



## BEATMAKING NA BAIXADA FLUMINENSE (RJ)

Tecnologia, criatividade e escuta

Jonas Soares Lana

IFRJ/Programa de Pós-Graduação em Música-UFRJ

jonaslana@gmail.com

GT 05: Música, som e tecnologia: instrumentos de saber-instrumentos de poder

### Resumo:

Neste trabalho, abordo as ligações entre beatmakers da Baixada Fluminense e os dispositivos tecnológicos digitais que eles empregam na produção fonográfica de beats (batidas) para subgêneros do rap, como o boom bap e o trap. Com base em entrevistas realizadas em 2024 e 2025 com seis praticantes regulares do beatmaking, discuto como aspectos eletrônicos-digitais, técnico-musicais e socioeconômicos relacionam-se com a formação musical, escuta, criatividade e desenvolvimento profissional desses atores. Nessa análise, procuro compreender como a interação entre os beatmakers e as tecnologias influencia sua criatividade, modela seus processos perceptivos e contribui para a compreensão que constroem sobre sua prática.

**Palavras-chave:** beatmaking; Baixada Fluminense; tecnologia; criatividade; escuta.

## BEATMAKING IN BAIXADA FLUMINENSE (RJ)

Technology, creativity and listening

### Abstract:

In this work, I examine the connections between beatmakers from Baixada Fluminense and the digital devices they use in the phonographic production of beats for rap subgenres such as boom bap and trap. Based on interviews conducted in 2024 and 2025 with six regular beatmaking practitioners, I discuss how electronic-digital, technical-musical, and socioeconomic aspects relate to the musical background, listening practices, creativity, and professional development of these social actors. In this analysis, I seek to understand how the interaction between beatmakers and technologies influences their creativity, shapes their perceptual processes, and contributes to the understanding they build of their practice.

**Keywords:** beatmaking; Baixada Fluminense; technology; creativity; listening.

Este trabalho apresenta resultados de pesquisa iniciada em 2024 sobre beatmakers residentes na Baixada Fluminense e suas práticas musicais de produção de batidas eletrônicas. O beatmaking é uma prática criativa e fonográfica vinculada ao desenvolvimento de tecnologias analógicas e digitais para produção, edição, processamento e gravação musical. Teve início no final dos anos 1970 com o próprio rap, gênero musical formatado por jovens negros nos Estados Unidos. Desde então, o rap ganhou adeptos entre jovens periféricos de cidades como o Rio de Janeiro e sua região metropolitana, incluindo a Baixada Fluminense. Nesse contexto, beatmakers passaram a fornecer bases musicais para o funk carioca e subgêneros do rap, como boombap e o trap.

O beatmaking consiste na produção fonográfica de composições com duração de poucos compassos, para reprodução em loop. Conhecidas como beats – ou batidas, no Brasil – essas

composições se estruturam sobre ostinatos rítmico-melódicos elaborados com sons sintetizados ou extraídos de fonogramas musicais, através do processo conhecido como *sampling* digital. Trata-se de uma prática fonográfica que se desenvolveu a partir da emergência da cultura hip hop e do rap nos Estados Unidos. Na passagem dos anos 1970 para os 1980, no bairro do South Bronx em Nova Iorque, multiplicaram-se festas com sistemas de som onde DJs reproduziam discos de vinil. Gradualmente, os *toasters* jamaicanos, que animavam festas falando ao microfone, passaram a ritmar suas falas, aproximando-se das performances que mais tarde seriam realizadas pelos rappers nova-iorquinos. Nesse contexto, DJs inovadores, como Grandmaster Flash, empregaram dois toca-discos em paralelo para reprodução em loop de trechos idênticos de vinis, geralmente com registros de levadas de bateria solo, chamados *breakbeats* (ROSE, 1994).

Desde os anos 1980, o *beatmaking* se transformou com a difusão de dispositivos eletrônicos digitais, incluindo computadores pessoais, baterias eletrônicas e *samplers* como a LinnDrum, Roland TR-808 e Akai MPC60. Essas ferramentas permitiram que *beatmakers* produzissem gravações combinando sons sintetizados de baterias eletrônicas com amostras digitalizadas de trechos sonoros reproduzidos em discos de vinil. Essa digitalização foi proporcionada por dispositivos desenvolvidos para a tarefa, os *samplers*, estimulando os produtores a intensificarem o *crate digging*, ou seja, a busca por discos usados e pouco conhecidos, a fim de extrair deles *samples* musicais soassem únicos (SCHLOSS, 2000).

Desde o início do século XXI, transformações tecnológicas significativas impactaram o *beatmaking*. A popularização da informática, internet de banda larga e arquivos comprimidos como MP3 aceleraram trocas online. Os softwares designados como estações digitais de áudio (DAWs), assim como a disponibilidade de *samples* pré-fabricados, modificaram as práticas criativas. *Beatmakers* desenvolveram habilidades em quartos adaptados como *home studios*, com o acesso cada vez mais barateado a computadores e DAWs. A partir dos anos 2010, aprofundou-se a comercialização de *beats* através de plataformas especializadas como BeatStars e TrackTrain, transformando o *beatmaking* em uma atividade com alcance transnacional (BRIDGEWATER, 2021; BRASIL, 2022).

O meu breve relato histórico confere protagonismo à tecnologia. Enquanto conjunto de saberes técnicos e artefatos, ela de fato exerce efeitos diretos no desenvolvimento das práticas criativas. Segundo a teoria do ator-rede de Latour (2012), quando um humano estabelece relação com um não-humano, este último torna-se um *actante* que "faz fazer". Latour reconhece, nesse sentido, que os objetos possuem *affordance*, ou seja, um repertório de efeitos que podem exercer conforme o tipo de interação que humanos estabelecem com eles (Cf. GIBSON, 1979; TARDE, 2007).

A história do *beatmaking* ilustra essa relação. O toca-discos, forjado para reprodução de

gravações, tornou-se recurso percussivo. A Roland TR-808, concebida como bateria eletrônica, também gerou sons subgraves. Esses desenvolvimentos resultaram de criação compartilhada entre humanos e não-humanos, processo envolvendo actância e coprodução recíproca. Quando beatmakers exploram possibilidades de uso reservadas nos artefatos, também subjetivam saberes e habilidades técnicas, em processos de coprodução social.

Inspirado na Teoria do Ator-Rede de Latour, iniciamos investigação seguindo atores e reconstituindo as relações que mantêm entre si e com mediações sociais não-humanas. O contato com os beatmakers começou em 2024 com a intermediação de Higor Cabral, criador audiovisual com experiência na produção de vídeos para rappers da Baixada Fluminense. A partir dessa indicação inicial, estabelecemos rede de interlocução com seis beatmakers que concederam entrevistas detalhadas sobre suas trajetórias, processos de iniciação musical, atuação profissional e valores estéticos e políticos no contexto periférico da Baixada Fluminense.

Os seis beatmakers interlocutores desta pesquisa são Baltar, Ninja, V-Beat, Eric Beatz, AJ Beatmaker e Doidão Beats, homens com idade entre 18 e 30 anos, de predominância preta e parda, residentes em Nova Iguaçu – à exceção do último, que mora em Belford Roxo. Apenas um se dedica integralmente à música. Todos possuem computador, interface de áudio, microfone e fone de ouvidos profissional – alguns dispõem ainda de teclado controlador MIDI. Empregam a DAW FL Studio para criar beats por encomenda ou para catálogos artísticos disponibilizados em plataformas especializadas ou Instagram.

Em 2024 e 2025 eles me concederam entrevistas que me permitiram explorar questões relacionadas ao emprego de tecnologias digitais na produção de beats, considerando tanto as dimensões de criatividade e conceituação desse trabalho quanto as atividades comunicacionais desenvolvidas para sua divulgação.

A análise do material coletado revelou três efeitos distintos da actância tecnológica sobre as práticas criativas e a subjetividade dos beatmakers, cada qual indicando dimensões específicas da coprodução entre humanos e não-humanos. Esses efeitos não devem ser compreendidos como determinantes únicos das práticas, mas como resultados de mediações relevantes que participam da constituição dos processos criativos, das habilidades técnicas e da experiência dos interlocutores.

O primeiro efeito diz respeito aos constrangimentos impostos pelas mecânicas digitais e estratégias de divulgação operacionalizadas por plataformas de redes sociais, em particular o Instagram. Descritas pelos beatmakers como imperativas e incontornáveis, essas tecnologias digitais estabelecem um regime regular de autopromoção, que lhes força a criar e postar conteúdos com frequência, monitorar métricas de engajamento e responder a demandas algorítmicas. Cinco dos seis interlocutores referiram-se explicitamente à criação de conteúdo

para as redes sociais como um verdadeiro fardo, uma obrigação que impede a dedicação integral ao beatmaking. Nesse contexto, a agência criativa do beatmaker é parcialmente capturada por um sistema que estabelece parâmetros ocultos de visibilidade e reconhecimento, reconfigurando o equilíbrio entre prática artística e trabalho de autopromoção. Essa dimensão da tecnologia revela, portanto, uma forma de sujeição em que a agência do humano é parcialmente neutralizada por um sistema que impõe necessidades consideradas pelos interlocutores como externas e espúrias à atividade musical propriamente dita.

O segundo efeito, talvez melhor caracterizado como um não-efeito, emerge das experiências dos beatmakers com teclados controladores MIDI adquiridos durante a pandemia, com financiamento por editais pela Aldir Blanc e outras leis de incentivo à cultura. Uma vez conectados, esses controladores podem ser vinculados a centenas de softwares que oferecem possibilidades praticamente ilimitadas de emissão de sons com variações de duração, intensidade, altura e timbre. Dois dos beatmakers entrevistados me relataram, no entanto, carecer de formação suficiente para operar instrumentos de teclado. Disseram que, frente a isso, tendiam a privilegiar a manipulação de samples pré-existentes em detrimento da escrita musical na interface "rolo de piano" das DAWs. A chegada desses controladores impôs, portanto, a necessidade de desenvolver habilidades motoras e cognitivas análogas às de pianistas e tecladistas tradicionais, incluindo coordenação de mãos e dedos, compreensão de escalas e progressões harmônicas. Essa exigência converteu-se em obstáculo técnico significativo que fez os beatmakers perceberem o dispositivo como uma “encrenca”. O hardware não foi efetivamente instrumentalizado a ponto de se converter em ferramenta. A ausência de uma relação continuada e profícua entre humanos e esses não-humanos impediu que se configurasse uma coprodução efetiva. Em outros termos, o controlador MIDI não foi adequadamente controlado pelos beatmakers e conseqüentemente, não conseguiu controlar os softwares conforme suas potencialidades sugeriam.

Um terceiro efeito, significativamente distinto dos anteriores, manifesta-se na relação estabelecida entre os beatmakers e as DAWs, particularmente no contexto do uso prolongado do FL Studio. Em seu depoimento, o beatmaker Ninja descreve uma transformação cognitiva e sensorial decorrente de anos trabalhando com o software: com o tempo, ele passou a "visualizar" a música enquanto escutava um dado fonograma, processo que ele próprio associa à superfície do monitor de vídeo quando exibe trilhas de áudio, representações visuais de ondas sonoras e a notação MIDI. Enquanto descrevia essa experiência na entrevista, Ninja gesticulava como se estivesse indicando a interface gráfica da DAW na tela, demonstrando como o software havia induzido uma experiência sinestésica na qual a audição se funde com a imaginação visual.

Esse fenômeno constitui um caso exemplar de actância tecnológica. A ferramenta digital não se limita a uma mediadora neutra da gravação e edição de sons, participando

ativamente da constituição do aparato sensorial e cognitivo do beatmaker, que contribuiu para o condicionamento de forma específica de percepção que articula análise com uma imaginação audiovisual (Cf. Lana, 2018). O processo de produção criativa passa, então, a envolver não apenas organização sonora tradicional, mas também a capacidade de operar e interpretar signos visuais que estruturam e informam o processo composicional. A experiência sinestésica descrita por Ninja representa, portanto, muito mais do que uma curiosidade perceptiva: ela revela como a tecnologia digital participa da instituição de modos específicos de perceber, pensar e elaborar musicalmente, inscrevendo-se profundamente no próprio desenvolvimento da escuta, da análise técnica e da criatividade dos beatmakers. Nesse sentido, a DAW não se limita a intermediar a gravação de beats; ela coproduz transformações na sensorialidade humana, reconfigurando a relação entre som, imagem e imaginação criativa.

Esses três efeitos – sujeição às mecânicas de redes sociais, frustração da coprodução com controladores MIDI, e transformação sensorial através da DAW – revelam um panorama complexo das relações entre tecnologias digitais e práticas criativas na Baixada Fluminense. Longe de representar um determinismo tecnológico unidirecional, essas relações mostram variabilidade considerável, dependendo tanto das características dos dispositivos quanto das disposições, habilidades prévias e expectativas dos beatmakers.

O estudo das relações entre beatmakers da Baixada Fluminense e as tecnologias digitais que eles empregam revela processos complexos de coprodução entre humanos e não-humanos que extrapolam narrativas simplificadoras sobre determinismo tecnológico. Dispositivos tecnológicos não funcionam como ferramentas indiferentes nas mãos de criadores; ao contrário, exercem efeitos profundos sobre os saberes, práticas e subjetividades desses atores. As relações estabelecidas entre humanos e não-humanos geraram direcionamentos criativos variados que traduzem tanto as possibilidades inscritas nos próprios dispositivos quanto as disposições, experiências prévias e estratégias de apropriação dos beatmakers.

## **Referências**

- BRASIL, Michel. Geração Boom Bap: sampling e produção musical de rap em Belo Horizonte. 2022.
- BRIDGEWATER, Michael Philip. Probing the evolutions and proliferations of beatmaking styles in hip hop music. 2021. Tese de Doutorado. Newcastle University.
- GIBSON, James J. The ecological approach to visual perception. Boulder, Colorado: Taylor & Francis, 1979.
- LANA, Jonas Soares. Sobre o programa de escuta musical tropicalista: fonografia, agência e alteridade. *El Oído Pensante*, v. 6, n. 1, 2018, pp. 7-31. Universidad de Buenos Aires Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina. Disponível em: [www.redalyc.org/pdf/5529/552970709002.pdf](http://www.redalyc.org/pdf/5529/552970709002.pdf). Consultado em 28 jan 2026.



LATOUR, Bruno. Reagregando o social: uma introdução à teoria ator-rede. Trad. Gilson César Cardoso de Sousa. Salvador/Bauru: Edufba/Edusc, 2012.

ROSE, Tricia. Black noise: Rap music and black culture in contemporary America. 1994.

SCHLOSS, Joseph Glenn. Making beats: the art of sample-based hip-hop. University of Washington, 2000.

TARDE, Gabriel. Monadologia e sociologia - e outros ensaios. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Cosac Naify, 2007.