Rozenkrantz, 2016; Rufaida, 2023). O conceito da dromologia assenta na teoria em que vivemos numa sociedade onde a rapidez é um dos aspetos motores de certas definições sociais, onde a disseminação e o fluxo de informação, cada vez mais aberta e rápida, alteram as experiências da cultura moderna (Rufaida, 2023). Isto tudo está também ligado aos progressos tecnológicos, onde os *social media* e outras plataformas online possibilitam a propagação de informação a um nível nunca antes documentado, reconfigurando a forma como as mentalidades individuais ou coletivas processam certas ideias (Rufaida, 2023). Este aspeto é importante, visto que o ciberespaço permite trocas de mensagens e códigos extremamente rápidas, não só pela comunicação direta, mas também pela partilha de produtos culturais, como a música. Esta sociedade em aceleração, institui em si tal característica, devido à aceleração e aumento das taxas de crescimento, não só da oferta de bens e serviços, mas também das mensagens, reproduções, e unidades de informação transmitidas. É uma transformação económica, mas também social, com várias consequências na forma como a produção cultural é efetuada,

como uma espécie de veículo metabólico, (Rufaida, 2023) identificado pela sua própria rapidez. Esta velocidade, omnipresente em vários aspetos da vida, é incluída na própria essência do *breakcore*, seja pelos beats, pela estética, ou até visuais.

Devido à influência embutida em si pelas músicas acima de 200 *BPM's* (Beats Per Minute), ruturas melódicas e repentinas, mudando a própria estrutura tradicional conceptualizada na produção musical (Morávková, 2010), o *breakcore* entra nesta dinâmica. Induz-se ao caos, à dissonância, à dessincronização, o que a velocidade melódica ajuda a cumprir. Ademais, a amalgamação de géneros incorporados no *breakcore* apenas fortalece isso, sendo que o ouvinte deve acomodar-se a diferentes tipos de sons de géneros como *heavy metal*, *reggae*, *pop*, *electro*, *rave*, *gabbacore*, *jungle*, *drum & bass*, etc no continuar da mesma música (Morávková, 2010). O som no *breakcore* é apagado de qualquer noção de temporalidade, onde nada tem continuidade ou duração (Morávková, 2010). As altas *BPM's* e as mudanças de som contantes levam também a um estado mental a que Virilio define como picnolepsia, em outras palavras, a sobrecarga de informação a ser transmitida em apenas um momento leva à compreensão da música do *breakcore* de uma forma mais diluída. Os objetivos da cultura atual pretendem que o indivíduo perceba o conteúdo musical intelectualmente, dissecando todos os seus componentes melódicos, mas o *breakcore* leva o ouvinte a “absorver a música como uma onda sonora única e coerente” (Morávková, 2010, p. 30). Quebram-se assim as leituras convenientes da música, possibilitando que a velocidade e a desordem atuem como grito de revolta. O trabalho de bateria, criando o famoso padrão Amen Break, um modelo para qualquer ritmo de *breakcore* e uma forma de identificação do próprio género, também acentua os padrões da velocidade como a sua própria estética.

A velocidade aparece assim, não só no *breakcore*, mas também em outros estilos musicais alternativos, como uma forma de expressão e de luta, traduzindo uma atitude política na estética (Morávková, 2010). Todos os sons desconfortáveis, beats complexos e intrincados rejeitam uma tendência musical massificada e convencional (Morávková, 2010), quebrando com códigos de conduta e de produção que influenciam a forma como a música deve ser consumida e atuada, neste caso, em relação com a própria velocidade melódica, forte e destrutiva. Anota-se assim uma atitude que grita fazer o que me apetece, motivada por contextos socioculturais do século presente, respondendo, mas também trabalhando com a aceleração das relações sociais. Esta relação com a tecnologia também está expressa noutro elemento essencial da produção do *breakcore*, o *sampling*.

5. *Sampling* como aura e a arte anti-establishment

O *breakcore* aparece como um género de música numa época da produção musical, em meados dos anos 90, caracterizada por processos conceptualizados como técnicas de *pós-produção* e *sampling* que moldam as atitudes das cenas artísticas, através do uso de gravação e reprodução digital (Howell, 2005; Rozenkrantz, 2016). Essas posições musicais ainda se ecoam na sociedade atual, reciclando materiais culturais, fruto da multiplicação da oferta cultural durante as últimas décadas (Carvajalino, 2022). As composições musicais do *breakcore* originam quase sempre de fontes externas já preexistentes, reapropriadas para criar algo novo. É importante aqui ter em atenção também o papel que as tecnologias propõem para a evolução de tal fenómeno, visto oferecem as ferramentas necessárias para a produção musical. A forma como podemos capturar e manter músicas eternamente potencializa este fenómeno, onde o cruzamento entre sons possibilita a conceição de novas sonoridades (Carvajalino, 2022).

O fenómeno social, mas essencialmente musical, da amalgamação de diferentes conteúdos tem várias motivações, sendo que se interligam pelos pressupostos e contextos socioculturais envolvidos em tal era histórica. Bourriard (2004) afirma que vivemos numa época de *pós-produção*, na qual os artistas lidam com dificuldades de originalidade artística. Defende que, quanto mais avançamos para o futuro e mais se oferece cultura, mais será difícil ser o primeiro a realizar algo, levando-nos a reciclar e reproduzir elementos de outras criações artísticas. Assim, não só mudam os objetivos dos artistas, mas também do mercado em torno da música, onde em vez de se procurar criar algo original, deve-se agora utilizar materiais de apenas acessíveis dentro de um mercado cultural que legitima essa dinâmica. Este é um tipo de atitude que se espalhou e normalizou no *breakcore*, onde a própria essência do mesmo aparece nessa imperfeição que junta sons com origens diferentes. Este processo torna-se algo comum, onde a convicção de que a originalidade está em decadência marca-se como um dos pontos fulcrais deste estilo musical. Apesar da visão negativa sobre estas transformações, a insatisfação da originalidade leva à mobilização da arte, trazendo-a para um novo plano. Desta forma, os objetos artísticos param de ser algo passivo, algo apenas para se celebrar, estagnado na própria beleza, tornando-se em projetos ativos usando-se e reutilizando-se ativamente, criando novos significados (Morávková, 2010). Este processo acontece com a música, mas também com vários outros elementos de produção artística, como os visuais. Em alguns casos, se olharmos para álbuns de artistas, por exemplo, como TOKYOPILL ou XIANTZ (Ver figura 6 e 7), podemos ver que se baseiam numa colagem de diferentes imagens preexistentes, manuseadas e distorcidas para obter um objetivo estético, que se juntam para criar um novo visual, legitimado e aceite pela sua própria construção cultural em redor da comunidade do *breakcore*.



Figura 6: Álbum do artista TOKYOPILL (Dopamine Online)
Fonte: Spotify.



Figura 7: Álbum do artista XIANTZ (Artificial Blood)
Fonte: Spotify.

Outro ponto essencial para o entendimento do *breakcore* e das suas relações com o *sampling*, centra-se na dicotomia da aura. De acordo com Walter Benjamin (1968) este conceito atua como um elemento do original, onde a música deve interligar-se com um certo tempo e espaço, com um contexto histórico e social localizado, onde a sua existência é única e legitimizada pela sua origem, originalidade e autenticidade. A preocupação pela aura do objeto artístico tem repercussões nos modos como não só socializamos e interagimos em torno de tal cultura, mas também como contextualizamos o mundo à nossa volta (Benjamin, 1968). No caso do *breakcore*, devido à originalidade dos limites da era da *pós-produção* musical, encontra-se uma certa contrariedade com as definições originais da aura. A reprodução técnica da produção musical moderna acaba por entrar em conflito com as noções da aura e da autenticidade, onde as referidas cópias não se conseguem equiparar ao original, visto não se introduzirem nos mesmos contextos. Desta forma, a aura perde-se, o culto da originalidade da arte toma um papel muito mais elitista e retrospectivo (levando a muitas situações de *gatekeeping* e desvalorização cultural), o valor e o prestígio social são reduzidos, e a reprodução cultural ganha vida e força. O *breakcore* não está presente num espaço ou tempo definido, mas sim flutuando entre diversas eras de composição musical, através do *sampling* e da nostalgia. Apesar de não se alinhar com as ideias originais da aura, creio que esta nova tendência de criação de conteúdo legitima uma nova definição em torno dos complexos processos de produção modernos tecnológicos, que reconfiguram a forma como a arte deve ser entendida. Apesar de não ser possível criar conteúdo original e inovador, consegue-se produzir arte tão legítima como as outras, fruto das consequências da modernidade. A aura acaba por servir como uma forma de entendimento sociológico da música, antiquando-se a linhas de pensamento ligadas a corpos físicos, produções lineares e passivas tradicionais, mas também conotações elitistas, negando a possibilidade da criação musical como algo mais líquido, mais democrático e mais sustentável.

Dito isto, podemos entender que as técnicas de produção musical do *breakcore* e outros estilos modernos são altamente condicionados por uma abundância de produtos culturais, mas também por expectativas socialmente construídas em torno das mesmas, neste caso, ligadas à originalidade. O *sampling* serve assim como uma alternativa a essa riqueza cultural, legitimando a reprodução e reutilização da arte, desafiando linhas de pensamento tradicionais artísticas. Assim, o *breakcore* também funciona como um instrumento antissistema.

Como a investigação deu a entender até este ponto, o *breakcore* tenta quebrar com certas regras de consumo e de produção musical tradicionais e fixas na estrutura cultural da sociedade contemporânea, que moldam a forma como os indivíduos interagem e comunicam. A música, além de entretenimento, também pode servir como mobilizadora de transformações sociais ou até políticas (Guerra et al., 2020). Este género assume assim um papel que ajuda os fãs a construir não só as suas individualidades subjetivas, mas também uma identidade coletiva que rejeita as linhas de pensamento da sociedade e da música estandardizada (Guerra et al., 2020).

O *breakcore* assume uma posição política que não discute certas situações ou fenómenos globais, preferindo atuar na representação dos diferentes níveis de liberdades individuais (Rozenkrantz, 2016). Enquanto, o *Rock and Roll* debatia as condições sociopolíticas da época da Guerra Fria, enfatizando o papel dos jovens como veículos para mudança social, lutando também contra desigualdades sociais e as guerras (Guerra et al., 2020), os significados do *breakcore* assumem uma posição diferente. A partir de uma mensagem indireta, reflete sobre a fragilidade das imagens culturais virtuais e o enfraquecimento das relações entre os

indivíduos, expressas através das estéticas melancólicas e anómicas do *breakcore* moderno, fruto das consequências do capitalismo tardio e das relações líquidas. O combate e tradução deste aspetos na música revela uma meta – o poder de criar arte sem limites, de fazer o que os artistas desejam (Morávková, 2010), chocando e provocando os valores socioculturais tradicionais da música.

Este tipo de música, de forma a chegar a tal objetivo, segue algumas linhas que definem a sua raiz como arte *anti-establishment*, que em outras palavras impõe uma expressão artística que rejeita e questiona certos pontos de vista conservadores, como uma forma de revolução cultural (Marcuse, 1972). Esta dinâmica é extremamente importante como forma de resistência à dominação e hegemonia de uma cultura massificada, neoliberal e capitalista, onde as estéticas servem esse papel de oposição, procurando criar uma sociedade cada vez mais livre e democrática (Marcuse, 1972). O *breakcore* aponta uma tendência para continuar a se superar constantemente, como se evidencia na alta fragmentação do género e evolução melódica relacionada aos progressos tecnológicos, o que leva a uma predisposição de tentar quebrar sempre os limites dados, prevalecentes e definidos.

Há também outro aspeto importante que marca o *breakcore* como objeto de estudo pertinente para o entendimento das estruturas sociais e das estéticas culturais, ligadas ao valores do capitalismo e do consumismo, inspirado por fundamentações do dadaísmo. O *breakcore* goza com os valores da ordem e da organização social, incutidos também na produção musical, aspetos dominantes a esta área do entretenimento por via de influências de conceções da classe média (Nunes, 2011). O ideal burguês forçado no artista e nas instituições que lideram este mercado são colocados como objetos de atenção crítica, levando a que a arte se torne em apenas mais uma forma de rendimento e lucro, como um produto fabricado em massa formalmente (Nunes, 2011). Todos os pequenos sons distorcidos que compõem a melodia do *breakcore*, que florescem a partir de sensações de destruição, caos e dissonância, formam um novo tipo de ruído que tem como intenção criar uma nova interpretação de beleza na arte, a partir das ruínas das construções tradicionais artísticas. É obvio que esta ideia não é recebida por todos os ouvintes da mesma maneira, dando lugar a alienações por grupos que não suportam estas mesmas visões estéticas, levando a certos choques sociocultural. Transpira-se assim a manifestação da particularidade do género às comunidades do *breakcore*, como gosto subjetivo e como forma de liberdade de expressão. Adicionalmente, devemos ter conta o peso da capacidade de dança deste estilo musical, visto que também quebra com as regras e expectativas conformes da dança (Morávková, 2010). Os seus beats complexos e sons de géneros diversos pode levar a que o ouvinte se sinta confuso, mas ao mesmo tempo a experienciar a forma absoluta de liberdade física, onde qualquer movimento é correto (Rozenkrantz, 2016).

O *Breakcore breakcore*, assim como outros estilos musicais modernos, apresenta-se à indústria do entretenimento como o auge da liberdade e da expressão individual, não só para o artista, mas também para o consumidor, procurando quebrar com valores, comportamentos e práticas tradicionais em torno da produção musical. Esta premissa vive durante todas as fases de vida do *breakcore*, desde ao seu nascimento até aos dias de hoje.

6. Transição entre cenas musicais

A história do *breakcore* é uma complexa de definir em termos da localização onde deu início ao género. Apesar do seu apego localizado, ligado à génese da música eletrónica *underground*, evoluiu em várias partes do mundo incorporando a sua cultura local dentro da produção artística e rituais sociais inerentes. Assim, várias são as fontes de dados que relatam e analisam as origens do *breakcore*, sendo que é essencial ter em mente esta premissa, não só para o caso abordado aqui, mas também para o estudo da produção musical em geral.

As origens culturais e sociais do *breakcore* são concebidas entre inícios dos anos 90, com a subida dos espaços de subculturas *punk*, *skinhead*, *mods* e *teds*, que entram em conflito com processos de urbanização e industrialização, como forma de resistência às implicações sociais da era (Huq, 2006). Aparece assim como um estilo *underground*, como música minoritária a estas comunidades juvenis, característico das *raves* e *clubes* noturnos, espaços que procuram uma específica desviância a uma cultura massificada (Huq, 2006), numa era onde gritos de revolta socioculturais eram expressos através deste tipo de indústria (Guerra & Quintela, 2015). Dito isto, o *Breakcore* aparece como uma amalgamação de vários estilos musicais, como o *punk*, *drum n' bass*, *ragga-core*, *breakbeat*, *ehardcore techno*, como um estilo apelidado por muitos de filho bastardo, quando um conjunto de DJ's começam a experimentar com estas músicas através de *deejays* (Reynolds, 2013; Hermann, 2014; Gui, 2022). De acordo com Whelan (2008), este género musical tem origens geograficamente localizadas nas regiões da Europa, predominantemente nas culturas *punk* efervescentes Alemãs e Britânicas, na Austrália e nos Estados Unidos da América. Não sendo coberto por medias, o *breakcore* não conseguiu contactar uma audiência ou mercado maior (Morávková, 2010), mas tudo isso iria mudar nas próximas décadas.

A transição para os anos 2000, trouxe consigo a mudança das linhas principais de pensamento do *breakcore*, onde este se viraliza e populariza, atendendo aos interesses de um público massificado. Isto dá-se principalmente aos contributos do artista *Venetian Snares* (Hermann, 2014). As *raves* são assim trocadas por grandes eventos e festivais, propriamente indicados para a socialização em torno deste género emergente (Hermann, 2014). Assim, O *breakcore* começa a incorporar elementos de mais estilos de música eletrónica, uma transformação inerente aos processos de desenvolvimento da tecnologia, como *glitch*, *IDM* e até *dubstep* (Hermann, 2014). É nesta fase onde o *breakcore* se começa a identificar mais pela necessidade constante de inovar e quebrar com os códigos preexistentes da construção musical. Além disso, também é a partir desta época do *breakcore* onde se inicia o longo processo de reapropriação e venda das estéticas e significados da subcultura envolvente, incorporando-se dentro da cultura dominante social (Hebdige, 1979). Adicionalmente, teoriza-se que é aqui onde se decorre a morte do *breakcore* tradicional, dando lugar a uma nova era focada nas dimensões virtuais do mesmo, captada pela internet.

Marca-se assim mais uma fase de transição, após os 2010s até ao presente, onde esta investigação toma pertinência. Apesar da enorme diversidade de subgéneros que se foram criando ao longo dos anos dentro do *breakcore*, fruto das flexibilidades e complexidades das ferramentas de produção musical eletrónicas, ainda mantém certas estéticas que guiam a forma como este se produz. Artistas como *Machine girl*, *Goreshitt*, e principalmente *Sewerslvt*, tomam as rédeas deste movimento de expressão artística, dando-lhe novos significados e espaços, reavivando os seus sons e público (Gui, 2022). É importante também

realçar o papel que os artistas mais pequenos tomam, especialmente em plataformas como o Spotify e Soundcloud, onde são oferecidos um espaço para reconhecimento, não só da sua própria produção, mas também para o *breakcore*. Estes bedroom producers são uma das forças de criação cultural mais fortes, como a marca do estilo, onde, em vez de existir um grupo que domina esta indústria, o reconhecimento é partilhado por dezenas de artistas. Vários são os nomes que sobressaltam, à parte dos *outliers* já referenciados, como TOKYOPILL, strxwberrymilk, Midbooze, Blksmiith, black balloons, entre muitos outros. As novas plataformas *destreaming*g contribuíram profundamente para a difusão do *breakcore* na cultura da internet, fornecendo um espaço, democrático e aberto, para a produção musical do mesmo. Ademais, *váriassocial media*s acabam por lentamente oferecer novos e livres ambientes virtuais para a dinamização da comunidade em volta do género, organizando os indivíduos em volta deste interesse mútuo. Vários websites especializados para tal, organizados como fóruns, alinhando os seus membros dentro de um interesse, como o Reddit ou o Discord, ajudaram bastante na solidificação das práticas e rituais virtuais dos fãs, agindo também como centros de informação e intercomunicação para criadores musicais (Veblen & Waldron, 2023). Como referido anteriormente, estes serviços são de fácil acesso, mas principalmente gratuitos, fomentando uma maior interação entre a comunidade nos espaços virtuais, fortificando a democratização do estatuto de produtor musical. É nesta altura em que o *breakcore*, esteticamente, torna-se algo nostálgico, atmosférico e sentimental, focando os seus elementos em imagens meméticas culturais da internet, como videojogos, *animés*, memes, etc. (Whelan, 2008). É ainda também pertinente realçar a fragmentação em subgéneros do *breakcore*, sendo que cada um oferece especificidades particulares e diferentes (ver Figura 1). Desde 1994 até 2020 este género tem-se especializado cada vez mais, fomentando não só a elitização da música e *gatekeeping*, mas também a criação de diferentes subculturas dentro deste espaço online.

As três diferentes eras do *breakcore* não só delineiam fases importantes para os rituais em volta da comunidade do estilo, mas também definem certos padrões de comportamento, de práticas e de valores. Demonstra-se uma lógica de evolução, não só expandido a comunidade e a música para uma audiência maior, aos olhos de uma cultura dominante, mas também se adaptando às circunstâncias em que se encontra. A apropriação pela internet do Breakcore também modifica a forma como este é codificado, mas também percecionado. Desde as suas raízes com forte influência no *punk*, produto de processos de urbanização e cena *underground*, até à representação da cultura e comunidades da internet, muito ligadas aos memes, nostalgia e decadência geracional das relações sociais, o *breakcore* sofreu altas mudanças quanto às suas linhas de pensamento base.

Como evidenciado anteriormente, o *breakcore* tem sofrido várias mudanças ao longo das décadas, onde, durante os anos 2000, passa por uma morte física e reencarnação digital, que reconfigura os seus significados e símbolos. É a partir desta noção que devemos ter em conta o conceito de cena musical e como esta transformação tem interesse sociológico no *breakcore*. As cenas musicais podem ser percecionadas nas ciências sociais através de diversos conceitos – cenas, subculturas, neotribos ou até microculturas (Guerra & Quintela, 2016), o que evidencia uma multiplicidade de contribuições teóricas sobre a construção deste tipo de coletividade que agregam certos comportamentos comuns. De facto, o conceito de cena tem sido cada vez mais encontrado nos estudos das ciências sociais e especialmente na sociologia como forma de estudo deste tipo de socialização, como análise das capacidades de interação dos indivíduos, das práticas expressivas e de consumo musicais e inerentes rituais juvenis (Guerra & Quintela, 2016), criando *clusters* localizadas de atividades socioculturais ligadas a esta forma de entretenimento (Straw, 1991). Straw

(1991), assume a cena como “um espaço cultural em que um conjunto de práticas musicais coexistem, interagem umas com as outras dentro de uma variedade de processos de diferenciação e de acordo com diferenciadas trajetórias de mudança e fecundação cruzada” (Straw, 1991, p.6).

É a partir daqui que nasce a fragmentação deste conceito, pela pluralidade espacial do fenómeno, incluída também no caso do *breakcore*, criando as cenas locais, translocais e virtuais (Bennett & Peterson, 2004). As cenas locais, como o nome indica, remetem para subculturas “agrupadas em redor de um foco geográfico específico” (Bennett & Peterson, 2004: 6), a partir da influência de uma cultura local já preexistente, moldando as relações sociais em redor da música. Este conceito pressupõe a conceptualização mais tradicional da cena musical, muito associada a uma zona territorial, onde as configurações sociais condicionadas pelas estruturas sociais e modelos de interação entre os indivíduos criam a própria essência da comunidade musical. O nascimento de tal particular género musical leva assim à sua associação a determinado espaço urbano, utilizando a imagem cultural representativa daí como essência artística (Straw, 1991). Para interesse da investigação, é apenas essencial retratar também as cenas virtuais, visto serem o ponto atual característico do *breakcore*. Este espaço representa não só uma transformação nas formas de expressão artística, mas também nas interações entre o coletivo musical (Bennett & Peterson, 2004), fruto dos avanços tecnológicos e hegemonia da internet como principal modo de comunicação global. O público passa a conectar-se através de meios virtuais, principalmente pela internet, trocando os espaços físicos por domínios digitais, influenciado a génese de cenas sem localização (Bennett & Peterson, 2004).

Como evidenciado no *breakcore*, o seu nascimento ocorreu num ambiente local, incutindo todas as características associadas a tal, mas lentamente este se transporta para o mundo digital, reestruturando as especificidades associadas ao género musical, à sua estética, técnicas, símbolos e formas de comunicação. A própria identidade do *breakcore* muda, não por coincidência, mas por vias de apropriação da internet, transformando nitidamente as suas propostas e deixando marcas profundas sob a sua formação cultural (De Sá & Junior, 2013). Este transporte é o que define o interesse sociológico da transição de cenas musicais do *breakcore*, do contraste entre composições estruturantes da estética deste género. Passamos de um *breakcore* geograficamente localizado para um descartado de qualquer espaço ou rituais físicos, onde as culturas juvenis, *punk*, industriais, de resistência à música massificada e à sociedade dão lugar a comunidades online, onde *asraves* e *osclubess* são substituídos por *social media*, como o *Youtube*, *Facebook*, *Instagram*, *Discord*, *Fóruns* online, etc. Dá-se lugar a uma nova cartografia cultural, onde as práticas sociais mutam para algo novo (Nogueira, 2014), interligadas pelo fluxo informacional (De Sá & Júnior, 2013). A internet, apesar de não se apresentar como uma dimensão física, mantém uma estrutura onde as suas inúmeras culturas atuam igualmente ao mundo palpável, definindo os seus espaços de práticas e rituais associados em cada plataforma, neste caso, à criação musical e socialização por volta do *breakcore*. As cidades como cena são expressas no espaço digital a partir de *decidades virtuais*, através de plataformas digitais que tomam o mesmo papel de desenvolvimento sociocultural na construção musical, visto a internet se organizar por núcleos culturais, dispersos, mas conectados.

Como vimos a entender, a transição entre cenas do *breakcore* é acompanhada por mudanças entre os seus códigos, mas também contextos de consolidação de práticas e comportamentos ligados à celebração do mesmo. Condicionando não só os espaços designados para tal, mas ainda impondo novos códigos sociais ao longo das suas eras, o *Breakcore* encontra-se nos, dias de hoje, completamente diferente do que era na sua génese. Apesar das suas bases musicais ainda permanecerem parcialmente intactas, as bases socioculturais deslocaram-se, legitimando as suas próprias eras dentro do que é aceite por essa comunidade, fixa no seu próprio tempo e espaço.

7. Remate

Como género musical diferencia-se pelas suas bases de composição, desde a sua melodia até às suas batidas, onde as técnicas de *sampling* e uso de *breakbeats* compõem as suas bases, procurando a quebra com as regras tradicionais de produção. Esta noção também dita a forma como as estéticas visuais do *breakcore* são expostas, procurando a alienação do público ao que se está a ser transmitido. A sua conotação com a tecnologia e consequentemente a nostalgia reconfigura todas as noções à volta deste tipo de entretenimento, influenciando a forma como a música eletrónica floresce e evolui, mas também o modo como a comunidade musical em si interage. A nostalgia toma um papel extremamente importante na mentalidade à volta do *breakcore*, priorizando a cultura da retrospectiva, a *retromania*, e a remanência, frutos da romantização de um passado melhor e de uma tecnologia perdida. As componentes melódicas dos sons do estilo também são importantes para uma interpretação sociológica, na qual a velocidade musical apoia as perspetivas da aceleração da sociedade, através das contribuições da dromologia. A velocidade aparece como uma forma de expressão estética que reflete uma atitude política que luta contra a música convencional e cultura dominante.

Ainda dentro desta ideia, devemos ter em conta o poder que o *sampling* tem como ponto principal de produção de *breakcore*, visto que serve como um recurso de alternativa à morte da originalidade da arte contemporânea, reconfigurando as noções de aura e legitimando-se neste princípio. Dito isto, entendemos que este estilo musical e estética visual são uma ferramenta de luta contra certas pressões sociais, definindo-se como uma *arte anti-establishment*, ultrapassando os limites e regras socioculturais da música e desafiando os valores tradicionais da classe média que dominam a cultura atual. Foi importante também analisar a transição histórica do *breakcore*, de uma subcultura ligada a espaços físicos, para algo descartado dessa essência, interligado a uma realidade e comunidade digital. A história do *breakcore* é sociologicamente interessante em luz deste complexo processo, a partir das conceptualizações de cenas musicais, visto mudarem-se não só os espaços para as práticas e rituais sociais ligadas à música, mas também as linhas de pensamento principais da mesma, incorporando elementos da cultura online.

Adicionalmente, o *breakcore* ainda é visto com alguma receção negativa, onde um dos seus mais pontos controversos nasce na própria essência da sua existência. Devido à forma como o estilo retira influências e se apropria de outros géneros musicais, mas também de outros tipos de media, não existe um consenso no que realmente consiste o *breakcore*. A liberdade de produção artística, apesar de abrir os horizontes para as possibilidades da arte como expressão individual, também atua, para muitos, como algo que não solidifica as suas bases estéticas principais. A contínua fragmentação do género apoia este processo, onde a criação de cada vez mais subgéneros ao longo das décadas confirma a perspetiva que muitos têm. Apesar disso, este fenómeno não é algo inerente apenas ao *breakcore*, e retrata-

se como algo regular na evolução da música. Com os progressos tecnológicos, a música e especialmente a eletrónica, obtém um leque cada vez mais vasto de recursos sonoros que potenciam esta fragmentação. A génese de tais subculturas é conseqüente das micro-relações entre a comunidade, onde, devido à facilidade de comunicação dentro da internet, se possibilita a criação de diferentes espaços, ou até, subespaços. Desta forma, criam-se novas regras sob a luz das linhas de pensamento principais do *breakcore*, que definem como este novo subgénero se produz e representa.

Ademais, com a transição deste estilo musical para um espectro virtual, dá-se um longo processo de apropriação pela internet do mesmo, onde as características e significados por detrás da música se modificam também. Isto levou a confrontos dentro da comunidade, onde, similarmente à fragmentação dos subgéneros, se discute continuamente o que é realmente *breakcore*, um fenómeno no qual cada espaço defende a legitimidade de si próprio. X.n.te, um produtor de *breakcore*, afirma que “A cultura da Internet capturou o género, tornando-o menos uma afirmação e mais um meme” (Gui, 2022, parágrafo 3). Há uma certa tendência de conservadorismo pela música nesta comunidade, especialmente por veteranos do género, preferindo manter os seus símbolos tradicionais, conceptualizados como mais legítimos, em vez de evoluir para novos paradigmas. Ao mesmo tempo, a onda imparável que compõe o *breakcore* moderno cresce cada vez mais, entranhando-se nas veias da internet e da cultura online, definindo o que género é e o que significa para a comunidade – Liberdade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Benjamin, W. (1968). *The work of art in the age of mechanical reproduction*. Schocken Books.
- Bennett, A., & Peterson, R. (2004). *Music scenes: Local, Translocal, and Virtual*. Vanderbilt University Press.
- Bourriaud, N. (2004). *Postproduction*. Dijon, Les presses du reel.
- Carvajalino, D. (2022). Sobreproducción musical, sampling y DJ Shadow: un análisis benjaminiano de Endroducing... . *Revista Palabra Palabra Que Obra*, 22(1), 109-124.
- De Sá, S., & Junior, J. (2013). *Cenas Musicais*. São Paulo, Anadarco Editora.
- Ferreira, A., & Rabot, J.-M. (2017). Electronic dance music: discursive ambiguities. *Revista Lusófona de Estudos Culturais*, 4(2), 313-326
- Fraser, A. (2012), The Spaces, Politics, and Cultural Economies of Electronic Dance Music. *Geography Compass*, 6, 500-511.
- Guerra, P. (n.d.). *Cenas Locais, Translocais e Virtuais: alguns exemplos*. Obtido no Sigarra (Universidade do Porto)
- Guerra, P., & Quintela, P. (2015). Culturas de resistência e média alternativos: os fanzines punk portugueses. *Sociologia, Problemas E Práticas*, 80, 69-94.
- Guerra, P & Quintela, P (2016). Culturas urbanas e sociabilidades juvenis contemporâneas: um (breve) roteiro teórico. *Revista de Ciências Sociais*, Fortaleza, 47(1), 193-217.

- Guerra, P. et al (2020). Introduction: Songs that Sing the Crisis: Music, Words, Youth Narratives and Identities in Late Modernity. *YOUNG*, 28(1), 5-13.
- Hebdige, D. (1979). *Subculture: The Meaning of Style*. London, Routledge
- Hermann, A. (2014). *How to Talk to Your Kids About Breakcore*. Insomniac. Disponível em: <https://www.insomniac.com/magazine/how-to-talk-to-your-kids-about-breakcore/>
- Howell, S. (2005). *The Lost Art Of Sampling: Part 1. Sound on Sound*. Disponível em: <https://www.soundonsound.com/techniques/lost-art-sampling-part-1>
- Gui, J. (2022). *Demystifying the Internet's Breakcore Revival*. Bandcamp Daily. Disponível em: <https://daily.bandcamp.com/lists/breakcore-revival-list>
- Huq, R. (2006) *Beyond Subculture: Pop, Youth and Identity in a Postcolonial World*. London. Routledge.
- Whelan, A. (2008). *Breakcore: Identity and Interaction on Peer-to-Peer*. Cambridge, Cambridge Scholars Publishing.
- Marcuse, H. (1972). *Counterrevolution and Revolt*. Boston, Beacon Press.
- Morávková, L. (2010). *Breakcore: Blurring the Lines Cultural Analysis of Urban Electronic Genre Breakcore and Ethnographic Case Study of Cuban Magic Santería in Music of Otto Von Schirach*. (Tese de graduação) Praha: Univerzita Karlova.
- Nogueira, B. (2014). *Pensando a cena musical a partir dos territórios informacionais. Arte, Novos Ativismos Sociais E Práticas Participativas Na Contemporaneidade*, 12(2).
- Nowak, R., & Whelan, A. (2023). Genre work: 'How' vs 'what' questions in the sociology of music culture. *The Sociological Review*, 71(3), 491-507.
- Nunes, M. (2011). Riso, linguagem e política nas manifestações dadaístas. *Travessias Interativas*, 1(1), 32-58.
- Reynolds, S. (2011). *Retromania: Pop Culture's Addiction to Its Own Past*. London, Faber&Faber
- Reynolds, S. (2013). *Energy Flash: A Journey Through Rave Music and Dance Culture*. New York, Soft Skull Press.
- Rozenkrantz, J. (2016). Analogue Video in the Age of Retrospectacle: Aesthetics, Technology, Subculture. *Alphaville*, (12), 39-58.
- Rufaida, I. (2023). *Digital dromology: exploration of the influence of social media on teenager's personality in the middle of the covid-19 pandemic*. Disponível em: osf.io/r4by3
- Simão, E., & Guerra, P. (2020). Virtual Dance Floors: Shall We Dance or Fly? *Dancecult*, 12(1).
- Straw, W. (1991). Systems of articulation, logics of change: communities and scenes in popular music. *Cultural Studies*, 368-388.

Svetlana, B. (2001). *The Future of Nostalgia*. New York, Basic Books

Veblen, K., & Waldron, J. (2023). Digital Sociology and Online Music Communities: Models and Lessons from the Internet. *Visions of Research in Music Education*, 41, 74–89.

Pedro Ferreira.

Mestre em sociologia pela Faculdade de Letras da Universidade do Porto. A sua investigação centra-se em questões relacionadas com os jogos digitais, a plataformização da cultura e as cenas musicais. Email: pedroferreirattt12@gmail.com. ORCID: 0009-0008-2406-3045.

Receção: 04-07-2025

Aprovação: 10-12-2025

Citação:

Ferreira, P. (2025). Breakcore ou a contemporaneidade de um género reavivado. *Todas as Artes: Revista Luso-Brasileira de Artes e Cultura*, 8(2), pp.98-116 ISSN 2184-3805. DOI:<https://doi.org/10.21747/21843805/tav8n2a7>

