



UFBA - UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

Faculdade de Comunicação

Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas

Música eletrônica e Cibercultura

(Idéias em torno da socialidade, comunicação em redes telemáticas e cultura do dj)

Dissertação de Mestrado de Cláudio Manoel Duarte de Souza

Orientador: Prof. Dr. André Luiz Martins Lemos

Sistema de Bibliotecas - UFBA

Souza, Cláudio Manoel Duarte de.

Música eletrônica e cibercultura : idéias em torno da socialidade, comunicação em redes telemáticas e cultura do dj / Cláudio Manoel Duarte de Souza. - 2003.

182 f.

Inclui anexos e apêndice.

Orientador: Prof. Dr. André Luiz Martins Lemos.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Comunicação, Salvador, 2009.

1. Computadores e civilização. 2. Comunicação. 3. Música eletrônica. 4. Comunidades virtuais. 5. Ciberespaço. I. Lemos, André Luiz Martins. II. Universidade Federal da Bahia. Faculdade de Comunicação. III. Título.

CDD - 302.23

CDU - 659.3

Cláudio Manoel Duarte de Souza

Música Eletrônica e Cibercultura

Idéias em torno da socialidade, comunicação em redes telemáticas e cultura do dj

Dissertação apresentada por Cláudio Manoel Duarte de Souza
ao Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura
Contemporânea da Universidade Federal da Bahia
(UFBA), como requisito parcial para conclusão de
Mestrado da Faculdade de Comunicação (FACOM)

Orientador: Prof. Dr. André Luiz Martins Lemos

Salvador, maio de 2003



**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E CULTURA
CONTEMPORÂNEAS DA FACULDADE DE COMUNICAÇÃO DA
UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA**

ATOS DE EXAME COMPREENSIVO DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO

MESTRANDO: CLÁUDIO MANOEL DUARTE DE SOUZA

TÍTULO DA DISSERTAÇÃO: *Música Eletrônica e Cibercultura: idéias em torno da Socialidade, da Comunicação em redes telemáticas e cultura do DJ.*

DATA DA DEFESA: 21 de julho de 2003

EXAMINADORES:

Prof. Dr. André Luiz Martins Lemos
Prof. Dr. Jelder Silveira Janotti Júnior
Profa. Dra. Almerinda Guerreiro

2. PARECER COMPREENSIVO

Depois de avaliarmos criteriosamente a tese intitulada: *Música Eletrônica e Cibercultura: idéias em torno da Socialidade, da Comunicação em redes telemáticas e cultura do DJ.* depositada no curso de mestrado deste Programa de Pós-Graduação, e a nós submetida para exame, e depois de realizados os ritos acadêmicos da defesa da dissertação, em que o candidato apresentou a sua pesquisa e respondeu às nossas observações críticas, nós, os examinadores, decidimos, em sessão privada, que o candidato deve ser considerado APROVADO no exame compreensivo de dissertação a que se submeteu em conformidade com os regulamentos deste Programa.

Almerinda Guerreiro

Salvador, 21 de julho de 2003

A minha mãe, Lindinalva Duarte, a meu amigo Gil Maciel e aos DJs do Coletivo Pragatecno, pelo amor, presença constante e apoio.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos amigos, sempre no entorno e centro de minha existência, dando suporte, trazendo os ótimos momentos, ajudando a construir o presente, o futuro; a André Lemos, mais que um orientador, parceiro, uma referência fundamental em minha vida; à arte, à música que costuram meus dias.

A eletrônica está além das nações e das raças. Ela fala uma linguagem que qualquer um pode entender e que expressa mais do que só histórias, como as canções convencionais. Com a eletrônica, tudo é possível. O único limite é o que diz respeito ao compositor. (Hutter, Billboard, 1977)

RESUMO

Esta dissertação, além de fazer um levantamento sobre os elementos que compõem a cultura do dj, busca refletir sobre a relação entre comunidades da Música Eletrônica e a Cibercultura na construção de formas de comunicação no ciberespaço. Busca, ainda, analisar a interação entre a cena cultural do dj e suas formas de representação no ciberespaço, como instrumento de articulação entre a cena urbana, local, e a virtualidade como extensão do urbano. A dissertação traz ainda um estudo cronológico sobre o desenvolvimento da tecnologia para a música, bem como um mapeamento de sites focados na cultura do dj.

Palavras-chave: Cibercultura, Comunicação, Música Eletrônica, Comunidades Virtuais.

ABSTRACT

This work, besides studying the elements of the dj's culture, reflects upon the relationship between communities of Electronic Music and Cyberculture in the construction of forms of communication in cyberspace. It also aims to analyze the interaction between the cultural scene of the DJ and their forms of representation in cyberspace as a tool for linking the urban scene, place, and the virtual as an extension of the urban. This work also brings a chronological study on the development of technology for music, as well as a mapping of sites focused on the culture of the dj.

Keywords: Cyberculture, Communication, Electronic Music, Virtual Communities.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
CAPÍTULO I: O pólo de emissão em redes e as <i>subculturas</i>	16
CAPÍTULO II: Cena, <i>subcultura</i> , <i>underground</i> e <i>overground</i>	25
CAPÍTULO III: Música e tecnologias.....	41
CAPÍTULO IV: Música e ciberespaço.....	65
CAPÍTULO V: A cultura do dj.....	81
CAPÍTULO VI: Conclusão.....	106
REFERÊNCIAS.....	109
GLOSSÁRIO	
APÊNDICE	
ANEXOS	

INTRODUÇÃO

A experimentação musical associada às tecnologias surge ainda em 1860. Desde então, novas estéticas sonoras foram sempre permeadas pela descoberta de novos recursos. Esses recursos sofrem transformações meramente técnicas ou são resignificados, a partir de sua reapropriação.

Hoje, a música eletrônica, e todas as manifestações que dela decorrem, é o resultado da reapropriação social das tecnologias contemporâneas. É uma das expressões da Cibercultura. A essa música estão associados não só o uso de *softwares*, de produção simbólica, mas a utilização dos espaços de fluxos (CASTELS: 1999) – principalmente o ciberespaço – como instrumentos de aceleração das cenas urbanas e locais. Isso foi possível, essa aceleração, dado à implantação e à liberação comercial da internet. As redes telemáticas trazem como pré-requisito para sua existência a interatividade e a liberação do pólo emissor da informação (LEMOS: 2002), abrindo espaço para as alteridades e consolidação comunitária ligadas a elas.

Em torno dessa música há um fluxo de informação que elege as redes mundiais de computador como principal veículo de comunicação e de produção cultural. O ciberespaço assume uma relevante função de instrumento comunicacional (*webzines*, *sites*, *ftps*, *chats* e listas de discussão), de instrumento mercadológico (com suas lojas virtuais alternativas), bem como de instrumento de produção simbólica - onde se produz a arte, a música ela mesma, inclusive com associações e parcerias à distância. *Sites*, *chats*, listas de discussão e outros fóruns reforçam noções de cena, *subcultura*, tribalismo, *underground* e Cibercultura – fortalecem, enfim, as tribos urbanas eletrônicas. Na cultura da música eletrônica, o ciberespaço é uma ambiência para a construção de sentido. Cibercultura e música eletrônica, eis o tema desta pesquisa. Mais do que aliadas da cena urbana da música eletrônica, nesta pesquisa pretende-se mostrar que as redes telemáticas, com a liberação do pólo emissor, foi capaz de, no Brasil – e principalmente no Nordeste brasileiro –, acelerar e até desenvolver as cenas locais.

O ciberespaço tem sido o principal canal para o fluxo de informação de cenas musicais urbanas *undergrounds*. É esse espaço de circulação aberta da informação que elegemos para discutir noções de *underground* – antes associado àquilo com pouca circulação. Porém as redes telemáticas têm desmontado a idéia de *underground* baseado apenas no item "circulação", já que a ambiência gerada pelas redes telemáticas abre o acesso livre à informação, de forma incontrolável e interativa. Aliados às redes telemáticas, os *flyers* e *fanzines* – suportes de "low technology" – são usados também como instrumentos para o fluxo de idéias, de informações dessas cenas.

A cultura da música eletrônica – cumprindo a tríade da produção, circulação e consumo – é uma cultura identitária, forma tribos urbanas a partir de manifestações próprias na produção de sentido, dentro e fora do ciberespaço.

Se pensada essa cultura na ambiência das redes telemáticas, torna-se inevitável a busca de uma conexão teórica entre as noções dos Estudos Culturais e da Cibercultura, e até de Filosofia da Técnica.

A presente pesquisa faz um percurso para identificar quando surgiu o interesse dos Estudos Culturais em pensar a música pop(ular), em detrimentos de estilos mais "clássicos", e a partir daí definir noções como *cena* e *subcultura*. Uma das idéias é transpor para o campo da Cibercultura essas noções, destacando como corte a cena da música eletrônica. Também discutimos a relação entre arte e tecnologia nos processos criativos, bem como as principais manifestações do que é chamado de "cultura do dj", a qual buscamos detalhar em um dos capítulos, além de fazer um mapeamento da cena brasileira da música eletrônica, representada em diferentes suportes de comunicação no ciberespaço.

Porém, a idéia principal tomada como hipótese no presente trabalho é mostrar até que ponto as cenas locais da música eletrônica, particularmente do Brasil, sofrem uma aceleração por conta das redes telemáticas e da liberação do pólo emissor de informações, propiciados pela internet a partir de meados do anos 90, com a sua comercialização e com o crescimento da *web*. Esse é o tema do capítulo primeiro, onde fazemos um rápido documentário sobre o surgimento da internet, suas 3 fases até os dias atuais.

No segundo capítulo discutimos o que é a cena eletrônica, como funciona a tríade produção/circulação/consumo e o que é *underground*, *overground* e *subcultura*. Este capítulo também documenta as origens dessa cena e como ela tem acontecido no Brasil.

No terceiro capítulo, fazemos um mapeamento das tecnologias aplicadas à música, desde os primeiros experimentos, até os *softwares* de simulação atuais. Discutimos também a idéia de apropriação e resignificação tecnológica e, em mapeamento histórico, mostramos a conexão inevitável dos artífices, das invenções, dos objetos técnicos com a experimentação sonora e de que forma essas novas técnicas de produção sonora - associadas às redes telemáticas - podem se propagar e construir formas de produção coletiva à distância.

No quarto capítulo, o tema é a música e ciberespaço, onde usamos as 3 bases que constroem o movimento social da Cibercultura (interconexão, interatividade e inteligência coletiva) para pensar a cena da música eletrônica no ciberespaço, e fazer um mapeamento dessa cena nas redes telemáticas, em suas representações em listas, *sites* e outros fóruns.

O quinto capítulo se volta à cultura do dj – o que é, o que a forma, em que se baseia. A idéia é mostrar o caráter amplo de uma cultura que é centrada num personagem, e que termina por promover e consolidar uma série de outras ações, inclusive mercadológicas.

O sexto capítulo, conclusivo, sistematiza algumas idéias sobre liberação do pólo emissor de informações através da internet e sua repercussão na cena da e-music

O fato de estar inserido na cena, como produtor e dj, atuante há mais de 5 anos, nos trouxe subsídios bastantes específicos para pensar em nosso objeto de estudo de uma forma não apenas distanciada, reflexiva, mas com base na vivência pessoal, na experimentação. Por vezes, é verdade, sentimos a dificuldade metodológica do distanciamento para uma reflexão menos envolvida. Menos afetiva, por assim dizer.

Dentre nossas atividades na cena, destacaríamos o fato de ser fundador de um dos primeiros coletivos brasileiros de djs, o Pragatecno, através do qual promovemos

diversos eventos, desde oficinas, festas, raves, mostras de vídeos etc; produzimos a coletânea Sombinário #1 pela Utter Records (primeiro cd duplo de música eletrônica do País e o primeiro cd de música eletrônica do Norte e Nordeste); organizamos e mantemos uma das 3 maiores listas de discussão de música eletrônica do País (Lista PragatecnoBrasil¹); incentivamos a criação de núcleos de djs em diversss cidades (Belém, Fortaleza, João Pessoa, Recife, Maceió, Salvador, Rio de Janeiro), com o apoio do Pragatecno, com o objetivo de trocar informações e acelerar as cenas regionais, a partir do intercâmbio entre esses núcleos, que, em recente evento pioneiro, o Conex@o, em janeiro de 2003, em Salvador. Ele foi o primeiro evento regional de encontro de núcleos do Norte e Nordeste, que estiveram reunidos durante 4 dias para consolidar suas relações nascidas e desenvolvidas à distância, via ciberespaço, comprovando a idéia de que o ciberespaço é canal de incrementação de cenas locais. A nossa inserção na cena da e-music nos possibilitou, enfim, aliar a reflexão teórica à nossa prática cotidiana de *clubber*, de dj, de promoter, de produtor cultural. Gostaríamos de documentar, inclusive, que a presente dissertação é fruto também de nossa paixão pela cultura da música eletrônica e pela Cibercultura.

Como músico eletrônico de *house music*, pudemos experimentar o funcionamento de um mercado mais específico que envolve outras atividades diferenciadas da atuação do dj, nos trazendo novos subsídios para reflexão.

Frente à escassa literatura específica, acreditamos ter sido fundamental a essas experiências de participação e observação participativa e o contato direto com *promoters*, djs e produtores musicais da cena brasileira e internacional. Contatos que, através de entrevistas, reforçaram com depoimentos e novos dados as nossas argumentações em torno do tema desta pesquisa.

Mesmo com a escassa literatura sobre o assunto, elegemos um conjunto de autores que estão mais próximos ao tema da Cibercultura, da arte, das tecnologias contemporâneas e dos Estudos Culturais. Os autores de maior referência neste trabalho são Pierre Lévy, André Lemos, Marcos Palácios, Pedro Nunes, Manuel Castels, Walter Benjamin, Gilbert Simondon, Mathhew Collin, Jeremy Gilbert e Ewan Pearson, Sarah Thorton, Ruth Finnegan, Will Straw, além de artigos

1 <http://groups.yahoo.com/group/pragatecno brasil>

jornalísticos, pesquisas em *sites*, chats e listas de discussão. Incluímos ainda artigos jornalísticos.

CAPÍTULO I: O pólo de emissão em redes e as *subculturas*

A fórmula emissor/meio/receptor nos processos comunicacionais sofre uma ruptura com o surgimento das redes telemáticas. A centralização da emissão das informações foge do controle dos detentores dos meios tradicionais de comunicação. No ciberespaço - ambiência onde o usuário seleciona e consome informação - é a ambiência onde ele (o receptor/usuário) emite: é o novo campo para a reelaboração da relação entre quem emite e quem recebe a informação. O receptor agora é também proprietário do pólo de emissão, conforme atenta Lemos: "o ciberespaço permite uma libertação do pólo da emissão, onde cada um pode colocar suas idéias, opiniões e informações sem passar por um centro editor como no caso dos mass medias". É a interatividade³ assegurada por essa nova ambiência que qualifica o usuário comum – antes sem poder de emissão - como ativo em sua relação com a produção e a circulação da informação.

Em que sentido, então, o poder adquirido pelo usuário comum do ciberespaço na produção, circulação e consumo de suas informações contribuiu na construção de culturas identitárias? De *subculturas*? Em que sentido as redes telemáticas podem implementar e acelerar a troca de informação e propor novos suportes para a efervescência de cenas urbanas?

Partindo do princípio de que as *subculturas*⁴ estão mais bem sedimentadas em áreas mais urbanas, onde a efervescência cultural se coloca de forma mais presente. O desenvolvimento dessas *subculturas*, no entanto, pode ocorrer em centros menos desenvolvidos – o que está colocado como premissa é o acesso à informação para alimentar os focos de interesse (artistas, intelectuais, consumidores identificados com

2 <http://linefeed.org/~dri/cibercultura.htm>

3 Existe uma enorme discussão sobre essa noção, mas nos apoiamos no fato de que a interatividade pressupõe, conforme defende Vittadini, uma alteração de conteúdos e não uma mera manipulação de dados previamente colocados como opções. Entendemos aqui a interatividade como a ação comum que ocorre entre dois ou mais agentes, onde os agentes envolvidos terá capacidade igualitária nessa ação, podendo alterar processos e resultados, propondo inclusive uma imprevisibilidade desses resultados, diferente do conceito de reatividade, que seria a reação da audiência através de um menu de opções (Williams). Para mais dados sobre esses conceitos ler VITTADINI, Nicoletta. Comunicar con los Nuevos Media. In: BETTETINI, Gianfranco; COLOMBO, Fausto. Las Nuevas Tecnologías de la Comunicación. Barcelona: 1995. Ler ainda PRIMO, Alex. Interação Mútua e Interação Reativa: uma proposta de estudo. Trabalho apresentado no GT de Teoria da Comunicação, Intercom, Recife, 1998.

4 O termo subcultura, o qual discutiremos em capítulo a seguir, tem outras terminologias como "estilo de vida" e "cultura jovem", oriundos também dos Estudos Culturais.

essas culturas). Essa conexão dos focos de interesses em centros urbanos menores se dá, não necessariamente com os centros maiores (geograficamente estabelecidos), mas com o caráter rizomático e universal dessas culturais, usando o ciberespaço como localidade para sua auto-expressão "glocal"⁵.

O desenvolvimento (não o nascimento) da cena brasileira de música eletrônica, muito particularmente da cena no Nordeste do país, está diretamente relacionada com o próprio desenvolvimento da internet e com a apropriação social das redes telemáticas, ou pelo menos com um determinado uso dessas redes. Basicamente a cena nesta região, como veremos adiante, se acelera em fins dos anos 90 e, mais particularmente, no início dos anos 2000, quando as redes telemáticas passam a ser o principal instrumento de pesquisa e informação dos *clubbers*, produtores, djs e promoters atuantes na região, gerando comunidades através de listas de discussões.

A fórmula de emissor/meio/receptor ao se tornar ultrapassada com o advento da internet (massiva e estruturada em suportes de interatividade) e a liberação do pólo emissor da informação no ciberespaço incentivaram, a nosso ver, efervescência de *subculturas* em centros não tão metropolitanos. Tecnologias associadas à comunicação têm um papel preponderante para a circulação mais ágil da informação e, quando apropriadas socialmente por agregações *subculturais*, consolidam culturas identitárias, resultando na efervescência cultural urbana.

Se recorremos, historicamente, ao próprio desenvolvimento da internet, conseguimos localizar que o que Lemos chama de liberação do pólo emissor da informação é fruto de uma apropriação, ou resignificação, social da tecnologia – da Cibercultura. De uma rede voltada à utilização militarista, em sua origem, a uma rede para práticas também hedonistas, a internet é o espelho do desejo social em tê-la como um instrumento de uso pessoal, inclusive. A própria trajetória e desenvolvimento da internet revela essa apropriação.

Criada em 1969 pelo DOD, Departamento de Defesa dos Estados Unidos, e inicialmente chamada de Arpanet (rede da Arpa - Advanced Research Projects

5 Híbrido de global e local. O termo é questionado por alguns autores como JANOTTI: "armadilhas de termos como 'glocal', (...) minimiza as tensões que caracterizam a interdefinição entre os termos e as particularidades presentes em suas diversas articulações". http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtF0und/404_25.htm

Agency), essa rede tinha como idéia inicial um instrumento de transferência de informação que não pudesse ser destruído em caso de guerras e que fosse capaz de interligar pontos estratégicos, incluindo núcleos científicos e tecnologia, voltados principalmente para pesquisas de proteção militarista. A Arpanet, coordenada pelos pesquisadores J.C.R. Licklider e Robert Taylor, era resultado das tensões da Guerra Fria. Licklider e Taylor propunham uma rede sem centro, sem estrutura piramidal, já referenciados nos estudos de 1964, desenvolvidos pelo Rand (núcleo de pesquisas anti-soviéticas). Participam da instalação da Arpanet a Universidade da Califórnia-UCLA, o Instituto de Pesquisas de Stanford e a Universidade de Utah. Entre o primeiro teste, em 21 de novembro de 1969, e os anos que se seguiram, a progressão de crescimento de novas máquinas conectadas era impressionante⁶: 1971, 24 máquinas em rede; 1974, 62 máquinas; 1981 (no surgimento da Internet), 200 máquinas.

O caráter militarista da Internet (Arpanet), em sua fase primeira, vai, aos poucos, e principalmente nos anos 80, com a entrada de várias instituições de pesquisa e universidades na rede, tomando outra feição: passa a ser um instrumento de uso acadêmico, principalmente. Aqui podemos documentar um primeiro momento de apropriação social dessa tecnologia, resignificando o seu caráter inicial militarista para o uso dessa rede como suporte das pesquisas científico-acadêmicas. Esse novo caráter da rede coincide com a expansão da microinformática, também nos anos 80, fruto do movimento dos cientistas californianos que defendiam computadores para o povo, influenciados pelas idéias da contracultura dos anos 60. A invenção do *Mosaic*, em 1993, primeiro navegador para a *web* criado por um grupo de jovens estudantes da Universidade de Urbana-Champaign, sob liderança de Marc Andreessen⁷ (de apenas 21 anos), também teve uma contribuição marcante para uma proliferação mais massiva da rede. O *Mosaic* foi efetivamente a forma popular para uma interface amigável de comunicação via internet que colocava eficiência numa outra invenção anterior, a *www* (world wide web), formato encontrado pelo cientista Tim Berners-Lee, em 1990, do laboratório suíço CERN (Laboratório Europeu de Estudo de Partículas Físicas), para facilitar a "navegação" pelas informações em rede, através de ligaduras entre texto, imagens e sons.

6 <http://www.estado.estadao.com.br/edicao/especial/internet/internet.html>, em novembro de 2002

7 Em 1995, apenas 2 anos após ter inventado o *Mosaic*, Andreessen cria o Netscape Navigator (que chegou a dominar 70% do mercado de browsers).

Entre o ano de 1971, com apenas 24 máquinas conectadas, e o início dos anos 90, com mais de um milhão de usuários da rede, passando por suas primeira e segunda etapa de desenvolvimento, a internet entra em sua terceira fase, a da comercialização.

Essa nova fase, a comercialização da rede - ou seja o acesso livre e para uso comercial e pessoal - promoveu definitivamente as redes telemáticas como foco autônomo e de florescimento das culturas identitárias, notadamente em regiões fora dos grandes centros urbanos.

No Brasil, podemos eleger como o marco inicial da internet o ano de 1988, quando a Fapesp (Fundação de Amparo à Pesquisa no Estado de São Paulo) fez sua primeira tentativa de instalação da rede, tendo a frente o professor Oscar Sala, então conselheiro na Fapesp⁸. O serviço, no entanto, só começa a funcionar no ano seguinte, em 1989, conectando o Brasil à internet, via Bitnet (Because is Time to Network), com limitação de troca de arquivos e uso de correio eletrônico. Finalmente em 1991, a Fapesp teve uma linha internacional dedicada à conexão da internet, liberando o acesso para entidades sem caráter lucrativo e que trabalhassem com pesquisa, incluindo-se desde órgãos governamentais não ligados à educação até instituições de ensino. Em 1992 o Ministério da Ciência e Tecnologia cria a RNP (Rede Nacional de Pesquisa), sob a coordenação de Tadao Takahashi. A RNP teve um papel fundamental pois implantou um *tronco* principal da rede no Brasil e pôde montar *servidores* nas capitais e coordenar a rede no País. A comercialização acontece com uma portaria publicada em 1995 pelo Ministério das Comunicações e do Ministério da Ciência e Tecnologia, em maio de 1995. Essa portaria cria o "provedor de acesso privado", abrindo a exploração comercial da rede no Brasil.

Podemos então eleger o ano de 1995 como o marco zero para a abertura no ciberespaço para o surgimento de comunidades virtuais ligadas às *subculturas*. A comunidade da música eletrônica já estava atenta e já no ano seguinte, em 1996, surge a lista Br-Raves – ponto de encontro de *clubbers* e *ravers* brasileiros. Foi a partir desse momento que *djs*, *promoters*, *clubbers*, produtores, *designers*, curiosos, puderam compartilhar nacionalmente e pela primeira vez suas experiência e sua

8 Oscar Sala era ligado ao Fermilab, laboratório de Física de Altas Energias de Chicago (EUA)

cultura de identificação. Em 1997, apenas dois anos após a liberação comercial da internet brasileira, surge o mais importante *site* de eletrônica do País, o Rraurl⁹, que dava visibilidade definitiva à cena brasileira. No Nordeste, em Maceió - e portanto longe da cena que começava a se consolidar em São Paulo, cidade tida como templo da música eletrônica - um pequeno grupo de amigos ouvia música eletrônica, mas sem relação com as cenas que se construía no Sudeste do País.

De Maceió a São Paulo, a internet representava para a inicial cena eletrônica brasileira a aceleração dos processos de informação sobre essa cultura, que tinha como referência outros suportes de informação como cds e revistas importados. A rede mundial de computadores, mais que um aparato técnico, era não só sinônimo de intensificação dessas informações mas um instrumento formador de uma comunidade baseada em afinidades além-geográficas. Sem o acesso às informações no *site* Rraurl e na lista Br-raves, certamente as atuações locais não seriam conhecidas de forma tão ágil. Dois anos após a instalação do *site* Rraurl, em janeiro de 1998, o grupo Pragatecno (criado em Maceió) se prepara para lançar seu *site* no ciberespaço.

Sem o "descontrole" democrático da emissão no ciberespaço, a informação acerca da cena que se instalava no Brasil não ganharia visibilidade. Mas que instrumento de informação, a rede mundial se tornaria inclusive um recurso para a criação artística à distância, em projetos de produção coletiva. Esses projetos são mantidos por duplas, no caso da música eletrônica (djs ou produtores que vivem em diferentes áreas geográficas), ou grupos inteiros. Uma das experiências mais interessantes de criação coletiva é o projeto Re:combo, criado em Recife (PE), com participação de cerca de 20 integrantes, tendo à frente, hoje, o produtor H.D. Mabuse. O projeto se define como "mais que uma banda pop: um ensaio teórico sobre autoria e propriedade intelectual no século XXI feito para dançar"¹⁰. Um grupo formado por músicos, artistas plásticos, engenheiros de *software*, djs, professores e acadêmicos, que trabalha em projetos de arte digital e música de uma forma "descentralizada e colaborativa". O grupo desenvolve-se em cidades como Recife, João Pessoa, Salvador, Belo Horizonte, Rio de Janeiro, São Paulo e Caruaru, recebendo imagens e sons de lugares tão distantes quanto Lima e Bucareste.

9 www.rraurl.com. Site brasileiro dedicado à cena dos djs, O rraurl.com foi criado em 1997 pelos djs Gil Barbara e Camilo Rocha, juntamente com a jornalista Gaia Passarelli. Começou como um e-zine, "com a intenção de divulgar a então nascente cena rave no Brasil", conforme está afirmado no site.

10 Em texto de apresentação no site www.recombo.art.br

Sua idéia principal é produzir "música criativa, democrática e livre das amarras do conceito criminoso e antipático de propriedade intelectual"¹¹. O funcionamento é simples. Em seu *site* é disponibilizado um banco de dados (sons, imagens...) para serem baixados pelos integrantes do projeto, os quais devolvem ao *site* dados alterados para novos *downloads* e novas alterações. Os arquivos alterados (remixados) de som estão disponíveis em mp3, com mais duas opções, uma do arquivo aberto (para novas edições) e outro em arquivo de formato Ogg¹². Aliado à produção coletiva via internet, o projeto elege como um dos seus temas o direito autorial. O Re:combo, usando das ferramentas digitais, propõe uma inversão, ou uma diluição, à autoria e a transforma em autoria coletiva. Para seus integrantes, os direitos autorais ou *copyrights* (direitos de cópia) funcionam hoje como uma força restritiva ao processo de criação intelectual: "Somos a favor do *copyleft* (deixar copiar) em prol de uma diversidade de produção que independe das amarras desse sistema de 'realização de direitos' até então vigente"¹³. H. d. Mabuse defende a idéia de "generosidade intelectual" que, além de propor trabalhos coletivos à distância, propõe a liberação autorial, entendendo os produtos do Re:combo como dados sem propriedade intelectual, disponíveis na rede mundial de computadores para quem os acesse e manipule:

*"(...)logo quando topei entrar para o projeto levantei a possibilidade de trocarmos arquivos de forma aberta pela Internet, já que um ponto pacífico era repensar o propriedade intelectual. Saiu ao mesmo tempo, o site, com os arquivos das músicas free e abertas, o primeiro release (re:faça/re:combine) e o termo *Generosidade Intelectual*. Com menos de três meses tínhamos juntado uma quantidade suficiente de malucos espalhados pelo Brasil e pelo mundo para ter um lançamento mensal do Re:combo vindo toda vez*

11 www.recombo.art.br

12 O projeto Re:combo adota esse formato (Ogg Vorbis) como "novo padrão de arquivo de música para download". O formato tem uma compactação maior, além de ser "aberto" (reprogramável) e gratuito. No entanto o seu player não são os tradicionais do windows (winamp, real player etc) , sendo necessário outros softwares para rodar os arquivos (<http://www.vorbis.com/software.psp>)

13 www.recombo.art.br

de um lugar diferente. É claro que sem a Internet isso seria impossível. Tem uma citação que sempre fazemos, sobre a idéia de um Re:combo em cada esquina do mundo. (...) é a intenção de trabalhar coletivamente a produção artística e a identidade do Re:combo"¹⁴.

A discussão sobre propriedade intelectual, trazida pelo projeto Re:combo, e o uso de redes telemáticas para produção e difusão de projetos culturais, reafirmam que a comunicação mediada por computador provoca ou reforça a formação de comunidades com cultura identitárias, conforme atesta Lemos:

"A explosão da comunicação contemporânea deve-se aos novos media que vão potencializar essa pulsão gregária, agindo como vetores de comunhão, de compartilhamento de sentimentos e de "reliance" comunitária. Isso mostra que a tendência comunitária (tribal), o presenteísmo e o paradigma estético podem potencializar e ser potencializados pelo desenvolvimento tecnológico. Podemos ver nas comunidades do ciberespaço a aplicabilidade do conceito de socialidade, definido por ligações orgânicas, efêmeras e simbólicas. A Cibercultura, em todas as suas expressões é, precisamente, esta "reliance" social potencializada pela tecnologia micro-eletrônica"¹⁵.

Esses novos *media* destacam o ciberespaço - uma área etérea de circulação de informações, resultante de circuitos de impulsos eletrônicos onde circulam dados digitais. Ao elegermos a cultura da música eletrônica como tema para discutir os

14 Entrevista por e-mail (ver anexos). A partir desta página, citação/depoimento sem referências tiveram origem em entrevistas por e-mail, disponibilizadas nos Anexos.

15 LEMOS, André. Ciber-Socialidade-Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea. http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/txt_and3.htm, em outubro, 2002

espaços de fluxos, listas temáticas e *sites* funcionariam como os nós – centros de importantes funções estratégicas – e centros de comunicação.

Se espaço é o suporte material de práticas sociais de tempo compartilhado (CASTELLS:1999), o ciberespaço estabelece-se também como localidade para as simultaneidades, para as práticas simultâneas. Essas práticas sociais simultâneas, na sociedade informacional, dão o tom para o afloramento de outros processos e formas espaciais. De novo, recorrendo à história da internet, lembramos do impulso, do desejo como motor (LÉVY:1999), que antecede à criação da *world wide web* (novo processo, nova forma espacial), que era a necessidade de facilitar a "navegação" pelas informações em rede, através de textos, imagens e sons. Um exemplo mais particular de como as práticas sociais simultâneas incentivam o desenvolvimento de novas formas espaciais e processos é a criação do Napster¹⁶, associado ao MP3¹⁷ – formato digital capaz de reduzir o tamanho do arquivo, mantendo a qualidade de leitura dos dados.

Programas de compartilhamento de arquivos, como o Napster e o Soulseek são fundamentais para a circulação livre de arquivos de áudio, como o MP3. Por usarem da tecnologia p2p (peer-to-peer, ponto a ponto, máquina-a-máquina), não necessitam sofrer qualquer tipo de censura ou controle de servidores, pois os computadores abertos transformam o ciberespaço num enorme computador coletivo e aplicam a idéia defendida pelos hackers iniciais de que "a informação quer ser livre". Esses programas intensificam processos de produção cooperativa. Para o dj Angelis Sanctus, o MP3 associado ao p2p coloca em xeque o poder das grandes corporações que sempre tiveram controle sobre a circulação da informação, inclusive de áudio.

*"O underground deve querer a informação livre!
Defendo o MP3 e a tecnologia p2p pois os
mesmos são instrumentos a ser usados pelo
underground nas redes telemáticas, e isso só é
possível devido à liberação do 'pólo de emissão'*

16 Software para o compartilhamento de dados

17 Mp3, ou arquivos MPEG1 Layer III são arquivos de áudio compactados. À 44 kHz, 16-bits, stereo (qualidade de CD) uma música de 1 minuto, gasta-se em torno de 11Mb; em MP3, o arquivo é reduzido em menos 12 vezes.

da informação. Nas redes telemáticas, podemos ser também emissores e deixamos de lado o papel passivo de consumidores de informação, imposto pelas estruturas tradicionais das mídias fora do ciberespaço"¹⁸.

O que queremos registrar é o fato de o ciberespaço, como espaço de fluxos (CASTELLS), viabilizar não só a difusão de *subculturas*, a partir da liberação do pólo emissor da comunicação, como também abrir vias para o trabalho coletivo à distância e incrementar a formação de comunidades temáticas, identitárias - implicando num aceleração das práticas sociais urbanas. A música eletrônica e sua cena não fogem a essas regras¹⁹.

¹⁸ http://www.rraurl.com/cena/especial.php?rr_especial_id=415

¹⁹ A conexão entre a cultura da música eletrônica e os objetos técnicos tem ligação histórica desde os primeiros experimentos (como veremos em capítulo adiante), implicando em resultados estéticos, mas igualmente em resultados de conformação sociológica.

CAPÍTULO II: Cena, *subcultura*, *underground* e *overground*

De que cultura estamos falando? Onde podemos pôr a cultura da música eletrônica num possível mapeamento das manifestações do contemporâneo? Qual sua conexão com o mercado, com os aspectos da tríade produção/circulação/consumo?

Os Estudos Culturais desenvolvidos nos anos 80 e 90, com a descoberta da subjetividade, abriram efetivamente espaço para aplicação desses estudos às *subculturas* e à cultura jovem, com destaque para os temas da subjetividade, alteridade e diferença, as análises de recepção e as configurações identitárias.

Stewart Hall estabeleceu as bases entre o marxismo e a filosofia da linguagem: pensar a cultura significa pensar a linguagem. Discutir linguagem significa discutir também o signo. Por traz do signo há a discussão inerente sobre o processo de construção do sentido: o signo é ideológico. Ele só é signo quando é lido, sob alguma ótica. Os Estudos Culturais se voltam aos estudos da recepção: de que forma o leitor lê o signo, que processo ideológico há no leitor que o levará a interpretar o signo (polissêmico)?

Há, a nosso ver, um avanço fundamental desses estudos no momento, pois retiram da própria linguagem o poder de bastar em si mesma como expressão física da comunicação e deslocam também para o receptor o domínio de fazer essa linguagem existir. Não são mais os signos apenas; mas se esses signos são reconhecidos e de que forma o são. A interpretação é fundamental; mais fundamental do que a linguagem ela mesma. As alteridades, diferenças e manifestações identitárias passam a assumir um posto de destaque nos Estudos Culturais, pois é a partir dessas pontuações que podemos pensar de uma forma mais concreta a recepção, a linguagem, a interpretação dos signos.

Os Estudos Culturais se tornam mais interdisciplinares e pensam a comunicação sob vários aspectos, inclusive o antropológico, identificando a linguagem (e os estudos de recepção dos signos) com o comportamento de grupos identitários.

É o caso dos estudos da música popular. Frith²⁰ cita a pesquisadora Sara Cohen e suas pesquisas de etnografia sobre os produtores de "young music"²¹ como um marco para os estudos sobre o comportamento desses jovens, que produziam música pop em Liverpool (UK), durante os anos 80. Para Frith, Cohen e a antropóloga Ruth Finnegan²² criam as bases teóricas para os estudos da cultura jovem, envolvendo a comunicação, a antropologia, a sociologia urbana.

Frith, referenciado em Cohen e Finnegan observa que o envolvimento desses jovens e sua arte se firma num corpo substancial de conhecimento e num ativo senso de escolha por parte dos músicos e público - os quais têm um claro entendimento das regras do gênero, das histórias, sem hesitação sobre fazer julgamentos do valor e significado musical. Ou seja, existe uma cultura presente na "young music" que tem bases internas, próprias, auto-referente, onde qualquer discurso "externo", midiático, significaria passar por uma "aprovação" ou não, ser submetido a uma leitura da recepção, nesse caso especializada. No caso da cultura da música eletrônica esse aspecto é bem visível. O conhecimento e o ativo senso de escolha está presente nos consumidores dessa cultura, envolvendo djs, produtores musicais e público. Um público especializado com capacidade de discernir sobre o que é autêntico e *underground* do que é gerado pela indústria cultural. Hoje esse conhecimento se especializa cada vez mais e a verticalização e a geração de culturas musicais eletrônicas mais específicas tem se dado pela consolidação dos gêneros musicais/estilos (como *drum and bass* e sua cultura, o *house* e sua cultura, o *techno* e sua cultura, o *trance* e sua cultura, o *rap* e sua cultura ...).

Coloca-se aí um alto valor na "originalidade" e auto-expressão: a música significa a identidade de cada um. Essa característica também presente na cultura da música eletrônica: a eleição dessa arte como original aciona a formação de tribos, a partir do compartilhamento de idéias e do afeto.

Frith recupera a idéia de Finnegan de que a "performance" (a apresentação, o show) é o ponto vital para os que fazem essa cultura, o principal ritual, onde tanto o

20 Ler FRITH, Simon. The cultural studies of popular culture IN Cultura Studies. Routledge, NY, 1991.

21 O rock e as bandas pop

22 Citada também por Frith no mesmo artigo

público como os próprios músicos assumem enorme importância. É a circunstância onde acontece a verdadeira *experiência da realização*.

Na cultura da e-music esse é um ponto crucial. Djs, música e dançarinos celebram essa cultura, experienciam a realização nas *technoparties* e *raves*: comprovam sua identidade, seu afeto, sua originalidade.

Frith²³, em seu artigo "The cultural study of popular music", acrescenta que, mesmo no nível mais "local", tocar música é apenas uma parte de um conjunto de tarefas mais elaboradas e relacionamentos que envolve o mundo musical. Para ele: "...o mais simples grupo escolar ou banda de garagem torna-se uma 'banda' por desenvolver uma rede de suporte de *promoters*, divulgadores, motoristas, carregadores e fãs e seguidores dedicados". Em torno das bandas, monta-se uma estrutura organizacional onde pessoas assumem tarefas e desenvolvem habilidades específicas. Além da noção de comunidade, começa a se estabelecer aí a idéia de cena, de super-produção de uma comunidade.

Isso nos permite pensar que fazer música, para esses jovens, é uma expressão de sociabilidade e socialidade²⁴. Isso inclui novas formas de comunicação onde os signos passam a ser mais comuns (e internos), produzidos e interpretados para uma audiência com caráter identitário. Por um lado, os egos individuais e as "diferenças musicais" presentes numa banda (núcleo de música eletrônico) fazem com que os músicos (djs e *promoters*) entendam que o envolvimento pessoal depende da habilidade de fazer as coisas juntas. A conexão é a música, enquanto "trabalho" ou diversão que exige "trabalho" coletivo. Por outro lado, está implícita nessas práticas uma cultura que os coloca como espelho de si mesmos. A música articula a comunidade, juntando pessoas para uma experiência (com)partilhada, estabelecendo vínculos efetivos e afetivos. O afeto conecta a tribo. No campo da cultura da música eletrônica no ciberespaço, podemos pensar na noção de cibersocialidade, que para Lemos é uma junção da noção de Maffesoli associada às tecnologias do ciberespaço, numa relação dialógica.

23 Ler o artigo "The cultural study of popular music", in *Cultura Studies*. Routledge. Londres-New York (1991).

24 Maffesoli entende a socialidade como um conjunto de práticas do cotidiano que ausentes de um controle social e que se baseiam em idéias afins em busca do aqui agora e que forma tribos em torno dessas idéias.

"(...) a socialidade contemporânea vai investir nas novas tecnologias. Uma imbricação entre a socialidade (a partir da sociologia de M. Maffesoli) e a técnica contemporânea (transformada em instrumento convivial); aí está o que parece caracterizar a ciber-socialidade"²⁵.

Frith, em sua conclusão, faz um retorno a Gramisch ao pensar os *promoters*, divulgadores, fãs e seguidores como intelectuais "populares" (ou orgânicos), que reforçam e geram um processo "contra-hegemônico" de cultura, informação, linguagem, comunicação, através da música - a "young music", ou melhor, da cena da música.

"Cena" (scene) é o que há em torno de um centro (a música), exatamente pelo caráter amplificador da própria expressão artística (música), envolvendo outros níveis de trabalho e informação: um "mundo" além da música, ela mesma.

Straw (1991) afirma que o senso articulado dentro de uma comunidade musical normalmente depende de um *link* entre dois termos: a prática musical contemporânea, de um lado, e a herança musical. Um projeto estético, cultural, quase sempre sem reivindicação, mas consistente na sua informação específica, na sua subcultura, no seu capital subcultural.

Se a cena se daria a partir desse *link* da prática musical contemporânea e da herança musical, isso implica em uma corrente cultural que tem referências anteriores mas que se adequa e assimila novas mudanças. Cena é então definida por Straw (1991) como "...é aquele espaço cultural em que uma escala de práticas musicais coexistem, interagindo cada uma com outra dentro de uma variedade de processo do diferenciação, e de acordo com trajetórias de mudança e auto-fertilização"²⁶ (tradução nossa)

Preferimos a noção de cena, para discutir a cultura da música eletrônica, e não de "movimento", pois esse último implicaria num projeto político, com hierarquias

25 Lemos, A Ciber-Socialidade - Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea
http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/txt_and3.htm, em março de 2003

26 "...is that cultural space in which a range of musical practises coexist, interacting with each other within a variety of process of differentiation, and according to widely varying trajectories of change and cross-fertilization"

pré-estabelecidas e reivindicações, estratégias e táticas. Na cultura da e-music, produzida por uma prática hedonista, não há reivindicações, há manifestações em torno da arte (a música) sem caráter estratégico nem tático, sem objetivos a serem alcançados.

O *punk rock* quando surgiu, fazia uma ruptura com o próprio *rock* - trazia uma nova estética sonora, bem como novas formas de comportamento. O *rock*, anterior ao *punk*, caminhava sedimentado por uma indústria de entretenimento enorme, envolvendo grandes aparatos de luz e som potente para multidões: espetacularização. O *punk rock* retoma o conceito de *garage band*, com pouca tecnologia, poucos acordes e poesia inflamada. Nos anos 70 essa subcultura se torna mais visível, invade espaços públicos, sai dos guetos, aparece nas mídias. Ao chegar à mídia, e sem perder seu caráter estético, sua linguagem inicial, sai do *underground* e se torna "*overground*" (Thorton). A visibilidade é a cena - "a cena *reggae*", "a cena *rock*", "a cena eletrônica". Cena é, enfim, uma comunidade e sua cultura visível. Só há cena quando há visibilidade, quando a tríade produção/circulação/consumo se consolida. A cena é caracterizada pela temporalidade e pela localidade. Esses dois elementos são fundamentais para a construção da comunidade e para a construção do sentimento de pertencimento. A temporalidade é a rotina no acionamento da tríade produção/circulação/consumo e a localidade é o ponto físico (mesmo virtual, em caso de listas) para essa rotina acontecer.

A cena é a existência de um grupo que elege um local para que suas manifestações aconteçam com frequência. Cena é a efervescência cultural contínua e localizada de uma comunidade.

O triângulo que alimenta a cena - a produção, a circulação e o consumo – é o fundamento para a profusão de idéias e produtos a serem consumidos. A produção se refere aos produtos materiais (cd, livros, vinis, roupas/moda) e de bens simbólicos (idéias, arte). Ao pensarmos em circulação, elegemos os caminhos por onde essa cultura/arte tenta encontrar seus públicos: mídias alternativas (*sites*, listas, fanzines, *flyers*, *pager*, telefonia móvel), as lojas, os bares, as festas. Para existir o consumo (de bens simbólicos e materiais) é preciso que exista uma comunidade. Produção sem circulação, não forma comunidade; comunidade não se consolida sem produção

contínua. Produção, Circulação e Consumo andam juntos na formação da cena. A cena seria, então, a superprodução de uma comunidade.

Apesar do surgimento dos djs acontecer nos anos 50, junto aos fãs de jazz (abordaremos essa questão em seguida), a cena liga à música eletrônica é iniciada com as festas em clubes gays e negros, com a *house music*, em 1985/86, em Chicago, nos EUA. E se formos buscar as origens da *house*, ela se baseia na chamada Era *disco*, nos anos 70 ainda, mas já associava sons baléricos (qualquer estilo dançante) com destaque para o *soul*, *disco*, *funk* e *R&B* com as batidas eletrônicas de *drum machine* (as atuais *groove boxes*). Foi o dj Frankie Knuckles quem iniciou as bases para essa nova música, no clube *gay* e negro Warehouse, que terminou dando nome ao estilo (the house's music, a música da *house*).

É interessante registrar que, se a origem da cena eletrônica é gay e negra e se baseava em clubes noturnos e surgiu em Chicago (EUA), foi também nesta mesma cidade que, na famosa noite de 12 de julho de 1979, num protesto homofóbico e racista contra a *Disco*, liderado pelo locutor Steve Dahl, o grupo *Disco Demolition* convoca pessoas a, conjuntamente, destruir vinis, decretando a "morte da Disco"²⁷. Passados 6 anos deste episódio, a mesma cidade proclamaria uma nova música, em clubes *gays* e negros, e que se tornaria referência universal: a *house music*. Nesse mesmo período, em Detroit (EUA) as cabeças pensantes do *techno* (Juan Atkins, Derrick May e Kevin Saunderson) produziam também sua música experimental e sintética. Entre o *techno* de Detroit e a *house* de Chicago, a diferença eram os clubes, onde os djs, em Chicago, mantinham o clima saído da *disco*, associando música e comportamento – a cena, ela mesma.

No final dos anos 80, início dos 90, uma outra cena chama a atenção do mundo. E tem como base a Inglaterra. São as festas de "*acid house*", caracterizada pela presença de djs e de *house music*, mas acontecendo em ambientes abertos – em campos ou galpões abandonados na periferia de Londres, sendo chamada de "raves" (nome dado pela imprensa inglesa). Ao som da música hipnótica, as drogas como o *Ecstasy* (ou MDMA, XTC, E., X, Adam) e o ácido (LSD) também estavam presentes. Como idéias principais, os *ravers* acredita(va)m no dogma *Plur* (*peace*,

27 STERLING, Scott. Can You Fell it?. Revista URB, página 103, nov/dec/2002.

love, unity and respect - paz, amor, unidade e respeito). A música, "executada" em *pick ups* (pratos toca-discos de vinil) por *dee jays*, envolvia *ravers* em danças por horas a fio, numa grande celebração tribal de alegria e êxtase.

Acontecendo fora das mídias, essa cena sempre usou suportes de divulgação independentes das mídias comerciais. *Flyers*, telefones móveis, *sites*, *chats*, listas de discussão na internet eram - e são - os principais recursos de divulgação dos eventos e idéias em torno da música eletrônica, sempre baseados na alta tecnologia. A cena, portanto, é marcada pelos conceitos do *underground* (música experimental sem caráter comercial, formas alternativas de informação...) até que foi se tornando - as *raves*, as *technoparties* - uma possibilidade de lucro, um negócio, um empreendimento. *Promoters* mais comerciais entram na cena e levam-na para o *mainstream*, para o mercado: as *raves* passam a ser produto de consumo e ganham espaço em mídias tradicionais.

Um dos artigos mais interessantes sobre a cena dita *rave* e a mídia é o de Sarah Thornton²⁸ (1994). Ela se volta ao surgimento da cena na Inglaterra (em fins dos anos 80 e início dos 90) e retoma essa discussão nos Estudos Culturais, discutindo o que ela chama de "pânico moral".

Thornton abre seu artigo criticando os estudos anteriores que sempre procuram recuperar a idéia de que "cultura" é o que está fora das mídias. Ela acha que a própria academia reforça esse equívoco quando utiliza termos que trazem um discurso anti-mídia, com chavões "comercialXhegemonia", "produtor vendávelXincorporado", "undergroundXsubcultura". Thornton quer, em seu artigo, mostrar que sempre houve uma vinculação direta entre a mídia tradicional e as culturas, inclusive as populares. E que uma não sobrevive sem a outra; uma necessita da outra para se fortalecer.

A cena "*acid house*" (primeiro nome das festas *raves* na Inglaterra, por tocar principalmente *acid house music* e ter a presença de drogas como o LSD sempre sofreu uma cobertura sensacionalista dos tradicionais tablóides ingleses, que destacavam o uso de drogas. Ao atacar a cena *acid house*, esses tablóides publicizam

²⁸ Ler o artigo "Moral panic, the media and british rave culture", in *Microphone fiends*. Routledge. Londres-New York (1994).

cada vez mais a cena e terminam por fortalecê-la. As festas, nessa época chegam a ter um público de 8 mil a 15 mil pessoas e aconteciam nos campos da Inglaterra. Passaram a ser uma preocupação oficial a tal ponto que o governo britânico criou legislação específica que proibia festas fora da cidade com "música repetitiva"²⁹.

Thornton afirma que, se a mídia fazia discurso sensacionalista e distorcia a informação, isso por outro lado criava a necessidade da cena da *acid house* inventar seus instrumentos de comunicação para rebater as informações, fazendo surgir suporte alternativos de mídia, como fanzines, *flyers*, e fazendo uso de redes de computadores. Se a cultura underground é tida como ilícita, a mídia (ao invés da polícia) é quem aprisiona, através da interpretação (construção de sentido) para as outras camadas sociais. Daí a necessidade de instrumentos de respostas. Nesse vai e vem de discursos, de construção de sentidos, é a própria cena quem ganha espaço, quem cresce e o jornalismo sensacionalista vende. Ao desaprovar moralmente as *acid house parties*, os tablóides mostram um pânico moral que é nada mais que a "metáfora que descreve uma sociedade moderna cheia de medos sobre suas próprias virtudes" (THORTON:1994).

Para melhor entender essa relação de conflitos entre cultura jovem e mídia, de discursos, de construção de sentidos, Thornton pede ao pesquisador que observe: 1. de que forma o discurso jovem posiciona a mídia?; 2. como a mídia se instrumentaliza diante dessa cultura? Thornton quer alertar que na verdade a juventude se ressentia mais se os *mass media* aprovam sua cultura: sua cultura é rebelde e não deve ser aprovada pela mídia, representante do *status quo*. Se a juventude tiver sua cultura rejeitada, aí sim, haveria radicalidade nela. Por outro lado, os Estudos Culturais tendem a posicionar, segundo Thornton, a cultura jovem como inocente vítima das versões negativas da mídia, quando a mídia trata a cultura jovem como qualquer outro produto de mercado, vendável, enquanto notícia.

Ela cita o exemplo de como se dá o pânico moral. Enquanto a BBC londrina afirmava através de um dj entrevistado que a cena *acid house* nada tem a ver com

29 No Brasil, em março de 2003, numa medida inédita, o governo de Santa Catarina suspendeu a liberação de alvarás para a realização de festas raves em todo o Estado. Segundo informativo do site Terra, "a medida tem por objetivo frear o grande consumo de drogas sintéticas. <http://noticias.terra.com.br/brasil/interna/0,5580,0196813-E1306,00.html>

drogas³⁰, o selo de vinil *acid tracks* descreve o som como "drug induced", "psychedelic". O pânico moral se dá sempre na relação entre mídia e cultura jovem, mas é, significativamente uma estratégia eficaz de marketing. A indústria cultural, ao contrário do que se defendia, gera idéias e incita a própria subcultura. É o caso da disseminação da droga Ecstasy (MDMA) que terminou amplamente sendo divulgada pela própria mídia, ao ponto da revista *Melody Maker* produzir um guia de uso da droga.

Thornton, na discussão sobre cultura jovem e mídia, afirma que os Estudos Culturais exageram: vêem de forma estereotipada os produtos da indústria cultural e exageram a presença da resistência (*subculturas*), quando os dois sempre estiveram interdependentes historicamente. Os *mass media* tornam as *subculturas* politicamente relevantes.

A cena no Brasil

Que marco podemos eleger como o início da cena brasileira?

O dj Camilo Rocha acredita que não existe um marco mas vários momentos que foram decisivos para cena brasileira chegar onde está. "Nation (clube de São Paulo) com Mauro Borges e Renato Lopes; Mau Mau e Renato no Sra. Krawitz, o programa de rádio que eu e Renato fazíamos na Nova Dance em 1993; a coluna Noite Ilustrada, da Erika Palomino, os DJs Julião e Marky na periferia de São Paulo etc"³¹. Para o dj, a principal diferença (entre a cena inicial e a de hoje) é o dinheiro e a existência de pessoas que estão nisso por dinheiro. "Isso não existia antes porque música eletrônica não dava dinheiro. Colocado de outra forma, antes havia só o ideal

30 Drogas são uma longa discussão na cena, ou nas cenas ligadas à juventude. Normalmente a mídia faz uma atribuição direta da droga à música. Foi assim com o Rock (cocaína, maconha); é assim com a e-music (ecstasy, lsd), será assim com qualquer outra expressão artística e cultural da juventude no futuro. As drogas estão presentes na cultura jovem e não numa associação direta ao estilo de música, embora não se possa negar a ausência delas. Um dos pontos altos dessa associação, no Reino Unido, em 1994, leva as autoridades britânicas a aprovarem o famoso "Criminal Justice Act", que proibia festas ao ar livre com música repetitiva. Uma lei anterior, de 1990 (a "1990 Brighton Act") foi instrumento para uma das maiores prisões em massa da história britânica, com o encarceramento de 836 frequentadores de uma rave próximo a Leeds, em um armazém abandonado. 17 foram autuados e o dj Rob Tissera permaneceu na prisão por 3 meses. Ele foi acusado de incentivar o público a continuar dançando. Na história da cultura dance, um outro momento, em Nova York, o dj é um fora da lei: o prefeito daquela cidade, Rudolf Giuliani, ordena a aplicação de cartazes com a inscrição "No dancing", em boa parte do bares.

31 Entrevista cedida por e-mail (ver anexos)

e a *vibe*; e hoje, embora ainda existam a *vibe* e o ideal, eles são muitas vezes corrompidos pela ganância"³².

Gaía Passarelli, jornalista, em matéria "As primeiras raves a gente nunca lembra", publicada na Dj World (no. 09, página 66), informa que, em 1992, a marca de cigarros L&M realiza a *The Dance Party* em São Paulo, Porto Alegre e Curitiba, com um público de 2 mil pessoas por cidade e apresentação dos estrangeiros Moby e Altern 8. O dj Maurício (hoje Mau Mau) era o único que acompanhava a turnê. Segundo ele, essa foi a primeira *rave* brasileira. Na verdade, só em 1994 aparece a primeira festa com característica de *rave* (festa fora da cidade, ao ar livre, decoração psicodélica, malabares) em Atibaia (interior de São Paulo) – Naga Naja – sob a promoção dos ingleses Cullen e Shane Rughes, em visita ao Brasil, que reuniu, cerca de 400 pessoas.

O Brasil entra atrasado na Cena mundial da Cultura da Música Eletrônica. Basicamente em 1994, o Hell's Club de São Paulo (na época com o nome de Velvet Underground) marca com maior visibilidade o início da Cena no País (música underground eletrônica, djs, comportamento de tribo, bebidas energéticas, drogas, etc). Nada impedia que, antes, djs, *promoters* e jornalistas tivessem acesso à música "*techno*". Camilo Rocha escreve³³ que, já em 1988, quando era dj do Club Nation junto com o dj Renato Lopes, viu chegar, em meio a alguns vinhos importados, a coletânea *The Sound of Detroit Tecno*, "provavelmente o primeiro a chegar em São Paulo".

Os djs Mau Mau, Renato Lopes e Julião, de São Paulo, apostam no novo som experimental e minimalista e influenciam novas gerações de djs. Mas só em fins de 95 acontecem as primeiras festas ao ar livre (em praias ou sítios) dando início às características de uma Cena *rave* brasileira. Começam a surgir grupos organizados (*Avonts*, *Groove Babylon*, *Psycodelic Underground*) intensificando a produção de festas e a conseqüente ampliação do público.

Passados alguns anos, o Brasil é palco, não só em São Paulo e em outros nos grandes centros urbanos, de manifestações impressionantes em torno da música

32 Citações sem referências, a partir de agora, foram originadas em entrevistas cedidas por e-mail (ver anexo)

33 Ler Como tudo começou, de Camilo Rocha, no site Rraurl, na url <http://www.rraurl.com/html/cena/textos/historia.html>, em 21.09.1999.

eletrônica. *Raves* em Cuiabá, Maceió, sul da Bahia, Salvador, Belo Horizonte, Brasília, Rio de Janeiro, Belém, levam milhares de pessoas para pistas e ambientes abertos recheados do som minimalista durante horas e horas. Djs nacionais percorrem o País, djs estrangeiros fazem performance no Brasil. Há uma intensa produção de *flyers*, criação de *sites*, *chats* e listas de discussão. *Webzines* e *fanzines*. Formam-se grupos organizados - os “coletivos” - (*Pragatecno* e *Nois Mess*, em Maceió; *Soononmoon*, em Salvador; *EWM* em Belém; *BUM*, no Rio de Janeiro) para responder *glocalmente* ao chamado dessa cultura rizomática. O Brasil finalmente parece ajustar seu relógio com as horas da Cultura da Música Eletrônica mundial.

Em 1998, o Mercado Mundo Mix (MMM) promoveu no Brasil, em São Paulo, a primeira parada de rua, com trios elétricos, *clubbers* e *ravers*, onde djs tocavam música eletrônica: a Parada da Paz, experiência baseada na *Love Parade* de Berlim, voltou a acontecer em 1999, em novembro, e tem outra prevista para o ano 2000, sempre em São Paulo. Está previsto também para o carnaval do ano 2000 em Salvador, na Bahia, em plena Praça Castro Alves, uma concentração *tecno* com trio elétrico, sob a coordenação do Mercado Mundo Mix. O *underground* quer ganhar as ruas e massificar seu conceito, arregimentando novos *clubbers* e *ravers* para a Cena.

Um dado que chama a atenção é a crescente produção de música eletrônica gerada por djs e músicos brasileiros. *Habitants*, *M4J*, *Nude*, *Oil Filter*, *Ranilson Maia*, *Renato Cohen*, *Mau Mau*, *Pink Freud*, *Friendtronik*, *André Gismonti*, *Sinister*, *Cyberspace*, *In Project*, *Dj Dolores*, *M-Jop*, *Jason Bralli*, *Space Tribal*, *Currupyo*, *Alpha 5*, *Dj Dolores*, *Level 202*, *Dr*, *Além*, *Bid*, *Anderson Noise*, *Loop B*, para citar alguns. O *Habitants*, formado apenas por um músico - Renato Malin - vende 8 mil cópias de seu cd “caseiro” *Home* (quantidade bem razoável se levado em consideração o fato deste tipo de produção estar muito mais associada a dj e *clubbers*). Há empresas do *mainstream* que começam a investir na difusão de trabalhos mais experimentais: a Sony Music (que distribuiu o *Habitantes* e *Friendtronik*) e a Trama Music.

Empresas do *mainstream* divulgando a produção independente? Esse cenário tende a crescer e até conviver com a música de vanguarda, mais experimental. O *mainstream* não vai querer perder esse filão. Não foi à toa a MTV ampliou a sua programação voltada para a música eletrônica, com o especial AMP, ou revistas de

tradição roqueira ou não abrem editorias para a eletrônica. Mas o mercado independente também garantirá os projetos mais *undergrounds*, tendo em vista a autonomia e a centralização dos processos de produção desta música.

Coletâneas são lançadas de forma independente e com qualidade profissional, tanto em cd quanto em vinil. No Rio de Janeiro a *Utter Records* já produziu duas coletâneas (*Utter Dance Collection I e II*); o *BUM*³⁴, duas (*Underground Beats I e II*); o Mercado Mundo Mix também lançou duas coletâneas (uma em cd - *Eletronic Music Brasil* - e uma outra em vinil). O *Pragatecno* produz a primeira coletânea do Norte-Nordeste em cd duplo, editado pela *Utter Records*. Surgem selos como o *Bossa Nova Records*, *Mundo Mix Music*, *Cri Du Chat*, *Innnerground*, sem contar com vários selos “caseiros” não registrados - aliás, característica muito presente na música eletrônica.

O Brasil também conta com excelentes djs profissionais, com elevado conhecimento técnico no *djing* e de excelente *background* (referências e conhecimento aprofundado da cultura disco e eletrônica). O fato de djs brasileiros começarem a sair do País como profissionais é um elemento ponderador dessa qualidade - Marky, produtor e dj de drum and bass, saído da zona leste de São Paulo, toca em várias festas na Europa, sendo residente em clubes de vanguarda de *drum and bass* em Londres.

Dj inglês Carl Cox (escolhido como o segundo melhor dj do mundo em 1998 pelos leitores da revista londrina DJ) elege uma faixa do brasileiro Mau Mau (*This is tropic*) para seu *set list* - mostrando para o mundo que a produção do nosso País tem qualidade exportação.

Um outro aspecto interessante é a qualidade das festas e noites fixas em São Paulo, sem dúvida o principal centro de produção da Cultura da Música Eletrônica no País. Clubes como A Lôca, Manga Rosa, Lov.E apostam na segmentação, no amadurecimento da Cena, e trabalham com públicos mais específicos, onde djs fazem “residência” (atuam como contratados, fixos) por dia e até por horários,

34 O BUM é o Brazilian Underground Movement do Rio de Janeiro. Um coletivo com cerca de 20 pessoas entre djs, promoters e monitores que organizam eventos (festas e raves) na Baixada Fluminense. Além de eventos, eles produzem cds e vinis e editam o Cena Brasil, um fanzine nacional sobre música eletrônica e mantém um site na url <http://www.iis.com.br/~digital/bum>.

podendo o clube ter mais de um, dois, três djs da casa; até mesmo numa única noite. O Clubes paulistanos Lov.E e o A Lôca, por exemplo, contam com *after-hours*, além de sua programação normal noturna e com noites especializadas em estilos.

A Cena paulista conta com bares de *chill in* (bares com música ambiente, sem pista) e também de *chill out* (bares para pós-festas, relaxamento, com música menos acelerada). As raves atuais, além de uma programação que se estende das 23 horas até o meio dia do dia seguinte, conta com várias atrações, *live pa's* (apresentação ao vivo dos músicos) e diferentes pistas para os diferentes públicos. As programações dos eventos no País estão sempre presentes na Internet (listas, chats e *sites* como o do Rraurl, na url www.rraurl.com) que informa, por cidade, a hora e local dos eventos, reforçando a conexão tribos-música-ciberespaço.

O ano de 1999 trouxe à tona uma face interessante em torno da Cultura da Música Eletrônica, da Cultura *Rave*, no Brasil. A Facom - Faculdade de Comunicação - da Universidade Federal da Bahia, através do Grupo de Pesquisa em Comunicação e Cultura no Ciberespaço promoveu, em abril (20 e 30) o evento *Soul Cyber* sobre música tecno-eletrônica, com palestras *L'Ame Sueur - O Funk e as Músicas Populares do Século XX*, com Olivier Cathus (GREDIN/Paris V, Sorbonne) e a mesa redonda *A Cultura Tecno-Rave Hoje* com as presenças de Hermano Viana (antropólogo/RJ), André Lemos, (UFBA), Messias Bandeira (UFBA) e Cláudio Manoel (Pragatecno/AL). O SoulCyber³⁵ culminou com uma *technoparty* no Teatro XVIII, no Pelourinho, em Salvador, reunindo cerca de 300 pessoas.

Em Maceió, no Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal de Alagoas, o Núcleo de Pesquisas em Comunicação (Nepec) promove, em 23 de julho, o lançamento do *Projeto Multireferencial*³⁶ sobre arte, ciência e tecnologia e convida os djs Ender, Jesenska e Angelis dos Sanctus que fazem uma apresentação no próprio campus com um set de *house underground, techno, jungle e big beat*.

Em Brasília - onde acontece uma forte Cena de Música Eletrônica -, no dia 21 de agosto do mesmo ano, foi realizado o evento *Pensoteka*, uma festa com

35 Foram realizadas mais duas edições deste evento, sempre com djs e música eletrônica.

36 O Projeto Multireferencial é coordenado pelo professor-doutor Pedro Nunes Filho e está na url www.chla.ufal.br/multireferencial

importantes djs da cidade (Mazeone, Oblonqui, *Linkage*, GHopper e Jason, dentre outros). O *Pensoteka* contou com a palestra *Techno ou música como sintoma* com o filósofo Vladimir Sefatle e a debatedora Ângela Lobato (psiquiatra). O evento, que contou com computadores conectados na internet e direcionados para *sites* temáticos, aconteceu das 16h às 2h da manhã em 3 ambientes (Djenios, Vivos e Falantes) e foi transmitido pela Internet, através de *webcam*. Música eletrônica, redes de computadores e comportamento chamam a atenção de pesquisadores e são criados fóruns de reflexão, inclusive envolvendo pessoas diretamente ligadas à Cena.

No ano de 2001, a cena brasileira é referência fora do País. A cena brasileira tem pista quente e djs talentosos. Primeiro foi o dj Marky. Surgido da cena leste de São Paulo – área periférica de São Paulo – Marky já era consagrado no Brasil por sua técnica, repertório e forma empolgante de tocar. Na parada da paz, de 2001, o carro (trio elétrico) de Marky era o mais concorrido e foi o último a encerrar as suas atividades.

Era quase impossível que, numa cena globalizada da eletrônica, seu nome não fosse reconhecido em outros países. A Inglaterra sempre foi o foco principal do *drum and bass*, primeiro pelo fato de que o estilo ter surgido lá, em meio aos guetos negros da cena *hip hop hardcore*, segundo por manter várias festas temáticas (a *Movement* é a principal). E lá estava o dj inglês Bryan Gee que viu Marky e fez sua introdução em Londres, para o mesmo ter seu espaço reconhecido internacionalmente.

O Bryan Gee – o "embaixador dos djs brasileiros de *drum and bass*" – não introduzia apenas o dj Marky na cena mundial, mas a própria cena brasileira de *drum and bass*. O caminho foi aberto e outros djs são reconhecidos, como o dj Patife, com seu *drum and bass* com bastante referências de nosso samba e bossa nova.

Uma outra figura ilustre é o dj Renato Cohen, de São Paulo, que esse ano teve seu nome reconhecido e foi apresentado por nada menos que um ícone do techno internacional, o dj Carl Cox, respeitado por sua técnica, estilo, pesquisa e sua longa trajetória na cena mundial. Cox não só elogiou a produção de Cohen, em seu projeto *Level 202*, mas incluiu sua música no *top 10*, em seu repertório principal.

A festa Zen, que acontece em Vancouver (Canadá), de sexta a domingo, convidou 3 brasileiros para o evento: os djs Luis Pareto, Marcão Morcef e Lúcio K³⁷. – os dois primeiros de house (SP) e o último de drum and bass (RJ). Junto com eles, gente como Pure Science e Asad Rizvi. Os brasileiros não conseguiram ir, por burocracias de passaporte e visto.

Se o Brasil já é circuito obrigatório para djs internacionais, djs e produtores brasileiros passam a ser mais constantes nos circuitos internacionais. O motivo basicamente é um: a pista brasileira é animada e tem informação. Não só em grandes eventos como o *Skollbeats* (que reuniu 47 mil pessoas no único dia) ou Parada da Paz (que reuniu em sua última edição de 2002, em São Paulo, cerca de 17 trios elétricos, 100 djs e 200 mil pessoas, segundo a Prefeitura de São Paulo). Mas em evento mais conceituais, como o projeto Fucked! de Luis Pareto e Marcos Morcerf, que traz djs e produtores do selo (e sound-system) *Reverberations*, de Londres, que reúne - Asad Rizvi, Ravi McArthur & Tom Gillieron.

Em janeiro de 2003, em Salvador, numa comemoração aos 5 anos de fundação do Pragatecno, djs e *promoters* de várias cidades do Norte e Nordeste se reúnem numa intensa programação de 4 dias, entre mostra de vídeos, palestras, debates, shows, festas, lounges e workshops no evento Conex@o que se pretende anual. O destaque desse evento é o fato de ele ter reunido os integrantes da lista PragatecnoBrasil pela primeira vez, comprovando a relação entre ciberespaço e cenas urbanas.

Toda essa informação em torno da cena brasileira da música eletrônica circulava através do ciberespaço a partir da comercialização da internet no Brasil o que viabilizou e a criação da lista de discussão Br-raves e do site Rraurl. Tanto a lista quanto o *site* são frutos da liberação do pólo emissor da informação propiciado nas redes telemáticas.

Se Brasil é uma pista emergente no cenário mundial – com uma intensa história desde os anos iniciais da década de 90 - esta emergência é a representada no ciberespaço, referenciando várias cenas locais, geograficamente distantes dos grandes centros urbanos.

37 Por questões burocráticas de liberação de visto não conseguiram embarcar.

Os Estudos Culturais, elegendo temas como cena, subcultura e underground, nos ajudam a pensar o desenvolvimento da cena brasileira em sua conexão com a cena mundial e nos dão subsídios para aplicar essas noções ao ciberespaço e sua cultura. Cena, subcultura e underground só podem ser pensados em relação às redes telemáticas a partir da liberação do pólo de emissão da informação – é essa liberação que conforma a possibilidade de visibilidade da cena (em sites, listas de discussão etc) e reforça a idéia de música e tecnologia.

CAPITULO III: Música e tecnologias

Os primeiros botões

A referência comum da deflagração da música eletrônica tem sido as experiências da Eletroacústica nos anos 50, na Alemanha e, na seqüência, os anos 70, também na Alemanha, com o *Kraut Rock* do Kraftwerk. Essa música ganha mais visibilidade nos anos 85/86, com a invenção do *techno* de Detroit e a *house* de Chicago, nos EUA, associando música e público, música e cena.

No entanto, se fomos buscar historicamente as primeiras tentativas de geração de novos instrumentos sonoros para produção de sons sintéticos, não acústicos, encontramos referência desde 1860. Objetos técnicos foram criados desde então para, baseados em fontes eletrônicas, sintetizar sons. Interessante notar que, já nesta data, o físico e matemático alemão Hermann Ludwig Ferdinand von Helmholtz escrevia sobre o tema. Era o histórico ensaio "*Sensations of Tone: Psychological Basis for Theory of Music*"³⁸, onde o autor se apoiava em experiências técnicas para discutir a relação entre tecnologia e som. Helmholtz construiu um controlador eletrônico musical, chamado Helmholtz Resonator, para analisar combinações de tons. Sua pesquisa, no entanto, tinha caráter meramente científico, tendo como referência a Física e não a Música, ou seja, sem finalidades estéticas. Também a essa época, o italiano Ferruccio Busoni, compositor e pianista, produziu o ensaio "*Sketch of a New Aesthetic of Music*"³⁹ – esse sim, discutindo questões de caráter estético sobre as "novas" tecnologias para a produção musical.

Em 1876, o inventor americano Elisha Gray cria o seu "The Musical Telegraph". Aqui estão presentes dois elementos associados à música eletrônica. Primeiro, a geração de sons sintetizados – não acústicos; e, segundo, a sua ordenação, a ordenação desses sons. Gray descobriu que poderia controlar o som a partir de um circuito eletromagnético e gerar uma nota musical diferenciada, além de ter construído um dispositivo de alto-falante para fazer suas notas audíveis, podendo ser transmitido através de linhas telefônicas eletromagnéticas. O objeto – também

38 http://www.obsolete.com/120_years

39 Mais informações sobre o ensaio podem ser encontrados em <http://www-camil.music.uiuc.edu/Projects/EAM/busoni.html>, em janeiro de 2003.

chamado de "Harmonic telegraph" - é uma pequena caixa com circuitos eletrônicos e com teclados (piano).

Uma das grandes invenções aparece em 1917, na Rússia. Lev Sergeivitch Termen cria o Theremin (também chamado de Aetherophone - som do éter). O Theremin é um instrumento musical que usa circuitos eletrônicos e produz tons audíveis. O incomum deste objeto é a forma de manipulação. O Theremin (ainda usado por bandas contemporâneas como o projeto de *trip hop* Massive Attack) é controlado virtualmente pelos movimentos da mão. O músico não toca fisicamente no objeto. O Theremin é uma caixa com duas "antenas" – as antenas captam o movimento das mãos do músico. O movimento de uma das mãos controla o pitch (rapidez da execução da nota) e o movimento da outra mão controla o volume. É interessante frisar que, nesta invenção, o caráter experimental aparece em 3 momentos. Na invenção ela mesma; na elaboração de sons sintéticos baseados na eletrônica; e na forma de produção e controle dos sons. Como é o movimento das mãos que produz o som - ou o movimento do corpo – o Theremin abriu espaço para seu próprio desdobramento, sua própria reinvenção. Aparece em seguida o Terpistone, um Theremin adaptado por Leon Termen, para ser usado por dançarinos. Os movimentos do corpo desses dançarinos seriam captados pelas antenas da máquina e gerariam a música. Fica subentendido aqui que uma platéia, e o seu movimento coletivo dos corpos, poderia produzir música, uma música coletiva, a partir do Terpistone®.

Nos anos 30, com a assimilação de novos objetos geradores de música, o que chama atenção nesse período é o fato de compositores escreverem trabalhos especificamente para esses instrumentos. O compositor Paul Hindemith escreve a peça musical "*Concertina for Trautonium and Orchestra*". Ainda na década de 30 (1935) é inventado o Magnetophone – conhecido como o primeiro gravador de fita magnética. Eis também uma das grandes invenções. Aqui aparece a primeira possibilidade de armazenamento e um novo tipo de manipulação do som. Esse equipamento foi reapropriado e resignificado. Sua função principal era gravar (arquivar) sons para posterior audição. Mas seu sistema mecânico possibilitava a reversão dos sons, alteração da velocidade de reprodução e até a sobreposição de

diferentes trechos sonoros. Havia, portanto, a possibilidade da utilização deste objeto técnico como produtor (e não apenas reproduzidor) sonoro, como instrumento musical, criador de novas experimentações, de inovações estéticas. O francês Edgar Varèse ao utilizar esses recursos, discute a relação entre a máquina e processos criativos. Ele mostra que novas máquinas e funções técnicas dessas não só interferem nos processos criativos, mas alteram e propõem novas estéticas. Isso nos remete aos anos 80, com o surgimento da TB 303⁴¹. Esse instrumento serviria como um músico virtual, a ser acompanhado por outros instrumentistas. Não deu certo. As linhas melódicas produzidas pela TB 303 saíam distorcidas e esse objeto se tornou lixo industrial. Um erro de mercado. Um erro da indústria. Um erro? Lixo tecnológico, até que foi reapropriado pelos produtores de música eletrônica no final dos anos 80, início dos 90. Até aquele período, tinha-se duas principais vertentes (estilos) predominantes de música eletrônica: a *house music* de Chicago e o *techno* de Detroit (incluindo o gênero *Eletro*). Com o uso da TB 303, a *house music* se reinventa em um novo estilo chamado *acid house*, pela inclusão de timbres ácidos, agudos e distorcidos, saídos da TB 303. A *acid house* foi um momento de extrema importância para a cena inicial da música eletrônica, principalmente na Inglaterra, onde as festas de multidões fora da cidade (de 5 a 15 mil pessoas) eram chamadas de *acid house parties* (antes de a imprensa sensacionalista inglesa denominá-las de *raves*).

A presença da TB 303 na produção musical eletrônica confirma dois aspectos a serem destacados:

1 - As novas tecnologias sonoras determinam o avanço estético da música eletrônica. O surgimento de novos suportes digitais e até mesmo analógicos abrem o leque da experimentação e descoberta de novos timbres sonoros e colagens.

2 - Novos suportes são capazes de propor novas estéticas. A TB 303 teve uma nova função a ela conferida (não mais servir como base para um músico acompanhar), mas o de ser tornar um instrumento de frente, a partir de sua reapropriação por parte dos músicos eletrônicos. É bom lembrar que, em resposta aos

41 A indústria de instrumentos musicais eletrônicos produziu a famosa TB 303, uma caixa de sequenciamento de linhas de baixo

timbres ácidos da *acid house*, surge a vertente *deep house*⁴², com timbre amenos e melódicos.

Podemos fazer aqui uma outra conexão dessas idéias em torno da TB 303 com os toca-discos usados pelos djs. Criadas para "rodar" os discos, esses toca-discos são resignificados: passam a ser usados como instrumentos musicais, como instrumentos produtores de sons - e não apenas reproduzidos. As *pick ups* e as técnicas que elas propiciam (*scratch*, *back spin*, *back to back*, aceleração ou diminuição do *pitch*⁴³) passam a ser instrumentos percussivos e de efeito, na performance do dj.

Essa correlação técnica X estética está sempre presente na história da música. Desde o ensaio de Helmholtz a reflexão é documentada. O surgimento de um novo suporte sempre coloca em discussão as formas de produção da arte envolvida. A música, a fotografia e o cinema, em suas histórias, são marcados por esse debate.

Há, na história da música, momentos de sistematização de idéias interessantes e sempre associadas a nova forma de usar ou ao surgimento de tecnologias, dando base para não só um novo estilo musical, mas um movimento estético. Em 1948, em Paris, o pesquisador Pierre Schaeffer (1910-1995) sistematiza sua pesquisa sonora, por exemplo, e a denomina *Musique Concrète*⁴⁴, onde efeitos de gravações e manipulação sonora era a base estética – o processo de uso dos recursos técnicos em destaque.

Mas as experiências de maior expressão do ponto de vista da sistematização de idéias sobre tecnologia e música acontecem logo em seguida, na Alemanha. Em 1952, em Koln (Colônia), pesquisadores usam e desenvolvem um novo conceito estético. São jovens compositores, entre os quais Karlheinz Stockhausen e Pierre Boulez. São os pensadores da *Elektronische Musik* ou música eletrônica pura: sons são sintetizados ou gerados utilizando-se aparelhos eletrônicos. Posteriormente, após os avanços desses estudos, surgem mais experimentações e a Eletroacústica é

42 Ver glossário (Anexos)

43 *Scratch* é a técnica de usar o vinil, em movimentos rápidos de vai-e-vem, como elemento de percussão. *Back spin* consiste na técnica de volta abruptamente o vinil para trás. *Pitch* é um dispositivo para aumentar ou diminuir a velocidade do prato toca-discos, facilitando a colocação de duas músicas de tempo diferentes na mesma bpm (batida por minuto, velocidade da música) para gerar a fusão das mesmas.

44 Segundo Paulo Motta, "utilizando gravações gramofônicas de efeitos diversos. Estes sons eram manipulados pela alteração da velocidade, superposição de timbres em vários canais do gravador, corte e remontagem de fita magnética (tendo em vista fixar a duração dos sons), dentre outros procedimentos", em <http://www.artnet.com.br/~pmotta/5muealea.htm#5.1>, set. de 2002.

conceituada como a conexão entre timbres eletrônicos puros e timbres acústicos. A peça *Gesang der Jüngling* (O Canto dos Adolescentes), de Stockhausen, é a principal e pioneira referência dessas experimentações. O compositor alemão usa sonoridades acústicas e naturais (a voz de uma criança) com sonoridades eletrônicas puras (saídas de equipamentos eletrônicos).

Interessante documentar que, enquanto em 1944 se construía o primeiro computador (o Eniac), já nos anos 50 aparecem as primeiras tentativas de construção de *softwares* para produção musical. O software Music1-V & GROOVE, criado em 1957 por Max Mathews, do Bell Laboratories, teve sua segunda versão lançada imediatamente e rodava em plataforma IBM 704, escrito em linguagem assembler. MUSIC V foi desenvolvido por vários outros programadores e as versões mais avançadas eram as produzidas por Barry Vercoe (do MIT) e John Chowning e James Moorer da Stanford University, que criaram o MUSIC 10 software. Destacamos o fato de, a exemplo da criação de novos suportes (hardware) para geração de som, a música também motivou o processo de acelerado da criação de software, participando e incrementando o avanço da própria informática.

Em 1956 surge o primeiro sintetizador, o "The RCA Synthesiser", ou o RCA, ou ainda The RCA MKII synthesiser, criado no Columbia-Princeton Electronic Music Center. A invenção é dos engenheiros Harry Olsen e Hebert Belar do RCA's Princeton Laboratories. A invenção tinha o propósito de se tornar popular para a produção musical, o que não aconteceu, mas motivou e inspirou um bom número de jovens compositores eletrônicos nos anos 50. Fala-se que foi o documento "*A Mathematical Theory Of Music*" (1949) que teria inspirado os engenheiros a criarem o RCA. O documento propunha uma máquina para gerar música baseada num sistema de probabilidade rítmica (de reprodução aleatória repetitiva de um trecho sonoro).

A teoria de popularização por trás do RCA era simples: acoplar trechos de músicas já criadas em sistemas de alternância, baseado em sistemas da matemática, para gerar novas músicas, a partir da escolha do usuário – mesmo leigo em teoria musical - facilitando os processo de criação, daí o caráter popular do equipamento. Identificamos aqui, primariamente, a idéia do *sample*, da amostra sonora (um recorte

de som a ser usado em conjunto com outros recortes), um dos elementos criativos da música eletrônica.

O RCA trazia os dois conceitos da música eletrônica: o *sample* (a amostra sonora e sua reutilização) e o *loop* (a repetição contínua de um trecho musical). Destacamos também a possibilidade de, já aí, pensarmos a música, essa intermediada por máquinas, como um banco universal de dados sonoros. Dados sonoros dispostos à manipulação pelas tecnologias do digital, incorporando a perda do domínio total sobre a autoria, na medida em que esses dados podem ser reelaborados, manipulados infinitamente, diluindo o "original" e centrando a originalidade no modo de fazer, no processo de confecção. A autoria estaria no processo e não no produto final, que seria nada mais que um dado sonoro, aberto à nova manipulação. Este primeiro sintetizador atribui ao cidadão comum, não virtuoso, a possibilidade de produzir arte, facilitada pelos meios tecnológicos, sem maiores conhecimentos, no caso da música, sobre partitura, escala musical, teoria da música.

O Theremin faz um retorno na produção musical. É a década do paz e amor. Os anos 60 massifica para os músicos experimentais o Theremin. Robert Moog, que vinha desenvolvendo instrumentos musicais desde 1961, incentiva esse consumo, ao publicar seu artigo na revista "*Electronics World*", em edição de janeiro de 1966 (<http://moogarchives.com/therem61.htm>). Moog vendeu cerca de 1 mil *kits* de Theremin em apenas dois anos (de 1961 a 63). Mas Moog pensa em construir algum instrumento com designer próprio e, em fins de 1963, ele inventa um sintetizador que gera alteração de timbres em tempo real, o Moog, um teclado com circuitos eletrônicos. Em 1964 o sintetizador Moog começa a ser fabricado de forma massiva, a partir da colaboração dos compositores Herbert A. Deutsch e do brasileiro Walter Carlos⁴⁵.

Os anos 70 são marcados pela consolidação de novos *softwares* para produção e manipulação de sons e pela indústria de sintetizadores. O *rock* progressivo é o maior mercado desses produtos.

45 Walter Carlos se tornou depois Wendy, após operação de mudança de sexo. Walter Carlos foi o produtor da trilha sonora de *Laranja Mecânica*, filme clássico de Stanley Kubrick.

Nos anos 80, surgem os *samplers*, máquinas para recortar trechos de música. Mas eles ainda estão associados à sintetizadores, como K250, Mirage DSK, da Kurzweil Music Systems Inc., e o Mirage DSK, da Ensoniq. Na verdade, funcionam como uma máquina de leitura sonora, que se utiliza da memória do próprio sintetizador para criar novos timbres (a partir de uso de filtros, efeitos) e então associar mais livremente sons acústicos com eletrônicos. O primeiro *sampler* em módulo separado do sintetizador foi o Mirage DMS-8 Digital Multi Sampler Module, da Ensoniq, lançado em 1985.

Os anos 90 reforçam a fabricação de *samplers*, caixas de ritmo (*groove boxes*) e muitos *softwares*. É a fase digital da tecnologia voltada para a música. Os *softwares* sofrem segmentação em basicamente 3 direções: *softwares* para geração de ritmo (*beat* e linhas de baixo); para tratamento de som (manipulação do timbre, aplicação de efeitos); e editores de trilhas.

Duas caixas de ritmo – ou *groove boxes* -, a TR 808 e a 909, passam a ser os instrumentos mais importantes para a produção musical eletrônica nos anos 90, aliadas a *softwares* e a *samplers*, além da TB 303. Mas, com o avanço cada vez maior nos anos 90 da informática e das redes telemáticas, os *softwares* ganham mais importância. As próprias *groove boxes* TR 808 e 909 e a TB 303 ganham simulações através do software ReBirth, da empresa Propellerhead.

Com o desenvolvimento da web, principalmente na segunda metade dos anos 90, as experiências de produção sonora se tornam mais intensas, na medida em que *softwares* de produção musical estão disponíveis para download. Ademais, surgem inúmeros *sites* de difusão dessa nova produção e projetos em parceria à distância, com troca de arquivos. Interessante notar o surgimento de *sites* dedicados a difusão e disponibilidade de *loops* e *samples*, tanto para *download* quanto para *upload* – em incentivo aberto à produção e a criação de bancos de dados sonoros a serem compartilhado globalmente. Um desses *sites* é o Groundloops⁴⁶ e o Djsamples.com⁴⁷, dentre outros.

46 <http://www.groundloops.com/archive.htm>

47 <http://www.djsamples.com/djsamples/home/home.cfm>

Novas tecnologias também geram polêmicas entre os próprios produtores. Em julho de 2002, um dos temas mais discutidos foi o surgimento da tecnologia *Final Scratch*, que consiste em um aparelho para unir (mixar) duas músicas e que inclui ainda vinis (2), um micro computador (de preferência laptop) e software para mixar as músicas salvas em *hard disk* em formato mp3 ou *wav*⁴⁸. A idéia é evitar o trabalho de montar pick ups e carregar quilos de vinil. A polêmica foi gerada por conta do uso de tecnologias que dispensava (em parte) os vinis, tão venerados na cultura do dj. Polêmica maior foi instalada quando um dos djs mais venerados do *underground* do techno, Chris Liebing, tocou com o aparelho, em festa no Brasil. Ele foi o primeiro, em solo brasileiro, a usar o *Final Scratch*. Um dos pioneiros da cena brasileira, dj Renato Lopes, defendeu a tecnologia, justificando que a mesma lhe pouparia carregar "20 quilos de disco por aí, e saber que teria infinitamente muito mais que isso de música num laptop... Muito tentador e muito caro no momento ainda. Mas vai popularizar com certeza em algum momento".⁴⁹

O dj paquistanês, radicado em Londres, Asad Rizvi, também um dos destaques do *underground* da nova house européia, defende o uso do aparelho:

*"Ainda não usei o Final Scratch, mas não sou avesso a novas tecnologias desse tipo. Todo mundo ama vinil, e você nunca vai conseguir a mesma qualidade do vinil num MP3, mas eu posso ver muitas possibilidades criativas oferecidas pelo Final Scratch pra djs que produzem suas próprias músicas"*⁵⁰.

Para o dj Vince Watson, o *Final Scratch* é muito interessante, mas acha que ainda há muito o que melhorar. "No mínimo o sistema não está livre de falhas, para ser mais exato. (...). Mas o feeling do vinil é imbatível, então não é o Final Scratch sozinho que vai fazê-lo morrer"⁵¹. As falhas de que fala Watson é travamento de

48 O pacote do The Final Scratch inclui 3 vinis especiais, o The ScratchAmp (para conectar o computador ao mixer e pick ups) e o The Final Scratch software.

49 Parte dessa polêmica está documentada no principal site da cena eletrônica brasileira. O www.rrauri.com, no link http://www.rrauri.com/cena/especial.php?rr_especial_id=34

50 www.rrauri.com

51 Idem

software em apresentações ao vivo, danos repentinos em placas de áudio do computador, arquivos mp3 e waves corrompidos por descargas elétricas etc.

O produtor Staffã Ehrlin, do selo Slobodan, faz a observação de que o *Final Scratch* tem como a principal vantagem a possibilidade dos músicos em experimentar algumas produções novas suas na pista de dança, sem ter que pensar as faixas em vinil. "E a principal desvantagem é o tal perigo de matar o mercado do vinil, que já é pequeno. Se as pessoas podem baixar música eletrônica pela internet e tocá-la usando o *Final Scratch*, talvez elas parem de comprar vinis".

Essa é a questão central da polêmica. Por que djs "ainda" tocam com vinil? Se a produção da música eletrônica sempre esteve associada às tecnologias de ponta, principalmente, nesses 30 últimos anos, se a música eletrônica está cada vez mais intermediada pela redes telemáticas e pela informática? Por que o vinil ainda é o suporte venerado na cultura do dj? O *Final Scratch* coloca em xeque o mercado de vinis, de que forma?

Na sua maioria, os djs tocam com vinil por três principais razões. A primeira é que esse suporte de som (analógico) é o que melhor mantém a fidelidade dos timbres sintéticos (mesmo com os todos os avanços tecnológicos do digital): é o disco de vinil que atinge um nível maior de sons subgraves, muito presentes na música eletrônica; o *compact disk*, o cd, prioriza os tons médios. Um segundo motivo seria que o vinil está baseado num mercado underground, onde produtores de e-music experimental circulam livremente sem a interferência do mercado de sons comerciais com fins meramente lucrativos. A própria indústria *mainstream* (quem busca um público mais amplo, de grandes consumidores e música de estética menos experimental) não se interessaria pela produção de vinil, já que a mesma não lhe traz lucros altos, pela pouca (re)produção em série. O terceiro e último motivo é que produtores buscam nos djs parceiros incentivadores efetivos de sua profissão de produtores experimentais. É importante afirmarmos que o recurso gratuito de mp3 on line é usado nas lojas *underground* virtuais de vinil como mostrador dos lançamentos. No fundo, mesmo com todos esses argumentos técnicos levantados, há o aspecto sentimental onde o vinil é um símbolo da música de pista de dança, na cultura dj.

O *software*, o *Final Scratch*, é rejeitado por alguns djs não por ser máquina e nem por ser a novidade. Não há aí cultura ludita, mas por uma indisposição aos prováveis efeitos que a mesma causaria nos bastidores do mercado *underground* da produção da música eletrônica voltada para o vinil. Esse "ressentimento" também está presente no uso de *softwares* que simulam um mixer para manipulação de arquivos mp3, embora tenha surgido os *laptop djs* nestes últimos dois anos. Contradições da cultura do dj. O repertório sempre foi demarcador da "atualização" do dj e não o suporte que usa ou sua capacidade técnica em mixar. É o repertório, o "suporte" da estética sonora do dj. A escolha da tecnologia para o djing é pessoal. Na própria origem dos processos de remixagens encontramos exemplos das alterações dos suportes. As remixagens iniciais se deram com cópia e montagem de fitas em gravadores de rolos, hoje acontecem em *trackers*. Submeter o avanço tecnológico à proteção de um suporte ou de um mercado específico é incompatível com o avanço da própria cultura musical eletrônica, que também é fruto do avanço tecnológico. Paixões por suportes deverão estar à parte, já que o mercado *underground*, é contextual, incluindo países pobres e produtores sem acesso às tecnologias de ponta, podendo, mesmo esses, produzir a sua experimentação estética *underground* – independente do recurso.

A produção musical, hoje, acontece basicamente em através de dois tipos de suportes: as *groove boxes*⁵² e os *softwares*. Com a possibilidade de descarregar programas *freewares* ou *crackeados*⁵³ da internet, os *softwares* terminam sendo os principais instrumentos usados para a produção da *e-music*. O produtor de *e-music* cria uma pequena, mas potente, workstation em seu computador pessoal. Uma música é produzida geralmente se utilizando 3 diferentes tipos de software: um gerador de beat (ritmo), um programa de tratamento (para aplicação de efeitos, texturas, limpeza de impurezas sonoras, sampleagem etc) e um *tracker* (para organizar a seqüência de timbres e texturas). Os mais correntemente usados são o Fruity Loops⁵⁴, Acid Pro⁵⁵ e Sound Forge (também da empresa Sonic Foundry). Mas há inúmeros programas para produção sonora, e um dos vem se propagando por

52 Ver o site da Musik Service com suas inúmeras versões de groove boxes em <http://www.musik-service.de/Keys/kyGrooveBoxes.htm>, em outubro de 2002.

53 Quebrar proteções de softwares pagos é uma prática cyberpunk comum em qualquer subcultura dentro das redes telemáticas.

54 <http://www.fruityloops.com>

55 <http://www.sonicfoundry.com/products/home.asp>

incorporar vários recursos conjugados é o Reason, da Propellerhead⁵⁶. O Reason, com preço aproximado de 400 dólares, além de sua qualidade de timbragem, é um software potente para a produção de música eletrônica pois incorpora sintetizadores, *samplers*, *drum machine*, tocadores de *loop*, efeitos e um seqüenciador de ritmos prontos, funcionando como um *workstation* musical em um mesmo software. A Propellerhead foi a empresa responsável também por simular as famosas caixas de ritmo TR 808 e 909 e a tão cobiçada TB 303. Equipamentos hoje tidos como muito raros. O ReBirth é o software que associa as duas TR's e a TB 303.

Softwares, principalmente, vêm incentivar a produção musical entre pessoas sem conhecimento teórico de música, sem formação em teoria musical e mais uma vez a internet é o espaço para a circulação desses programas e informações específicas.

Os produtores musicais se conectam no ciberespaço.

Listas de discussão formam comunidade de produtores musicais. É o caso da Bitbeat⁵⁷, criada em João Pessoa.

Para o artista Esmeraldo Marques⁵⁸, que assina sob o pseudônimo de Chico Correa, de João Pessoa (PB), *owner* e moderador da lista BeatBit, a importância das tecnologias do digital para produção musical é configurada num campo mais abrangente, indo desde divulgação, através de mp3 em *sites* na internet, "o acesso a informações independente do local onde vc (sic) reside, a permuta de idéias através de listas de discussão, bancos de dados, música aberta⁵⁹, parcerias, criação e técnica misturadas, experimentação etc".

O artista pernambucano Hélder Aragão, o Dj Dolores, defende que a tecnologia por si só traz novas possibilidades de criação:

56 <http://www.propellerheads.se>

57 groups.yahoo.com/group/Bitbeat

(Lista de discussão sobre produção musical, softwares, hardware e e-music)

58 Em entrevista por e-mail, ver anexo.

59 O termo música aberta diz respeito ao recurso usados em arquivos de tracker (programa para editar trilhas, editar música) ainda disponível para que outra pessoas possa alterá-lo em em criações coletivas, principalmente à distância.

"É o eterno diálogo entre arte e ciência. Como tudo que é novo demora a ser absorvido e muitas vezes é usado como mera curiosidade. (...) No meu caso, que não venho de uma formação clássica de música, não "toco" nada, não me interessa em desenvolver habilidades motoras pra tocar bateria ou violão. Seria impossível compor sem o auxílio das novas tecnologias. Desde o começo me interessei por loops e coisas pré-gravadas e antes de haver samplers eu já mixava loops de fita cassete pra fazer minha música"⁶⁰.

O músico Gilberto Monte⁶¹, sergipano radicado em Salvador, produtor musical do Tara Code e do Caçua Eletrônico, afirma que a tecnologia digital para a música se apresenta, atualmente, como uma soma de possibilidades sem fronteiras. Para Monte, todo o processo de criação e execução do artista passa por meio das vias digitais. "É através dela (tecnologia) q (sic) torna-se possível a execução de diversas tarefas simultaneamente. Com a tecnologia digital todas as etapas de uma produção musical podem estar disponíveis a um único profissional, a baixo custo, cabendo apenas a este o estudo das técnicas de manipulação dos objetos sonoros durante o processo de criação, desenvolvimento e finalização", complementa.

Ao afirmar "todas as etapas de uma produção", Monte se refere ao fato de as tecnologias do digital trazerem a característica da centralização do processo de produção. Se, anteriormente o mercado funcionava de forma segmentada, onde o artista cumpriria a etapa de criação separada da gravação e circulação do produto – ficando à mercê das regras da indústria do entretenimento lucrativo –, hoje, de posse de uma infra-estrutura pessoal – um *homestudio* – o artista tem controle sobre a tríade produção/circulação/consumo, aliando suas máquinas caseiras baseadas em tecnologias do digital às redes telemáticas. Da arte ao *marketing*, o artista contemporâneo é dono do seu território. O pólo emissor aberto pela internet e a

⁶⁰ Por e-mail, ver anexo

⁶¹ Ver entrevista (por e-mail) em anexo.

tecnologia agora domesticada são os instrumentos do poder pessoal em resposta às empresas corporativas.

Do ponto de vista estético, essa independência advinda de *softwares* e máquinas como *groove boxes* e o próprio computador na produção musical trazem vantagens e desvantagens na produção. Gilberto Monte acredita que as principais vantagens são a autonomia e velocidade. "As desvantagens surgem qd (sic) o ato da criação passa por uma dependência tecnológica, seja para sua criação, seja para o desenvolvimento do objeto composicional". Uma outra desvantagem citada pelo músico é o preço dos sistemas portáteis dessa tecnologia (ainda caros) e a dependência de um ponto de corrente elétrica. Para Esmeraldo Marques, músico paraibano responsável pelo projeto Chico Correa, a vantagem está na produção independente, na possibilidade de criar em casa, de experimentar. "Pros (sic) dias de hoje, computadores caseiros que podem reproduzir rotinas de estúdios, *grooves* eletrônicos, mixar etc...coisa até poucos anos pouco acessível". Segundo o artista, a desvantagem no uso dessas tecnologias para a produção sonora é a automação da criação. Para ele, "gente se escondendo atrás de tecnologia, achando que está fazendo muita coisa. Tem que fazer mais do que a máquina ... (...) tem muita coisa parecida, repetida...".

Essa é a face dupla desta facilidade advinda dos novos suportes tecnológicos associados à criatividade, como afirma Nunes (1996: 48):

“Os aparatos tecnológicos, a partir do manejo crítico de códigos pré-existentes, podem apontar para horizontes revolucionários, como também, num sentido oposto, integrarem-se ao panorama mágico da sociedade de consumo com seus múltiplos jogos e estratégias numéricas de sedução”.

O cinema, em sua fase inicial, documentava cenas do cotidiano, com movimentos alterados, em preto e branco e sem som. Com o decorrer dos tempos, e a implementação tecnológica repercutindo sobre o filme - agora colorido, com movimento perfeito dos elementos em cena e com som -, essa arte amplia sua

capacidade de reproduzir, interpretar, inventar e reinventar realidades. Novas técnicas promoveram mudanças na linguagem, mudanças na estética do cinema inicial. Qual a influência da tecnologia, então, do ponto de vista estético, na produção musical? Suportes podem se constituir como elementos definidores da linguagem, da expressão artística? Esmeraldo Marques (Chico Correa) afirma ter um tipo de direcionamento (por conta da tecnologia) ao criar, vinculado à harmonia, melodia, forma. Para ele, em processos de edição digital esses conceitos dão lugar ao timbre alterado, "ritmos complexos, texturas pouco convencionais, até a forma de visualizar muda, e juntando esses dois processos há uma enriquecimento, uma abertura de possibilidades". Esta mesma idéia é compartilhada por Dj Dolores:

"...diferente dos músicos tradicionais, sempre considere os efeitos como parte integrante da composição e não um mero adereço. Se esse caminho é bom ou não, não sei, mas é inevitável para as novas gerações".

Gilberto Monte afirma que a partir do momento que essa tecnologia lhe oferece possibilidades de manipulações sonoras existentes somente dentro desse universo, isso o faz sentir influenciado por ela e pelos elementos que a cercam. Monte complementa:

"...pelos desenhos criados inconscientemente nos sequencers, pelas luzes e informações geradas pelos softwares, pelos bugs q (sic) criam os erros, erros q (sic) me surpreendem, me fazem recorrer a outras saídas e me limitam criando situações as quais a criatividade deve se superar. Além disso, sinto-me influenciado por toda tecnologia q tb (sic) não está no meu ambiente de trabalho, a tecnologia presente em outros setores da arte, do cotidiano. As cores, o ritmo social, a comunicação, os sons, os sonhos, assim como diversos outros elementos gerados pela tecnologia são fatores q (sic) me atingem,

constituem e transformam como ser humano e artista".

O original e a cópia

Pela facilidade de (re)produção, um dos problemas colocados na criação da música eletrônica é o conceito de originalidade e cópia.

O original caminha ao lado da cópia. Mas de que original estamos falando em tempos de cópia e colagem, em tempos de tecnologias do digital? Do *Control-C/Control-V*? Uma infografia (desenho gerado a partir de um software de desenho) pode ser (re)manipulada nos mesmos *softwares* e adquirir uma outra cor, forma ou textura – um novo resultado, um novo arquivo "final", um novo original. Cada cópia poderá ser um novo original, disponível à manipulação? Quando pensamos em tecnologias do digital – em técnicas que manipulam infinitamente – nada é mais original, nada é mais cópia. O original reside no processo, é a forma de fazer.

Por trás dessa flexibilidade e facilidade no fazer artístico, da reprodutibilidade, há efetivamente um esvaziamento de um momento mágico, único, na criação da obra artística, aquela definitiva e irreproduzível, atribuída aos grandes artistas da humanidade. Para Benjamin(1999)⁶², o que se atrofia na era da reprodutibilidade técnica da obra de arte é a sua aura. Como pensar, então, em artes de natureza tecnológica sem a reprodutibilidade? Como imaginar o cinema, uma arte industrial baseada na cópia serial dos filmes, sem a reprodutibilidade? A reprodutibilidade técnica, na verdade, faz uma ruptura com a tradição da autoridade intocável da unicidade da obra, destruindo o seu ritual de criação. Benjamin (1999) afirma que com a "reprodutibilidade técnica, a obra de arte se emancipa, pela primeira vez na história, de sua existência parasitária, destacando-se do ritual".

A música eletrônica, e todas as artes associadas ao digital, é uma obra produzida para ser reproduzida. A originalidade salta do produto "final" – um arquivo manipulável – ao processo de feitura, que implica em novos resultados. A

62 BENJAMIN, Walter. A obra de arte na Era de sua reprodutibilidade técnica. IN Walter Benjamin-Obras escolhidas. Magia e técnica, arte e política. Editora, SP.1999

música eletrônica é (e todas as outras obras de arte do digital), por sua natureza manipulável, uma ruptura estética à autoridade intocável da unicidade, da aparição única. Interessante documentar que, em música eletrônica, é possível que um *remix*, - uma reelaboração, uma nova versão de uma música - possa ter melhor aprimoramento estético e melhor emocionar a pista, que seu ponto de partida, o "original".

Sim, a "pura" música eletrônica – aquela construída totalmente em suportes digitais – e as imagens infográficas – geradas totalmente através do computador – são os exemplos mais radicais do limite tênue do que é original e do que é cópia. Estas já surgem como dados numéricos, disponíveis à manipulação. Quando pensamos em arte eletrônica – aquela aberta à manipulação, à interação – a "originalidade" perde a importância. O que interessa é o processo de reelaboração do que já foi feito e o próximo resultado. Afinal, como afirma Lemos, "a arte eletrônica é indiferente a objetos originais, ela busca a circulação de informações, o híbrido, a comunicação e interação em tempo real, a tradução do mundo em bits, manipuláveis e postos em circulação na velocidade da luz"⁶³.

O surgimento dos *samplers* e *sequencers* dá, então, poderes criativos para aqueles que não têm formação em teoria musical. Os novos instrumentos geram uma música experimental, voltada para as pistas de dança (ou para o deleite auditivo) e pode ser produzida por quem queira - djs passam a ser produtores, músicos eletrônicos. Essa potencialidade dada aos produtores e exacerbada pelas tecnologias do digital é fruto da apropriação tecnológica, contribuindo com a instalação de um certo anarquismo e caos nos conceitos tradicionais de propriedade autoral, original e cópia. Música eletrônica é resultado de um certo modo de usar as tecnologias, é resultado da Cibercultura. Lemos afirma⁶⁴:

“A música eletrônica está no coração da Cibercultura. (...) a música eletrônica foi tornando-se um fenômeno sociocultural, transformando-se (...) em uma verdadeira cultura

63 LEMOS, A Arte eletrônica e cibercultura. <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/arte.html>, em novembro de 2002.

64 Ler a entrevista Em que sentido podemos cruzar a música eletrônica com a cibercultura, no site do Pragatecno (www.pragatecno.com.br, em 11 de agosto de 1999)

eletrônica de rua. (...) é expressão da Cibercultura contemporânea por ser uma apropriação social das tecnologias digitais”.

Essa apropriação social das tecnologias digitais aplicada à música eletrônica implica no questionamento do poder do músico virtuoso e só ele como detentor fazer musical. A produção musical eletrônica, ao questionar o artista virtuoso, resgata o principal discurso do ideário *punk* do “do it yourself” (faça você mesmo). É o fim do estrelismo, do *pop star* – ninguém é o centro, todos podem ser o centro; a produção musical não é propriedade mais de poucos eleitos. A música de vanguarda - experimental, eletrônica, que traz novidades, novas texturas sonoras - não é, aliás, propriedade de ninguém: os *samplers* autorizam a cópia e põe um fim à obra intocável, definitiva, única. O produto - a música em si - é apenas um elemento do banco de dados de sons disponível para nova manipulação, novo recorte, nova colagem. A música eletrônica é uma obra inacaba - uma trilha de sonoridades que rompe com a ortodoxia da canção tradicional e sua estrutura formal de início-refrão-meio-refrão-fim. A música tecnológica não começa, não termina: ela sugere continuidade, infinitude, novas colagens, novas conexões, conforme afirma Stiens (1997):

“A essência da música techno é seu constante estado de fluxo. Todos os dias, um novo estilo é criado, velhas coisas são combinadas de uma maneira diferente e novas coisas são inventadas. O dj mistura duas diferentes faixas e uma nova música é criada. Esta é a essência da música rave. Ela se alimenta e cresce dela mesma. É um constante processo de auto-espelhamento para criar algo completamente novo que será

combinado com outra coisa e criará uma outra nova coisa" ⁶⁵ (tradução nossa)⁶⁶

Para Lévy (1999), essa “criação contínua” é uma característica das artes do virtual. Ele afirma que “a obra virtual é aberta por construção. Cada atualização nos revela um novo aspecto. (...)”. Esse contexto inovador do processo criativo da música eletrônica, baseado nas tecnologias contemporâneas acelera a disseminação dessa cultura pelo mundo, já que essa disponibilidade (a tecnologia como suporte criativo) está em todo o Planeta, disseminado pela Internet. A própria indústria de *software* investe nessa área e produz programas musicais (Acid Pro, Reason, Soundforge, Fruity Loops etc) que não exigem nenhum conhecimento de teoria musical. *Softwares* que apelam para a criação musical baseada em recursos eminentemente visuais a serem arrumados, ordenados em trilhas (gráficos coloridos, ícones colocados, arrastados pelo *mouse* em diferentes trilhas, faixas de canais). Som produzido através de gráficos, através de imagens.

O próprio mercado reforça (ao lançar programas de computador que editam música) o conceito *punk* “do it yourself”, retirando o poder intocável de único criador do músico virtuoso e facilitando, por outro lado, a produção mais massificada.

Se um músico eletrônico dispuser de um pequeno banco de dados sonoros (*samples*, amostras de sons) e *softwares*, ele pode ordenar esses sons e fazer vários tipos de música, modificando o ritmo (velocidade da mesma), alterando as tonalidades dos timbres, aplicando efeitos, etc. Com esse mesmo banco de dados sonoros, ele constrói diferentes músicas "originais", mas que podem ser manipuladas por um outro artista. O original está no momento único do processo de ordenação, de arrumação desse sons que formaram a música. Ao falarmos em arte eletrônica, estamos falando de colagens. De junção de idéias, de conceitos, de etapas, passíveis de uma nova reordenação, pois não é uma junção definitiva. Segundo Lemos, o artista eletrônico contemporâneo é mais um editor de informações, "aquele que as

65 Ler On Peace, Love, Dancing, and Drugs - a sociological analysis of rave culture (originalmente escrito como um paper em dezembro de 1997), disponível na url <http://www.macalester.edu/~estiens/writings/raveindex.html> (25.fevereiro.1999).

66 “The essence of techno music is that it is in a constant state of flux. Every day a new style is created, old things are combined in different ways, and new things are invented. DJs mix two different tracks and a new song is created. This is the essence of rave music. It feeds and grows on itself. It is a constant process of mirroring things in on themselves to create an entirely new thing that is combined with something else to create a new thing, etc

disponibiliza e as faz circular, desaparecendo a fronteira entre os que concebem, produzem e consomem arte"⁶⁷.

Um dos projetos que mais propôs a discussão no Brasil sobre propriedade, autoria e cópia foi o Re:combo, originado em Pernambuco. A proposta do Re:combo é a criação coletiva, apoiada nas redes telemáticas. Além de músicos, o projeto envolve artistas plásticos, engenheiros de software, djs, professores e acadêmicos. A arte digital é o centro dessa confluência de profissionais técnicos e artistas. As redes telemáticas, nesses caso, promovem um trabalho colaborativo e descentralizado. Participam pessoas de Recife, João Pessoa, Salvador, Belo Horizonte, Rio de Janeiro, São Paulo e Caruaru⁶⁸.

Imagens e sons chegam de lugares os mais variados (cidades do Brasil, Lima e Bucareste...) e são depositadas em um banco de dados para uma recombinação. Podemos identificar aí o aspecto da produção coletiva, diluindo o autor único e centralizador. Essa criação coletiva, à distância, propiciada pelas redes telemáticas, é, por sua própria natureza, um original temporário, até que, ao ser disponibilizado no banco de dados do Re:combo, possa ser "recombinada". Além da diluição do autor (instituída pela caráter digital dos "originais"), o projeto Re:combo põe em xeque o *direito* à autoria, defendendo o que ele chamam de "*copyleft*", em contraposição ao *copyright*.

Um dos coordenadores do grupo, H.D. Mabuse, acredita que os direitos autorais ou *copyrights* funcionam hoje como uma força restritiva ao processo de criação intelectual. "Somos a favor do *copyleft* (deixar copiar) ou generosidade intelectual em prol de uma diversidade de produção que independe das amarras desse sistema de "realização de direitos" até então vigente"⁶⁹.

Máquina e novos significados

Música associada a máquinas de última geração e à informática, portanto, colocam em discussão não só o caráter estético dessa produção e do processo de autoria, copia e colagem, mas criam novas veias para repensar o próprio

67 <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/arte.html>

68 Aqui está presente a noção de "translocalidade", do artista Tetsuo Kogawa ("Think locally, act globally"), defendida pelo Re:combo (www.recombo.org)

69 www.recombo.art.br

funcionamento dos mercados e seus regimentos. Os preconceitos, no entanto, em relação ao uso de tecnologias de ponta para a produção simbólica impossibilitam uma melhor leitura do potencial das máquinas e *softwares* na intervenção de mercados e proposições estéticas.

Um dos argumentos que mais reflete a falta de compreensão sobre os processos de produção da música eletrônica é de que esta é "feita por" computador (máquina) - e não "através do" -, portanto, uma música mecânica, fria, sem alma. Por trás desse argumento, pode-se identificar alguns problemas relacionados à Cultura Técnica - ou melhor, a falta desta e incompreensão dos processos de produção da Cibercultura, da produção cultural via tecnologias.

Um deles é a dificuldade de entender o objeto técnico como algo que, embora inventado, é naturalizado no decorrer do tempo. Quanto mais recente a invenção, mais estranha é a sua absorção enquanto objeto "natural".

Não precisamos entender, a fundo, por exemplo, porque ao girar a chave da ignição de um carro, o mesmo pode andar, impulsionado pelo motor - uma atividade complexa gerada a partir de engrenagens e de relações entre mecânica e eletricidade. Ligar o carro e fazê-lo funcionar é uma atividade técnica naturalizada, assim como acender uma lâmpada ou aquecer uma pizza no microondas. O tempo nos faz entender ou conviver sem estranhamento com esses objetos técnicos. A novidade, ao contrário, sempre não é "natural". É que há uma cultura estabelecida não científica nem técnica que interpreta o surgimento de novos objetos técnicos ou como um produto utilitário, apenas, e sem significação ou, por outro lado, como algo rebelde e com intenções próprias, com autonomia, conforme argumenta Simondon (1958:11):

"... de um lado, ela os trata como pura junção de matéria, desprovida de verdadeira significação, e apresentando somente uma utilidade. De outro lado, ela supõe que estes objetos são também robôs e que eles são animados de intenções hostis para com o homem, ou representam para ele um permanente perigo de agressão, de insurreição".

O outro problema é o fato de que o objeto técnico, reapropriado, passa a ter uma outra significação.

Lemos afirma que a apropriação tem sempre uma dimensão técnica (o treinamento técnico, a destreza na utilização do objeto) e uma outra simbólica (uma descarga subjetiva, o imaginário). "A apropriação é assim, ao mesmo tempo, forma de utilização, aprendizagem e domínio técnico, mas também forma de desvio (*deviance*) em relação às instruções de uso, um espaço completado pelo usuário na lacuna não programada pelo produtor/inventor, ou mesmo pelas finalidades previstas inicialmente pelas instituições"⁷⁰, confirma o autor.

A frase "música feita *por* computador (máquina)" remete a essa compreensão. Ou é retirado desta máquina um significado (ou se dá a ela uma utilidade básica, mínima, rotineira e mecanicista: digitar, arquivar textos); ou se exagera ao atribuir a essa máquina a criação e a execução, *independentes* da interferência humana.

Por mais complexo que seja o objeto técnico, ao ser naturalizado pelo tempo, esse objeto agora "natural" é assimilado como uma extensão do homem. O "andar" do carro, o "acender" da lâmpada, o "aquecer" a pizza no microondas são naturais. O computador, digamos, já é um objeto técnico naturalizado. Estranho mesmo é o "fazer" a música através do computador ou sampler, pois essas técnicas, essas outras significações - como instrumentos de produção musical - não foram "naturalizadas".

O objeto técnico ao ser utilizado com uma nova significação provoca um estranhamento até que esta nova significação a ele atribuída seja também "naturalizada". Ou seja, é "natural" a significação do computador como máquina de armazenar dados, ainda não seria "natural" atribuir ao mesmo a significação de instrumento de produção musical.

Para Simondon (1958), a mais forte causa da alienação no mundo contemporâneo em relação ao objeto técnico reside no desconhecimento da máquina, "que não é uma alienação causada pela máquina, mas pelo não-conhecimento de sua

70 Em Cyberpunk, apropriação desvio e despesa na Cibercultura, <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/apropriacao.htm>, em outubro de 2002

natureza e de sua essência, pela ausência do mundo das significações, e pela sua omissão no quadro dos valores e dos conceitos que fazem parte da cultura".

Um novo saber fazer técnico – uma cultura que nos dá bases para compreender a máquina, nos apropriamos dela para nosso uso, como nossa extensão – é resultado da Cibercultura⁷¹, é resultado da apropriação das tecnologias, é o resultado de uma certa forma de usar os recursos tecnológicos disponíveis e na construção de uma compreensão de que os objetos técnicos podem ter outras significações – outros usos.

Todos os objetos são artefatos, são invenções. São invenções, inclusive, nas suas novas atribuições. O próprio tempo nos fez naturalizar a idéia de que um violão, ou um piano – invenções – são instrumentos musicais. São artefatos igualmente, são objetos manipuláveis, igualmente - frutos do pensamento inventivo.

Uma pick up, um toca-discos, foi projetada para rodar discos de vinil. Essa utilidade está naturalizada pelo tempo e nem precisamos entender o funcionamento desse maquinário, de sua estrutura interna. Mas entender essa mesma pick up com outra significação, como um instrumento musical, está além na naturalização inicial do próprio objeto; exige a naturalização desta nova significação⁷².

É preciso ter a consciência de que os objetos técnicos podem desenvolver novas atribuições. Sobre o que Simondon (1958:13) afirma:

"Uma verdadeira tomada de consciência das realidades técnicas agarradas em sua significação corresponde a uma pluralidade aberta de técnicas. Não se pode aliás caminhar de outra maneira, porque um conjunto técnico, mesmo de pouca extensão, compreende máquinas cujos princípios de funcionamento restabelecem domínios científicos muito diferentes".

71 Segundo Levy: "... conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço".

72 Hermeto Pascoal faz do copo, resignificado, um instrumento musical.

O músico contemporâneo Marcelo Martins, de Brasília, hoje radicado em São Paulo, defende que "...não importa muito se você está com um violoncelo, um tambor, um toco de madeira ou um teclado sofisticado: o que interessa é como se dá o fluxo da sua idéia até o equipamento que você está usando!!!"⁷³.

É interessante registrar que, em plena década de 20, a peça musical *Ballet mécanique*⁷⁴, do americano – residente em Paris - George Antheil (1900-1959), foi composta para ser tocada por instrumentos como 3 xilofones, 4 tambores graves, 1 gongo, 2 pianos, 16 pianistas sincronizados, 1 sirene, 7 sinos elétricos e ...3 hélices de avião. Uma sinfonia produzida por instrumentos musicais naturalizados, mas também por ruidosas máquinas, agora instrumentos musicais, agora com outra significação a elas atribuída.

Essa indisposição à máquina e suas novidades é resquício de uma cultura ludita. A ausência de uma formação de Cibercultura traz ao homem a postura de ressentimento em relação à máquina. A máquina é um instrumento acelerador da produção (inclusive simbólica) e portanto libertador de atividades mais "automáticas". A máquina resgata para o homem a sua autêntica função de pensador. Pensador que propõe novas significações às máquinas, às suas próprias invenções, aos seus próprios artifícios.

O artífice hélice de avião é um instrumento de produção simbólica, uma máquina de sensibilização.

Ao pensarmos música e tecnologia, podemos constatar que a música experimental - a que busca produzir novos timbres ou novas formas de ordenação de ruídos - sempre esteve, historicamente, associada à invenção de objetos técnicos. Não só no sentido de criar novos artifícios, mas no sentido de dar novas significações a objetos técnicos já existentes. É possível constatar também que novas técnicas podem promover novas estéticas e, quando associado às formas de cooperação à distância – a partir de redes de conectividade – geram produções coletivas e agremiações. Ao pensarmos a experiência musical eletrônica em processos

73 Em entrevista no site do Pragatecno (www.pragatecno.com.br)

74 <http://www.antheil.org>. A peça foi composta como trilha sonora para um filme do mesmo nome sobre o pintor dadaísta rances Fernand Léger, do cinegrafista Dudley Murphy. Mesmo tendo sido criada em 1924, a trilha nunca tinha sido inserida no filme até maio de 2001 (e só executada por músicos em 1990).

cooperativos à distância, no ciberespaço, fica claro que essa cooperação só é possível dada à liberação do pólo de emissão de dados na internet.

CAPÍTULO IV: Música e ciberespaço

Lévy defende que a emergência do ciberespaço é fruto do movimento social, e esse movimento está baseado na interconexão, nas comunidades virtuais e na inteligência coletiva. Lévy quer também provar que a utilização ou a criação/desenvolvimento da técnica é fruto do desejo. “O desejo é o motor”, afirma; que a técnica é também resultante de um movimento social – um desejo coletivo, uma corrente cultural; quer, enfim, propor que o ciberespaço (técnicas) é fruto de um movimento social (corrente cultural) para que possamos pensar o mesmo “não como uma infra-estrutura técnica particular de telecomunicações, (mas) como uma certa forma de usar”, uma certa forma de apropriação das infra-estruturas existentes. Ele retoma os californianos em sua luta Computers For the People que queriam colocar a informática nas mãos dos cidadãos, fora das grandes corporações: “o significado social da informática foi completamente transformado”. A própria história da Internet, originalmente criada com objetivos armamentistas, foi tendo seu uso transformado, e hoje é uma ambiência para o convívio social, a circulação de idéias, o hedonismo.

A interconexão é a própria explicação, até mesmo física, para a existência do ciberespaço: máquinas de comunicação de toda ordem interligadas criam uma ambiência - o ciberespaço - para um segundo tipo de conexão: a das idéias. Se as comunidades virtuais se estabelecem a partir da primeira base, da interconexão (redes físicas e das idéias) elas são consolidadas a partir da afinidade de interesses. Para Lemos⁷⁵, devemos pensar a aplicabilidade do conceito aos agrupamentos eletrônicos da cibercultura como listas de discussão, salas de bate-papo, *newsgroups* e *websites*. Esses agrupamentos, no entanto, pode acontecer sob a forma de agregação não centrada em culturas identitárias (como por exemplo alunos e professores de uma mesma faculdade) ou sob a forma comunidade fundada em afinidades, propondo socialidade. Essas comunidades processam a cooperação através da troca de informações que as consolidam enquanto grupo, independente de proximidades geográficas, sendo mais que uma agregação eletrônica, já que haveria

75 Lemos, A Agregações eletrônicas ou comunidades virtuais.
<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/agregacao.htm>. em novembro, de 2002.

"relações de cooperação, troca de informações, perenidade e expectativa" (LEMOS). Eis um elemento visível na cena da e-music no Brasil, quando pensamos em comunidades virtuais. Essas comunidades resgatam-se no "sentimento expresso de uma afinidade subjetiva delimitada por uma território simbólico, cujo compartilhamento de emoções e troca de experiências pessoais são fundamentais para a coesão do grupo", como afirma Lemos⁷⁶.

A interconexão gera a interconexão de idéias para a consolidação das comunidades no ciberespaço. As redes telemáticas, a partir dos anos 90 no Brasil, vieram acelerar a cultura da música eletrônica no Brasil, pois fomentou a formação dessas comunidades. A expansão da Web e a possibilidade de podermos emitir informação sem passar por nenhum crivo ou controle, abriu espaço para dar visibilidade a essa cena e, conseqüentemente, contribuiu na amplificação dos fluxos de idéias e intercâmbio, não só entre grupos de diferentes cidades, mas entre regiões e até entre países.

Se a internet neutraliza as distâncias, os limites geográficos, nesta profusão e circulação de idéias, um dos pontos positivos do uso livre do ciberespaço é conexão da cena brasileira de e-music com a cena mundial. O ganho está na aceleração e resultados das pesquisas feitas pelos djs das novidades do mercado internacional. A internet promove, desde fins dos anos 90, uma atualização constante da cena brasileira – seja no consumo da informação, seja na exposição da cena brasileira. Ela ajudou a cena nacional a romper a fronteira cultural de "terceiro mundo" que a cena local sofria desde fins dos anos 80. A cena brasileira se alimentava, de forma atrasada, das informações que chegavam via fanzines ou revistas especializadas, sempre de difícil acesso, de custo alto e defasadas.

A interconexão propiciada pela internet, acionou essa humanidade globalmente, ou, como afirma Lévy, a interconexão constituiu essa humanidade – mesmo em particular da cena da música eletrônica - em um contínuo sem fronteiras, tecendo um universo por contato.

O dj Camilo Rocha (SP), um dos pioneiros na cena brasileira, afirma que a internet significa conforto, rapidez, maior acesso à música, "em vez de depender só

76 Idem

do que as lojas trazem, acesso à informação fresquinha. Significa também não ter mais que pagar R\$ 40 em revistas gringas que chegam com um mês de atraso". Para ele é difícil quantificar a contribuição na internet na aceleração da cena da e-music no Brasil, "mas dá para imaginar que ela ajudou sim. Agora eu diria do fim dos anos 90 para cá pois antes disso a internet (ainda mais banda larga) era bem mais restrita". Segundo o dj, a internet ajudou a todos a ficarem mais informados. "Ela democratizou a sabedoria (no sentido dos fatos brutos, nada a ver com o que se faz ou como se interpreta essa informação", complementa. O Dj Rodrigo Lobão, do Núcleo Undergroove (CE), acha que a internet é a melhor forma de divulgação do trabalho do dj, discotecando ou como produtor, e isso inclui o acesso a lojas e selos independentes, a *sites* com sets mixados. "Antes da internet eu me informava por revistas ou por zines, mas confesso q (sic) seria bem mais difícil sem a internet para a atualização por exemplo de discos".

Camilo Rocha não acredita no entanto que as listas de discussão sejam os principais suportes da cena brasileira na internet "(...) vamos lembrar que a vasta maioria das pessoas na cena (incluindo eu) usa internet para serviços e acessos mais ligeiros. Os que passam horas em fóruns de discussão, navegando, que criam toda um cotidiano e vida virtuais, são minoria (e acredito que sempre serão...)". Para o dj, o que faz a cena se mover e expandir são pessoas "de carne e osso" freqüentando e interagindo pessoalmente nas festas. Porém, é inegável que a cena brasileira foi acelerada pela presença mais massiva da web (internet) a partir dos anos 90. Para o dj Rodrigo Lobão, isso acontece apenas no final da década. O Nordeste talvez seja o palco principal dessa aceleração provocada pela internet. Rodrigo Lobão defende que as listas de discussão e *sites* são "(...) das melhores formas *underground* de divulgação de festas, raves e tb (sic) com troca de infos (sic) e intercâmbios". Já Gaia Passareli, editora do *site* Rraurl, diz que a internet ajudou a quem trabalha nesse mercado a entender o Brasil como um país enorme e diversificado que ele é. "Mesmo que o mercado esteja centrado em sampa (sic), hoje em dia qq (sic) profissional pensa menos localmente".

O dj Renato Lopes, de São Paulo, um dos fundadores da cena brasileira, define a internet como responsável pela aceleração da cena brasileira. "Tenho certeza disso", diz, taxativo. Para o dj, lista e *sites* são os principais suportes da cena na

Internet. "Sim. Eu tb (sic) incluiria as lojas virtuais". Um dos resultados do amadurecimento da cena no Brasil é, com certeza, o resultado da efervescência da cena nos clubes, *raves* - lugares físicos, enfim - e sua conexão e difusão no ciberespaço, culminando com a democratização no acesso a informação. O dj Renato Lopes compara a cena inicial com a de hoje: "Antes - pouca informação. São Paulo ditava as regras. Hoje - vários núcleos se desenvolvendo pelo país com suas próprias histórias e características. As pessoas muitos mais receptivas a novas idéias".

Pensar a cena hoje sem as redes telemáticas é abrir mão do principal veículo de interconexão. O dj Raul Aguilera (PR), integrante do Eletrogralha/Supergroove, pensa em saídas se a internet não fosse seu instrumento de pesquisa. "Acompanharia por revistas, principalmente, uma vez que quase inexistem programas na nossa televisão voltada para esse tipo cultura. Não imagino como me inseriria". Para ele, a rede mundial é um misto de recurso/ferramenta/fonte de informações para o dj contemporâneo.

Um anos após a abertura à comercialização da internet no Brasil (1995), ao surgir a lista de discussão Br-raves, podemos eleger a internet como um instrumento autônomo para a circulação da informação do *underground* da cena eletrônica. Mas, no Norte e Nordeste, os núcleos organizados começam a surgir em 1997, sempre com preocupação de ter visibilidade na rede, ou usá-la como seu instrumento de informação e formação comunitária. As datas de maior intensidade na proliferação dos núcleos acontecem a partir, no entanto, de 1998:

Soononmoon (BA): 1997/Festa Antes da Tempestade; Pragatecno/Maceió (AL): 24 de janeiro de 1998/Festa Groove em Garça; Undergroove (CE): abril de 2000/Festa Undergroove; Pragatecno/Rio de Janeiro (RJ): 13 de Abril de 2000/Festa PragatecnoNúcleoRJ; Cotonete (PA): 19 de maio de 2000/Festa na Boite La Vaca Flaca; Pragatecno/Salvador (BA): 19 de agosto de 2000/Festa Sombinário#1; Technoise Djs (AL): janeiro de 2001/Reunião entre amigos; REC (PE): Março de 2002/Lançamento do *site*; Oversonix (PB): 25 de abril de 2002/Lançamento do *Site*; Pororoka Music (AM): 20 de junho de 2002/Lançamento do *site*; e-Noise (BA): 14 de novembro de 2002/Festa Loading...

Alguns deles, como podemos observar, consideram seu surgimento a partir do lançamento do *site*, entendido aí como a primeira forma de publicização. Portanto, mais do que um instrumento de pesquisa do dj, a internet é a ambiência para a formação de comunidade ligadas à e-music e até o lançamento de um projeto cultural.

Lévy afirma que as comunidades virtuais são os motores do universo por contato. Na cena particular da música eletrônica, os principais "motores" são as listas de discussão segmentadas tematicamente por estilos musicais (drum and bass, techno/house e trance), interesses "regionais" (onde o tema inicial é a região) e as listas locais (da cidade) – estas duas pautadas em uma certa territorialidade. São essas listas que congregam as comunidades mais ativas na cena eletrônica manifesta no ciberespaço; comunidades que funcionam como a expressão da aspiração de construção de um laço social. Esse laço social não estaria fundado sobre *links* territoriais (mesmo nas listas "regionais" e locais) já que o centro de interesses é a identificação com a cultura da música e não com a localidade "física". As listas regionais e locais são construídas a partir de algo anterior que o território simbólico, e não físico. Esse laço social também não se encontra estruturado sobre relações burocráticas e nem de poder, mas “sobre a reunião em torno de centros de interesses comuns” (LÉVY), sobre processos abertos de cooperação. O ciberespaço, como ambiência apropriada pela cena eletrônica, marca a efervescência da cena urbana local e a projeta para o mundo, desterritorializando a mesma. Quando falamos, portanto de listas regionais, queremos demarcar que essas listas se baseiam numa localidade, mas o centro principal de interesse é a cultura global da música eletrônica. O que estabelece melhor a diferença nessas listas "regionais" e as listas construídas a partir dos estilos musicais, é que nas listas regionais, discute-se todos estilos, e a segmentação estética é menos presente.

Longe de serem frias, as relações sociais dessas comunidades através do ciberespaço são carregadas de emoções e até *flames* (discussões acaloradas, com ataques pessoais), marcando a presença sentimental de cada integrante, o que sugere que “nem a responsabilidade individual nem a opinião pública e seu julgamento desaparecem no ciberespaço” (LÉVY). As listas tendem a ter moderação firme, para evitar *off-topics* e amenizar os *flames* e "tretas" (guerrilha de grupos de estilos

musicais diferentes). Algumas dessas listas, além de definir o temário, estabelecem regras formais a serem ponderadas pelos integrantes. Informação e sentimento estão presentes numa comunidade virtual: ela não é irreal, é um coletivo que se utiliza de um suporte internacional para trocar informações e sedimentar sua opinião pública.

É o caso da PragatecnoBrasil⁷⁷ (as regras estão no *site* do grupo Pragatecno. Na cena da e-music brasileira, as listas se formataram em 3 níveis. As nacionais, centradas em estilos; as regionais e as locais. Se o interesse específico na cultura da e-music está presente nesses 3 tipos de listas, o que demarca a formação das comunidade virtuais são as áreas mais específicas de interesse (os estilos musicais, a cena regional, e a efervescência específica de uma cidade).

Uma terceira base do movimento social da Cibercultura é a inteligência coletiva. Trocar informações mais verticalizadas dentro de centros de interesse significa participar de um fórum especializado, temático: um coletivo inteligente. A inteligência coletiva seria, portanto, um resultado, um resultante de uma pequena comunidade virtual temática (lista de discussão) ou poderíamos pensá-la como a contribuição de idéias de toda a comunidade conectada ao ciberespaço. Poderíamos pensar, no caso da cultura da música eletrônica, que as listas temáticas que formam comunidades, são a melhor expressão do coletivo inteligente, as que melhor contribuem para a construção da inteligência coletiva. São essas comunidades, com perfil mais definido, aprofundam a informação, dando um caráter mais cotidiano ao fluxo de idéias e verticalizando a informação.

Poderíamos registrar que a cena da música eletrônica no Brasil é um elemento importante no movimento social da Cibercultura "brasileira", pois, baseada na interconexão propiciada pelas redes telemáticas, tem formado comunidades atuantes e com fóruns especializados e de afinidades bastantes específicas, contribuindo com a informação verticalizada.

Embora o ciberespaço e sua (ciber)cultura caminhem para todos os pólos – através de uma massa de sons, textos, *links* perfeitos e quebrados, imagens fixas e em movimento - não vemos, no caso particular da cena eletrônica, nenhuma

⁷⁷ As regras são um conjunto de indicações de "netiqueta", disponíveis no site do Pragatecno – www.pragatecno.com.br.

preponderância, nenhuma totalidade de discurso entre as comunidades da cena. Pierre Lévy acredita que a Cibercultura é assim mesmo, sem projeto, onde nada que a compõe (comunidades virtuais, inteligência coletiva e interconexão) significa um programa político ou cultural no sentido clássico. Para ele, o programa da Cibercultura é o universal sem totalidade. Na cultura da música eletrônica, vemos que a ocorrência se dá da mesma forma: não há programa político ou cultural no sentido clássico, na cultura da e-music. Os coletivos inteligentes tem como principal função o "estar juntos" para compartilhar idéias e afetos, sem metas, sem objetivos, nem estratégias.

Por trás das comunidades virtuais, inteligência coletiva e interconexão, estão como essências, como valores motrizes, a autonomia e a abertura para a alteridade - essas essências são, elas mesmas, o que determina a emergência (sem programa) do ciberespaço, da Cibercultura e da cultura da música eletrônica. Comunidades temáticas on-line organizadas, principalmente por identificação a um estilo específico de música, asseguram sua própria autonomia no ciberespaço, criando suportes também próprios (*sites*, listas e *chats*) e assim mantém a sua alteridade. Essa alteridade é assegurada pela liberação do pólo de emissão da informação na rede das redes.

No Brasil, com a verticalização da cena da e-music, sobretudo em 1999 - quando as tribos se fragmentaram em torno das vertentes do *techno/house*, *trance* e *drum and bass* -, são criadas duas novas listas de discussão de repercussão "nacional" (de *trance* e de *drum and bass*). Já havia a BR-Raves (<http://groups.yahoo.com/group/br-raves>), aglutinando uma comunidade em torno do Rraurl, *site* de principal referência da cena no Brasil. Com a criação das novas listas os integrantes da cena se segmentam em fóruns específicos de música *trance*, (<http://www.chaishop.com/maillinglists>) e de *drum and bass* (<http://spectrogirl.com/in2bass>), essa última, fundada em 22 de novembro de 1999. A segmentação, longe de demonstrar "divisão" e enfraquecimento da cena, reforça a idéia de tribalismo, de comunidades com cultura identitária. Ou seja, um aprofundamento da segmentação e das informações mais verticais.

Há ainda listas para *mailing* de informes, normalmente mantidas por *sites*, agências de djs, e as listas "regionais"⁷⁸ como a do PragatecnoBrasil, criada em 28 de agosto de 2002, que se volta mais à cena do Norte e Nordeste (<http://groups.yahoo.com/group/pragatecnobrasil>). Antes, em 1998, o Pragatecno, em parceria com a Fundação de Amparo à Pesquisa (Fapeal, Alagoas) mantinha uma lista de discussão sobre o tema *techno/rave* (www.fapeal.br). Há ainda as listas "locais"⁷⁹ como a Belgrooves, criada em 25 de maio de 2001, de Belém (PA) (<http://br.groups.yahoo.com/group/belgrooves>) e a Tuntistun, de Brasília (<http://br.groups.yahoo.com/group/tuntistun/>), que surgiu em 15 de fevereiro de 2000. Tanto as listas "regionais" como as "locais" discutem temas fora do âmbito de sua região ou cidade, o que justifica a incorporação de membros que não pertençam à comunidade baseada em limites geográficos. A lógica de pertencimento aqui se torna mais abrangente que a própria cultura "regional" ou "local" da e-music. A lógica de pertencimento é a própria cultura da e-music.

A lista Br-Raves – a mais antiga e a de maior referência para a cena brasileira - nasceu em 1996 em Florianópolis - SC, por iniciativa dos djs Spicee e Spark. Foi remanejada para o Yahoogroups⁸⁰ em 3 de dezembro de 2001, por questões operacionais. "De lá pra (sic) cá o que era uma simples lista de e-mail se tornou um importante ponto de referência na cena brasileira, unindo pessoas de diversas regiões do país, levando informações e promovendo o intercâmbio dos nossos DJs", defendem os criadores em apresentação no *site* da lista. Segundo eles, a Br-Raves veio de uma necessidade de contato entre amantes da boa música eletrônica no Brasil. "(...) o contato diário e direto entre gente interessada e inteligente criou uma forma de comunicação nova, onde todos podiam trocar informações sobre suas músicas, festas e acontecimentos ligados e cena club".

A lista Br-raves reúne em média 200 pessoas. A composição é em sua maioria de pessoas do sul/sudeste, principalmente de São Paulo, porém há uma pequena parcela de pessoas do Nordeste, e muito poucos participantes do Norte do Brasil e alguns assinantes da Europa (basicamente brasileiros que moram no

78 Chamamos de regionais, por essas listas aglutinarem núcleos e regiões específicas, como norte e nordeste, embora esse não seja um pré-requisito de participação.

79 Listas locais pois se voltam à cena específica de uma cidade, embora, também, morar na mesma cidade na seja um pré-requisito de participação.

80 Diretório público para criação de listas de e-mail.

exterior), segundo informação do atual administrador da lista, Rodrigo Campos. Os temas são sazonais. Alguns deles tem a tendência de se repetir: "Rixas entre estilos são bem comuns, cada um defendendo aquilo que considera mais legítimo. Outro assunto bem em voga são as discussões entre o povo que curte o som apenas pela moda e o povo que realmente gosta da música (ou diz que gosta)". Segundo Campos, a cultura relacionada com a cena de música eletrônica também entra em voga constantemente (roupas, drogas, preconceito, etc...).

Na sua maioria, as listas de música eletrônica no Brasil reivindicam o caráter *underground* (emergente e não comercial) como foco de interesse de sua comunidade. A Br-Raves faz essa pontuação no seu texto de apresentação, definido que a lista está desvinculada do que é "hypado"⁸¹ :

"Longe do hype tecno e do furor das raves (o nome veio antes disso), a lista quer simplesmente informar e unir pessoas. Para isso a lista volta a ser pequena, com novas regras para serem seguidas, novos conceitos e mais seletiva em seus assuntos. Tudo isso é para fazer as pessoas que querem falar sobre música, poderem ter esse espaço. Lembre-se que música eletrônica é algo bem abrangente, e a lista trata sobre isso, mas deixando de lado algumas vertentes como ebm, new age e baba de fm. A br-raves também não quer falar sobre comportamento, moda clubber ou as últimas do Prodigy. Queremos falar, ensinar e aprender sobre música, sobre a cena brasileira e quem a faz - DJs, produtores e pessoas cujo principal interesse é a música".

81 Termo aportuguesado usado para identificar aquilo que é sucesso de mídia, modismo.

Campos acredita que a internet favoreceu não só o desenvolvimento da cena no Brasil, mas em todo o mundo, pois "facilitou o contato entre vários grupos e culturas diferentes, além de permitir a divulgação de material".

A In2bass - lista brasileira de drum and bass - (<http://in2bass.tsx.org>) foi criada em 22 de novembro de 1999, e é aberta a interessados nessa vertente, contando com cerca de 153 membros. Ela está listada (acesso público) no diretório do YahooGroups, com abertura a novos membros; não moderada, onde todos podem postar (enviar/receber e-mails); os arquivos são abertos apenas aos membros. Atachados não são permitidos.

A lista Brazilian (sic) Trance Mailinglist (antes havia a PsyTrance Brasil na url <http://members.xoom.com/psytrancebr>) se definia como lista "destinada a pessoas do Brasil ou de qualquer outro lugar do mundo que gostam de Trance, Goa Trance ou Psychedelic Trance. O idioma é Português". No *site* da lista não há maiores informações sobre moderação, apenas um formulário para inscrição imediata e contato por e-mail com o moderador. A lista hoje se encontra no www.chaishop.com/maillinglists.

Interessante registrar que a lista PragatecnoBrasil (<http://groups.yahoo.com/group/pragatecnobrasil>) está entre as 3 primeiras do País - por vezes (janeiro de 2003, quando atingiu 226 integrantes) ficando na primeira colocação em número de associados. A lista se volta para a cena "da música eletrônica *underground* - Norte, Nordeste, Brasil, Mundo. Techno, Trance, House, Techouse, Trip Hop, Dub, Ambient, Illbient, Jungle, DrumNbass, Downtempo, Rave, Club, Fashion, Music *Softwares*, Djing, Ciberculture, etc". Com cerca de 200 membros, principalmente do Nordeste brasileiro, entre djs, curiosos, promoters, produtores musicais e agitadores culturais (do sul e sudeste do País, e até de outros países, inclusive). É uma lista aberta (sem controle de inscrição e saída). A moderação é feita por um conselho de 3 pessoas (de diferentes cidades), além do *owner*. E-mails com anexos não são permitidos, para evitar difusão de vírus. Importante frisar que essa é uma lista do país não definida por vertente. É normal, portanto, ela aglutinar pessoas que também participam de outras listas mais verticalizadas (organizadas a partir de estilos musicais). Uma lista semelhante é a

criada pela cena de Brasília (Tuntistun), embora mais voltada às questões da e-music naquela cidade.

Segundo o dj André Urso, um dos moderadores da PragatecnoBrasil, os temas mais correntes na lista são novas tecnologias para djs (cd, vinil, mp3 etc) e relação entre drogas e música eletrônica. "Vertentes da e-music são temas que constantemente voltam".

Para Urso, a lista PragatecnoBrasil tem como objetivo estabelecer um *link* entre as cenas de e-music dos diferentes estados do Nordeste - a maior parte dos participantes são dessa região. Para o dj, por agregar tanta gente de tantos estados, "acho q (sic) a lista hoje não tem só um importância regional, mas nacional. Uma prova disso é o grupo Pragatecno, criador da lista, ser indicado pelo segundo ano consecutivo como 'melhor iniciativa fora de São Paulo', no âmbito da música eletrônica, pela coluna especializada da Folha de São Paulo". Urso também concorda que a internet favoreceu a cena brasileira da e-music. "Permitiu a comunicação rápida entre pessoas com gostos em comum e o acesso rápido às novas tecnologias, tão importantes na música eletrônica".

No geral, as listas confirmam a hipótese de que a formação de tribos da e-music acontece em torno dos principais estilos musicais (*techno/house/trance/drum and bass*). Mesmo nas listas "regionais" e "locais" é fácil identificar a associação de pessoas em subgrupos a partir dos estilos - um dos motivos de debates mais acirrados, internos, chegando a gerar "flames". O espelho dessa segmentação, se já aparece no próprio ciberespaço através das listas específicas voltadas a gêneros musicais, reforça a noção de experiência (com)partilhada, tribalismo e pertencimento. As listas reforçam a experiência compartilhada na cena urbana, nas cenas das tribos da e-music, na cidade "real", nas cidades físicas, nas ruas.

Essa efervescência é visível ainda em outras listas que formam outras comunidades da e-music.⁸²

82 Dentre as principais estão: oversonix@yahoogroups.com, bitbeat@yahoogroups.com, br_eletronica@yahoogroups.com, bh-vibe@yahoogrupos.com.br, emusic-cps@yahoogrupos.com.br, mundorave@yahoogrupos.com.br, psique-trance@yahoogroups.com, rmaimkien@yahoogroups.com, uber_raves@yahoogrupos.com.br, subaquatic-atmosferic@yahoogroups.com e carioca@yahoogrupos.com.br.

Esses fóruns virtuais, no entanto, não são contemplados, em sua efervescência, nos projetos de cibercidades (*virtual cities*). Ao falar de e-music estamos discutindo a cultura urbana contemporânea e sua efervescência cultural, inclusive a sua virtualização. E é dessa virtualização da efervescência cultural que sentimos falta em projetos oficiais de cibercidades. Pois há uma tendência geral, ainda, dessas cibercidades serem "paródias assépticas" (LEMOS)⁸³ de suas cidades bases.

A representação virtual da cena brasileira também está configurada em *sites* e portais. O *site* de maior referência é o Rraurl (www.rraurl.com), que dispõe de notícias, *reviews* (resenhas de festas, cds e vinis), além de um guia que informa sobre os eventos, classificados em fixos (programações permanentes de bares e clubes), *raves* e festas (*technoparties* eventuais, tanto em clubes quanto em bares ou galpões). O Rraurl traz ainda manifestos, artigos, entrevistas, noticiários e sets mixados dos djs. E dispõe ainda de um fórum na web utilizado basicamente para pequenas polêmicas (informes e comentários sobre o que a mídia impressa, rádio e tv noticiam sobre a música eletrônica).

Em sua terceira versão, o *site* tem estrutura de portal jornalístico, com a preocupação de manter pequenas notas atualizadas na página "welcome", além de seções e sub-seções. Todo *site* está estruturado em 3 colunas verticais, com editorias de Guia, Cena, Djs, Resenhas, *Links*, Comunidade e Info. Em Guia, o *site* destaca o evento da semana na coluna central; destaca ainda uma série de eventos em várias cidades do País. À esquerda, quatro *links* abrem páginas para os variados tipos de eventos (Festas, raves, Clubes/noites fixas e promoções), além de um *link* extra para o internauta/promoter informar sobre uma nova festa a ser cadastrada no *site*. Na coluna direita do Guia, o internauta pode selecionar por data (em um calendário) e acessar os eventos do dia. Com essa editoria, o Rraurl termina documentando e dando visibilidade a efervescência cotidiana da cena brasileira. Na editoria Cena, o Rraurl destaca a repercussão de algum dj ou evento, com várias notas de caráter jornalístico. Na coluna à esquerda, sub-seções: Editorial (matéria opinativa, assinada por um dos editores); Especial (um banco de dados de matérias que já tinham ganho

83 LEMOS, André. Cibercidades IN Janelas do Ciberespaço – Comunicação e Cibercultura. LEMOS, André; PALÁCIOS, Marcos (org.). Editora Sulinas. Porot Alegres. 2001. Pág. 33

destaque na página principal do *site*); Entrevistas (quase sempre estruturada com uma abertura de apresentação do entrevistado, seguido por um "pingue-pongue"), com artistas nacionais e estrangeiros; Colunas (matérias opinativas mensais assinadas); Notícias (normalmente as chamadas de "capa" em destaque e mais um banco de dados cm matérias anteriores), tendo como tema algum destaque da cena nacional (lançamento de disco, sucesso de festa, novo remix) e internacional (vinda de dj estrangeiro, entrevista especial); e por último a sub-seção Pitch (uma espécie de medidor do que está em alta e em baixa na cena).

A editoria DJs destaca não só as biografias de artistas nacionais (e alguns poucos estrangeiros), mas publica *sets* mixados⁸⁴ e *charts*⁸⁵ dos djs, o que dá visibilidade internacional para os artistas, na medida em que eles expõem técnica e repertório para serem avaliados – não é a toa que essa tem sido uma das colunas mais atualizadas e uma das mais procuradas pelos visitantes. A editoria Resenhas traz comentários de discos nacionais e estrangeiros (em vinil e cd), além das sub-seções Arquivo (banco de dados), Brauca (dedicado à produção nacional) e Tesouros (clássicos e raridades da e-music). A seção *Links* sempre destaca um *site* nacional ou estrangeiro, mas o banco de dados está dividido em sub-seções: Brasil, Selos, Artistas, Revistas e Clubes. A editoria Comunidade traz dois canais para interatividade: um Chat ("aproveite a chance para conversar, debater, discutir, quebrar o pau"), um Fórum ("usuários trocando idéias, discutindo e botando no ar opiniões sobre que acontece no meio eletrônico nacional") e Debates ("notícias, boatos, dicas, classificados, discussões e bobagens em geral"), todos de acesso livre (bastando ter uma senha). O discurso de apresentação de cada espaço de interatividade é basicamente o mesmo, a diferença reside no fato de o *Chat* funcionar em tempo real, o Fórum e Debates como bancos de dados. O Fórum é ainda dividido vários tópicos (indo de comentários sobre a cena, *softwares* a mensagens pessoais). Por vezes um tópico do Fórum se desdobra num debate de até mais que 100 e-mails. Um desses tópicos foi "quais djs gringos vcs querem no brasil?", que gerou 135 mensagens em 14 páginas de respostas. Por último a seção Info, sobre os bastidores do *site* (quem faz, histórico, e-mails de contato).

84 trilha sonora mixadas de 40 minutos a uma em arquivos MP3 ou RA

85 Listas atualizadas das músicas tocadas pelos djs

Gaia Passarelli, editora do Rraurl⁸⁶ afirma que a criação (em 1997) do *site* foi motivada pelo fato de que era necessário "ter alguém que pudesse juntar o q (sic) acontecia em todo o país". Segundo Passarelli, o *site* teve o papel de informar ao resto do Brasil o que acontecia nas "capitais eletrônicas (rio, sp) e de mostrar a essas capitais a quantidd (sic) de coisas bacanas que rolavam em outros lugares, como floripa (sic) ou Brasília".

O Rraurl é mantido sem patrocínio. "Pagamos o rraurl do próprio bolso até hoje e continuamos em busca de patrocínio". O conteúdo também é mantido a partir de colaborações. "Temos ótimos colaboradores de várias cidades do país, como a jornalista Jamille Pinheiro em Belém, o DJ Raul Aguilera em Curitiba... e todo o conteúdo é feito e editado no nosso home-office aqui em Sampa (sic), pela editora/personagem Lubna". O *site* é aberto à colaborações de usuários e boa parte do conteúdo vem de DJs e promoters que querem espaço de divulgação. O acesso ao *site* é de aproximadamente 50 mil por mês. As entrevistas e sets de djs conhecidos e cobertura de festas são o que rendem mais visitas, segundo Passarelli. "mas o Guia e o Forum bombam o tempo todo", complementa.

O Rraurl é o espelho da cena brasileira. Sua linha editorial de mapear eventos (*raves*, festas, lançamentos de produção) e dar espaço para expressão artística dos djs (sets mixados) expõe de forma eficaz o grau de organização, qualidade e rotina das cenas locais (cidades). O Rraurl é a interface entre a cena urbana eletrônica brasileira e o rizoma telemático da cultura da e-music no mundo.

Apesar de o Rraurl concentrar informações mais abrangentes (hoje não mais centradas na cena de São Paulo, apenas) sobre a cena nacional, *sites* associados à grupos, cidades e regiões específicos também marcam suas pontuações no ciberespaço – colaborando com a descentralização da informação e autonomia "local". Assim existem *sites* que dão visibilidade à cena desde Manaus até Porto Alegre⁸⁷. Djs brasileiros também disponibilizam suas informações on line em *sites* pessoais⁸⁸ ou de festas e selos nacionais⁸⁹.

86 O Rraurl.com foi criado em 1997 pelos DJs Gil Barbara e Camilo Rocha, juntamente com a jornalista Gaia Passarelli. Começou como um e-zine, com a intenção de divulgar a então nascente cena rave no Brasil.
87 www.pororokamusic.com.br, www.tribusmanaus.com.br, www.rraurl.com/cotonete, www.undergroove.com.br, www.oversonix.cx, <http://turn.to/rec>, www.technoise.kit.net, www.pragatecno.com.br, www.e-noise.com.br,

A profissionalização dos djs saídos da cena *underground* busca formas organizativas para atuar no *mainstream*, e isso tem repercutido no ciberespaço, com as organizações de agenciamento dos mesmos. Isso se dá através de selos, principalmente em alguns países estrangeiros (isso quando esses djs são também produtores). No Brasil, o mercado *underground* de djs se organizou através das agências no período de 2001 a 2002. A primeira atividade de marketing e publicidade das mesmas foi a disponibilidade de informações on line, em *sites* próprios e em seqüência a divulgação de boletins periódicos via e-mail, informando sobre as atividades de seus djs. Os *sites* das agências no geral trazem informações sobre cada dj (agenda, estilo que toca e uma pequena biografia) e sets mixados do mesmos. Os *sites* (e agências) principais são: www.agenciafiltro.com.br, www.smartbiz.com.br, www.hypno.com.br, www.eletronikadjs.com.br.

Interessante registrar que, embora já fora do ar, o *site* dos Cybermanos⁹⁰ – agrupamento principalmente da periferia de São Paulo, da zona leste - era instalado na url members.tripod.com/cybermanos demarcando seu espaço no espaço de bytes. Registramos a url pelo fato deste agrupamento, Cybermanos, constituir uma parcela importante da cena brasileira e está centrada nas zonas periféricas das cidades e terem entendido o ciberespaço com seu local de visibilidade, mesmo que com o acesso de poucos deles (cybermanos) à internet⁹¹.

Uma das grandes iniciativas do ano de 2002 foi o surgimento do e-zine⁹² E-AR (Electronic Alternative Resistance), produzido em Porto Alegre (RS) que tinha um mailing de cerca de 5 mil pessoas e era produzido semanalmente, com artigos, dicas, entrevistas. Não mais circulando, o E-AR é hoje um banco de dados na url

<http://tuntistun.tk>, www.candangroove.com.br, www.soononmoon.org, www.housemusic.com.br, www.drumandbass.com.br, www.djsinnovation.com.br, www.djsinnovation.com.br, www.djsinnovation.com.br, www.soononmoon.org, www.andj.com.br, www.baladaplanet.com.br, www.bitsmag.com.br, www.urbi.com.br/danceconnection, www.zooteq.org, www.bpmeletronica.8k.com, www.dacena.hpg.ig.com.br, www.cenaeletronica.com, www.uol.com.br/fiberonline, www.eletronialha.com.br, <http://bummusic.w3.to>, dentre outros

88 Dj Anderson Noise (www.uol.com.br/noise/home.htm), dj Marcos Morcerf (www.marcosmorcerf.com)

89 Rebolado (www.rebolado.com.br).

90 "Eles são jovens, barulhentos, andam em bando. São negros ou mulatos-claros, têm o cabelo tingido ou com mechas coloridas. Do final de 1995 para o começo de 1996 entra em evidência em São Paulo um novo tipo de clubber. Não que antes inexistissem: mas é nesse período que saem dos bairros da periferia da cidade para ocupar seus lugares em clubes como o Hell's, o Espaço Nation e o Retrô, a Sound Factory de Pinheiros. São os cybermanos [...] No começo as pessoas não sabem sequer como se referir a eles (clubbers de periferia, clubbers-flanelinha ou o igualmente pejorativo 'trufa', gíria da noite para negro ou mulato). Cybermano aparece então como uma terminologia até mais carinhosa" (PALOMINO, 1999, p.244)

91 Destacamos também o site da jornalista Érika Palomino (www.erikapalomino.com.br) que, desde os momentos iniciais da cena, abriu espaço e documentou a cultura da noite e a cultura do dj no Brasil.

92 E-zine (e-mail zine, eletronic fanzine).

www.e-ar.cjb.net. Em seu editorial o E-AR defendia o *underground*: "Ser *underground* é ter essência. É não sucumbir ante à massificação. É ser livre para ter suas próprias crenças e ideais. Por isso nós escrevemos, esta é nossa razão de ser. Não queremos ver a música e a cultura eletrônicas massificadas, reproduzidas à exaustão e descartadas. M.E. é ar e nós precisamos respirar para viver". Embora sem maiores esclarecimentos sobre seu fim, a importância do E-AR se deu pela quantidade e qualidade dos informes e notadamente pela rotina semanal de produção e circulação. Outros e-zines circulam no ciberespaço saídos de agências de djs, coletivos de djs, *sites*, buscando sua periodicidade.

Os chats são outro espaço de convivência. No entanto, os *clubbers* e *ravers* têm se encontrado pouco em serviços de irc, embora núcleos e comunidades não deixem de instalar e manter seus canais de bate-papo. A efervescência é maior nos dias de evento (ou no dia seguinte ao evento para *reviews*), bem como nos domingos a partir da tarde. O canais surgem normalmente com os nomes do núcleos, como como #br-raves, #belgrooves e #pragatecno. Chats por estilos musicais ainda não são visíveis.

O mapeamento das expressões da cena brasileira no ciberespaço mostra, acima de tudo, que a ambiência do ciberespaço é local manifesto para a consolidação das comunidades da *e-music*, aglutinadas em torno de estilo musicais ou de interesses regionais, estabelecendo aí a noção de pertencimento. Mostra a multiplicidade de uso das redes telemáticas como instrumento de produção/circulação e consumo da cultura da *e-music* e de como esse uso acelera as cenas "físicas", "locais", construindo temporalidades e localidades⁹³. Mostra, enfim, o ciberespaço como uma técnica usada pelas comunidades virtuais, pelos inteligentes coletivos, para a profusão de suas culturas identitárias e construção de informações verticais e o fortalecimento de cenas urbanas, O ciberespaço é a ambiência para a documentação e o espaço de fluxo da efervescência urbana das tribos da *e-music*.

93 Veremos essas duas noções em capítulos a seguir.

CAPÍTULO V: A cultura do dj

A cultura da música eletrônica – hoje uma complexidade que envolve desde a música ela mesma até a produção de *softwares* de edição musical, passando por *sites*, selos e novas tecnologias para *dj'ing* – tem como personagem principal o dj. Tudo relacionado à essa cultura gira em torno desse personagem. Seu surgimento é posterior às experimentações com a música sintética, eletrônica, mas ele é o catalisador, o agente principal dessa cultura. O motivo é que esse artista faz a conexão entre a produção e o consumo, entre os geradores da cultura e da música binária e o público – ele é um instrumento de circulação, de difusão da produção musical, um canalizador, enfim um mediador. A cultura da música eletrônica incorpora o que chamamos de "cultura do dj". Tentaremos fazer um mapeamento dos elementos que compõem essa cultura, em seguida, levantando alguns pontos.

Nasce uma estrela: o 12 polegadas

Remixar é remontar uma música, dar um novo ritmo, uma nova interpretação, prolongando, retirando ou reduzindo os vocais, acrescentando ou recolocando novos timbres e instrumentos. Os remixes surgem na década de 70 como uma necessidade dos djs terem músicas mais longas para facilitar as suas mixagens. Um dos primeiros a desenvolver a técnica do remix foi o modelo (e não dj) Tom Moulton⁹⁴.

A técnica inicial usada pelos produtores da época era o corte e colagem de fitas de gravador de rolo⁹⁵ - vemos aqui uma retomada da técnica propiciada pelo Magnetophone. O gravador de rolo possibilitou, portanto, uma reedição da música, que em seguida era encaminhada para prensagem em disco compacto de vinil (7 polegadas). Por falta de matéria prima de 7 polegadas, Jose Rodriguez, engenheiro de masterização, propôs a Moulton prensar essas músicas em vinil de 12 polegadas,

94 Informação do livro "Last Night a DJ Saved My Life", páginas 178 e 179, por Bill Brewster e Frank Broughton. Tradução informal por e-mail do produtor Ivo Michalick, da Pororoka Music (Manaus)

95 Em 1935, com a invenção do Magnetophone, o primeiro gravador de fita magnética. o francês Edgar Varèse explora os recursos do gravador de rolo.

espalhando os sulcos⁹⁶ (espaço entre as trilhas) o que Moulton considerou ridículo ("Eeugh, that's ridiculous").

Espalhar os sulcos possibilita aumentar o volume da gravação e dar qualidade aos timbres graves e agudos, bastante presentes na música *dance*, principalmente na eletrônica atual. Jose Rodriguez e Tom Moulton iniciavam assim a associação da música de pista com o vinil de 12 polegadas, em 1974. A música era "So Much For Love" (Moment of Truth) - o *single* foi distribuído apenas para alguns amigos de Moulton, tendo sido lançado comercialmente apenas em compacto. Comercialmente, porém, foi a música "Dance Dance Dance" (Calhoun) a ser publicada em *single*⁹⁷ de 12 polegadas (em 1975). Tanto na Inglaterra como na França, o 12 polegadas só aparece no ano seguinte, em 1976. Na França com o selo Vogue e na Inglaterra com os selos Contempo Records e Atlantic.

Tanto o formato de 12 polegadas em vinil quanto o conceito de remixar a música é originado pela cultura do dj, pelos djs e produtores e não pelo mercado fonográfico. Nesse caso, a pista de dança encontrou no dj o inventor/incentivador de um suporte e uma técnica para a música de pista, uma música caracterizada pelo prolongamento dos *beats* e com estrutura para ser misturada, mixada, sem interrupção. Fica fácil entender porque, então, esse suporte é ainda um símbolo da cultura do dj. A própria indústria da época recorria aos djs para os mesmos fazerem dos lançamentos tradicionais as suas "versões" em *single* de 12 polegadas: djs lançarem remixes das canções seria sucesso garantido de vendas. A indústria fonográfica sabia da importância do dj como propagador e lançador de hits – e eles, os djs, demarcavam o campo do que seria sucesso de público, com sua arma de 12 polegadas. É a Era *Disco*. Essa "Era" teria começado provavelmente no dia dos namorados, em 1970, quando o dj novaiorquino David Mancuso usou seu loft na baixa Broadway para promover uma festa em que o "aparelho de som tocaria

96 Espalhar os sulcos significa dar também qualidade ao som, na medida em que os sulcos podendo serem mais profundos, as tonalidades de graves e subgraves se sobressaem. Eis um dos motivos para que o disco produzidos especificamente para djs têm apenas no máximo 4 músicas, às vezes 2 (uma versão original e um remix).

97 *Single* é o vinil com apenas uma música (e no máximo mais 3 diferentes versões, remixes). Já o *EP* é um vinil com no máximo 4 músicas diferentes. *LP* tem várias músicas diferentes e "*Album*" um conjunto de *LP*, *EP* ou *Singles*.

músicas sem intervalos"⁹⁸, fazendo com que, na seqüência, vários clubes de Nova York tivessem a mesma prática.

Mas a idéia de discotecagem - atividade de sequenciar uma apresentação de músicas - é anterior à Era *Disco*. A cultura do dj é, portanto, anterior à *Disco* (anos 70). Sua origem aparece junto aos músicos e fãs de Jazz, nos anos 50. A discotecagem acontecia nesses encontros para ouvir a uma nova coleção de discos (discoteca), que eram "tocados" por alguém mais atento aos lançamentos. Entre ouvir e dançar as novidades, essas reuniões ajudaram na conceituação do dj, o animador de encontros e danças coletivas e pesquisador/exibidor das novidades (até então um fã do jazz que "colocava" o som). A alteração do espaço (residências/espços públicos) dessas reuniões foi fundamental para redefinir o caráter desses encontros. Reunião para ouvir música. Reunião para ouvir e dançar em espaço mais públicos. De espaço mais reservados à públicos, de encontro entre amigos à platéia e pista, o dj se forja - saído de ambientes domésticos - e é incorporado como atração extra em intervalos de shows de jazz, para manter o clima da festa, do show, da noite, do clube - para o bar funcionar, para os consumidores permanecerem no espaço.

Essa nova formatação (dj em ambiente público) implicaria em uma reconfiguração para sempre de sua função - além de um "expert" em estilos musicais, o dj passa a ser divulgador da música e principalmente um animador do ambiente. A formação do dj, como personagem promotor da música, aparece na história assim informalmente, desde o fã que mostrava novidades do jazz para amigos a especialista em um determinado estilo musical com platéia. Inicialmente, esse personagem não mixava, mas selecionava e seqüenciava as músicas e, por princípio, deveria ter cultura musical apurada. A mixagem surge como técnica (na "Era *Disco*"), como técnica de aperfeiçoamento do seqüenciamento musical. Não é muito dizer que foram os fãs de jazz que (sem intenção direta) formaram o personagem-dj!

O dj Terry Noel tomou um LSD em maio de 68 e terminou se atrasando para o clube Salvation Too, em Nova York. Entra em cena, substituindo Noel (que foi despedido ao chegar ao clube), o estreante Francis Grasso⁹⁹. A esse dj é atribuída a

98 Eric Weisbard, coordenador da mostra *Disco: a decade of saturday nights*, em entrevista ao *Jornal do Brasil* (Caderno B, em 12 de dezembro de 2002).

99 É um dos destaques no documentário *Maestro*. Grasso era amigo de famosos como Jimi Hendrix, Jackie O, Truman Capote, Calvin Klein, Andy Warhol...

mixagem pela batida – o *beat mixing*" – antes da invenção do mixer. Rapidamente se tornou ilustre nas noites e clubes de Nova York, se destacando em casas como The Sanctuary¹⁰⁰ e The Haven. A ele foi ainda atribuída a idéia de construção do *set*. "(...) somente depois dele o dj descobriu que este pertencia a si mesmo e não aos discos. (...) na maneira como o dj usava sua técnica para manipular o público na pista, na maneira como ele intercalava ou programava as músicas nos discos", afirmam Bill Brewster e Frank Broughton em *Last Night a DJ Saved My Life*. Grasso, entregue às drogas, era símbolo da boemia. Tentou abrir seu próprio clube (saiu de um clube controlado pela máfia), mas foi vítima de agressão (surra) que fez com que ficasse 3 meses internado em hospital recuperando seu rosto com cirurgias plásticas. Ao voltar para casa, descobre que seu vizinho roubara seus discos. Trabalhou como dj até 1981, tendo falecido em 2001, encontrado sozinho em seu apartamento, já morto, ao lado de seu gato Abbra e seu cachorro, Dante, em 18 de março (causa desconhecida).

A mixagem

Djs se tornam famosos por seu repertório (seu talento na pesquisa musical) e sua capacidade na aplicação das técnicas de mixagem. Mixar é misturar duas ou mais músicas, buscando uma fusão ou uma passagem de uma música com a outra. A idéia central é fazer a pista (público) não sentir mudança brusca de uma música a outra e continuar no mesmo ritmo ou clima. Mixar é fundamental a ponto de a cultura do dj instituir o que se chamou de "arte do djing".

Além de colocar as duas músicas na mesma velocidade (para isso é usado o recurso do pitch – dispositivo de aceleração ou redução da velocidade da música), o dj terá a tarefa de "respeitar as viradas" para fazer a fusão. Uma "virada" acontece normalmente no intervalo de 4, 8, 16 ou 32 batidas (momento da música com a entrada ou suspensão de instrumentos ou vocais). É tarefa do dj ainda, fazer, num estágio mais avançado de técnica, da mixagem longa ou por timbre, abrindo e fechando canais de graves, médios e agudos da cada música sutilmente até a virada total – a idéia é controlar a fusão lentamente para manter uma textura sonora mais homogênea e até gerar a "terceira música", ou uma música que seja resultado das

100 Tida como a primeira discoteca gay dos Estados Unidos.

duas em execução. Essa técnica remete a criação musical, pois há a introdução e saída de instrumentos e timbres diversos, a partir da criatividade do dj.

Ter técnica de mixagem é uma forma de hierarquização do dj, ao lado de seu repertório envolvente. A elite da pista – núcleo de dançarinos com informação musical e discernimento sobre a técnica do dj – é capaz de eleger o dj ao status de escolhido, é essa mesma elite a base de sua popularização.

A cultura do segredo e o dj-popstar

Na cultura da música eletrônica, tenta-se não cultuar o pop star, o artista-estrela, midiático. Desde os anos 70, com grupos como o Kraftwerk, sempre se promoveu a “cultura do segredo”, em que artistas inventavam pseudônimos para serem conhecidos apenas por sua arte.

O que se queria (e se quer) é destacar que essa música é de quem a manipula, de vários donos, uma música que sirva como eterno banco de dados, disponível para a manipulação, já que as ferramentas tecnológicas/digitais favorecem a proliferação de artistas sem grandes conhecimentos teóricos, porém com talento. Qualquer um pode ser dj, produtor.

Só quem circula mais internamente na cena, consegue vincular o nome do dj, projeto ou produtor musical, a uma determinada pessoa. Temos exemplos da “cultura do segredo” atuais como o H-Foundation, DJ Q, Get Fucked, Octave One, Hipp-e. Alguns se tornaram pop e seus nomes (reais) vêm logo à tona, a exemplo de Fat Boy Slim, o Chemical Brothers, Underworld, Moby, etc. Mas, durante anos, os quatro integrantes do Kraftwerk conseguiram inventar personas e se esconder por trás de seu som.

A “cultura do segredo” também aparece sob outras formas: os famosos "white labels" (vinis sem identificação) que servem para serem testados nas pistas de dança, sem se saber quem são os artistas daquela música.

Djs usam nomes falsos para serem reconhecidos apenas pelo som que tocam – é a música que importa. Produtores de e-music mudam o nome quando se associam

com outro produtor – são alter-egos para expressar uma determinada estética sonora. Cari Lekebusch convida a ele próprio (com outro nome) para remixar suas músicas.

Nos anos 90 - embora a veneração, o culto ao dj tenha sido iniciado nos anos 70 – em meio a tentativas de manter a cultura do segredo, o dj se torna um *pop star*. Enquanto alguns grupos como o Future Sound Of London, de ambient music, apenas faz shows pela internet (via ISDN), para evitar contato físico, veneração, popularidade, há, a cultura midiática e o próprio público que sempre conviveram com a imagem dos autores/artistas das músicas de sucesso – esses, público e mídia, terminam por eleger o dj com representação da música, como artista pop. A primeira imagem visível da e-music é o dj que a toca. Ele se torna o *popstar*, mais que o músico que produziu a faixa, quase sempre obscurecido pela cultura do segredo. Essa idéia é confirmada pelo dj inglês Norman Jay¹⁰¹, considerado "o pai do *rare groove*": "Todas as outras formas de música - como o *rap*, o *hip-hop*, o *soul* e o *jazz* - são lideradas por artistas e não por DJs". Para Jay, nada mais natural que o público passe a utilizar o dj como substituto para essa ausência de imagem do artista, "que é uma das características mais fortes da música eletrônica".

O dj-produtor

O dj produz. Essa sua face dupla, que aparece desde os anos 70, o torna um especialista na área de produção, pois a música usada por ele obedece a uma estrutura, à uma "fórmula". Essa "fórmula" incorpora os "momentos" para sua mixagem. Se nos anos 70, na Era *Disco*, o dj-produtor fazia remixes; hoje ele cria novas músicas. Essa facilidade pode ser atribuída ao uso pessoal das tecnologias do digital – que deu margem para um processo menos dependente do mercado fonográfico na produção e circulação de suas criações. Um processo totalmente flexível e experimental, onde um mesmo produtor aposta em diferentes estéticas e estilos, propiciado por essa liberdade criativa. Um mesmo dj pode ser incorporado por dois selos diferentes, se produz dois tipos de músicas (estilos) adequadas à estética e o nicho de mercado desses selos. E aí surgem ainda os vários nomes (ou pseudônimos) para o mesmo dj, para dar ênfase aos seus vários estilos como produtor, aos seus vários alter-egos. Hoje a projeção internacional de djs está

101 Em entrevista à Vladimir Cunha, no site www.pl4y.com.br

relacionada à sua carreira como produtor musical. Disputar uma imagem como artista internacional da música eletrônica passa pela propagação do som pessoal e o suporte é a produção em vinil, que viaja "pelo mundo", conforme diz Ben Sims, dj e produtor de techno:

"Pra ter um nome você tem que produzir e lançar... Seus discos são propagandas do seu som, do seu estilo... Propagandas que viajam pelo mundo. Eu não sou um DJ melhor hoje do que eu era há 10 anos, mas eu toco por todo mundo graças às minhas produções"¹⁰²

Portanto, uma das discussões também mais correntes é se o dj, sem ser produtor, é artista. A questão de fundo colocada é se o dj produz metáforas, sensibilidades, extrapolando os limites do profissional "técnico". O dj, ao selecionar repertório e criar climas a partir desse repertório, estaria promovendo sensibilizações. Além disso, o dj interfere, altera a música, a partir da manipulação dos timbres e da fusão com outros timbres, e até com a inserção de citações (sample) e outras músicas, criando em tempo real. A idéia do dj como artista também é defendida por Norman Jay¹⁰³:

"Para mim tanto a discotecagem quanto as colagens musicais são formas de arte. Você criar sons novos, músicas novas, utilizando algo que já existe. É preciso muita habilidade, talento e técnica para fazer uma boa discotecagem. É quase como tocar um instrumento. A música é uma forma de arte viva que se expressa de diversas maneiras. Através de uma guitarra ou de duas pick-ups, ela será arte de uma forma ou de outra".

102 Em "A música tem que ser funky!" (Jamil Pinheiro), em http://www.rrauril.com/cena/entrevista.php?rr_entrevista_id=234, em janeiro de 2003

103 Em entrevista à revista Play, divulgada na lista PragatecnoBrasil, <http://br.groups.yahoo.com/group/pragatecnoBrasil/message/1826>

O promoter e a hostess

Na cultura da música eletrônica há uma famosa tríade: o dj, o *promoter* e a *hostess*. É essa tríade o suporte para os eventos de contato com o público: as festas.

Ainda na chamada Era *Disco*, a figura do *promoter* aparece através de Billy Amato Smith. Ele é o primeiro a fazer promoção de gravadoras de disco e selos, tendo começado na 20th Century Records, onde promoveu Barry White, Love Unlimited Orchestra e o grupo Ritchie Family. Mudou-se para a London Records e em seguida para Salsoul Records. Ficou consagrado por 11 anos como o "In-House-Show Producer" no famoso clube "Studio 54", em Nova York. Entre a cultura do disco, selos, cantores e clubes, Billy inevitavelmente se tornou o primeiro profissional a promover djs e a premiá-los com "discos de ouro"¹⁰⁴.

Não há evento sem *promoter*, sem o promotor, aquele que usa das técnicas de Relações Públicas e Publicidade para colocar um evento na ordem do dia, virar notícia, arregimentar público. O promoter define a proposta do evento. Ele terá a capacidade de vislumbrar melhor o público a ser atingido, as formas e a intensidade na divulgação e poderá eleger também os possíveis patrocinadores. Um *promoter* é mais que um promotor de eventos, é um promotor de cultura, seu trabalho é Norteador por "conceitos"¹⁰⁵. As técnicas das Relações Públicas¹⁰⁶ usadas deverão ter um Norteador (cultura) anterior a essas técnicas. As técnicas incluem desde o conhecimento de elaboração de projetos de marketing, divulgação, administração em acordos com os artistas, técnicos e empresas envolvidos. Essa ampla atividade do *promoter* (do contrato de técnicos à estética da ambientação, torna esse profissional da cena da *e-music* uma peça importante – a ponto de poder influenciar uma cena como um todo¹⁰⁷, a partir de uma proposição estética.

Para o coordenador da produtora Pororoka Music¹⁰⁸, Ivo Michalick, a função do *promoter* é ser o intermediário e permitir a conexão entre os artistas (djs, vjs, produtores das músicas etc.) e o público consumidor (público pagante e convidados

104 <http://www.disco-hall-of-fame.com/promoters.htm>

105 Conceitos aqui são as concepções, as justificativas que motivam o acontecimento, o tema.

106 As técnicas dessa atividade da Comunicação Social que trabalha com realização de eventos e público segmentado.

107 Os projetos Rebolado, Jack! House of Style, Fucked! e Farra, em São Paulo, conseguiram incluir o Brasil na rota internacional de djs de house e techouse, no ano de 2002.

108 Pororoka Music é um núcleo realizador de eventos, sediado em Manaus (AM). www.pororokamusic.com.br

dos eventos e empresas patrocinadoras/apoiadoras). "Buscando garantir que esta conexão se faça livre de interferências externas indesejáveis e que todas as partes envolvidas (produtores e consumidores) saíam satisfeitas com o resultado do evento".

É a *hostess* aquela que recebe o público, que faz às vezes do cerimonial desde a portaria do evento ao ambiente interno. É o *promoter* quem elabora com a *hostess* a "política de porta": elegendo os *vips*, recebendo as pessoas com glamour, brilho e um estilo próprio. É autoridade numa festa. Coloca ordem, interfere no andamento do clima para que tudo ocorra com sucesso. A *hostess* adquiriu uma importância grande na cena e seu nome pode estar no *flyer*, como referência de qualidade do evento. A *hostess* pode aplicar a política de "*door policy*", caso a festa tema "*dress code*" (regras de roupa), para que o conceito da festa seja mantido, conforme anunciado pelo *promoter*.

As imagens lisérgicas do *Video Jockey*

A música eletrônica busca conexões com outras linguagens artísticas. A produção visual é uma dessas conexões: animações, clips em 3D, imagens fractais e as infografias, que visam uma interpretação visual da música eletrônica, se conectam com a performance do dj. O controlador dessa produção, é o vj (vídeo jockey) – capaz de editar e mixar as imagens, em tempo real. Se o dj controla a *vibe* da pista através da sua sequência de músicas, o vj utiliza recursos gráficos para alimentar essa *vibe*.

A visualidade quer reforçar os conceitos lisérgicos desta cultura. Há, nessa cultura da música eletrônica, coletivos (grupos organizados) de produtores de vídeo para mostrar seu conceito de visualidade "lisérgica" eletrônica. A maioria da produção é feita de imagens animadas em 3D, projetadas em telão. Alguns desses produtores se associam a selos e lançam fitas (vhs) a serem exibidas em festas. *Titan*, *Triapolis* e *Zone G*. são alguns desses produtores. A exemplo dos djs, que também usam pseudônimo (pois o que importa é a música), esses grupos de produção visual também apelam para o anonimato, abrindo mão do personalismo, do estrelato e apostando na divulgação de seus conceitos, de suas estéticas.

A coleção em vhs *X-Mix* alemã, por exemplo, reúne mais de 50 vídeos, com 50 minutos de duração cada. Em cada vídeo, um dj é convidado a mixar cerca de 12 diferentes faixas. Interessante constatar que as imagens são igualmente mixadas, respeitando as batidas, as bpm's, o ritmo do som.

Ao vivo, em festas, levando seu computador e gerando as imagens ali mesmo, o vj usa *softwares* de exibição como o *winamp*¹⁰⁹. No Brasil, os vjs tem feito sua cena particular, colocando *sites* sobre o tema, participando de eventos específicos para intercâmbio. Se o *hype* é ser dj, vjs abusam do slogan (em camisetas) "I am not dj"¹¹⁰, demarcando seu território no campo da cultura da música eletrônica. Eventos internacional anunciam "a cultura do vj", como cena importante e autônoma das artes visuais.

Grandes empresas que trabalham no filão do mercado jovem da e-music, já percebem (e incentivam) essa subcultura urbana. No último semestre de 2002, aconteceu o *Red Bull Live Images* em São Paulo, onde os *video jockeys* brasileiros eram as estrelas. Os destaques foram para os vjs Jodele Larcher, Bijari, Spetto, Du-V-A, Embolex, Lucas, Raimo e Aléxis, além do trio Embolex, que contou com a discotecagem de Camilo Rocha e Érico Theobaldo (da dupla Autoload). O curador do evento foi Luiz Duva, também vj. Esses artistas disponibilizam suas informações no *site* www.liveimages.cjb.net. Foi o primeiro evento no Brasil com esse porte, com infra-estrutura voltada para o *vjing*.

Recentemente o vj Palumbo (de São Paulo) também esteve em evento internacional, que aconteceu em Leeds (Inglaterra), onde participou da Avits Conference, encontro mundial de vjs. Um dos vjs de mais destaque atualmente é Spetto, também programador, que chegou a criar um software (VRS Studio 5.0) para controle de exibição e produção de imagens. No Brasil, Alexis Anastasiou é considerado o primeiro vj a atuar profissionalmente. O vj Alexis nomeia seu trabalho como "visual rap", "funky-video-performance" e "psy-pos-modernism". Na cena mundial de *vjing* (atividade do vj) há dois *sites* de maior referência para essa comunidade: www.avit.org.uk e www.vjcentral.com.

109 <http://www.winamp.com/>

110 www.vjcentral.com

O vj pixel, de Salvador (BA), do coletivo e-Noise, estudante de Ciências da Computação, produz imagens ".avs" (formato que é usado para armazenar imagens produzidas pelo Winamp AVS Editor e exibidas pelo Advanced Visualization Studio) que exibe em festas com djs. Há uma proximidade da atividade de vj com a do dj, no sentido não só de dominar a técnica da execução (mixar imagens ao vivo), mas de eleger um repertório, no caso imagético, a ser exibido publicamente. Para o vj pixel, "ser vj é saber escolher imagens, sejam elas animações, vídeos ou até mesmo imagens estáticas,(...) ter sensibilidade e bom gosto para fazer a seleção das imagens que vai projetar". Para ele, as imagens abstratas geradas por equações matemáticas, de preferência no mesmo ritmo da música que está em execução, melhor se conectam com a estética dos estilos eletrônicos.

A luz como hipnose

As luzes em movimento - além da música dos djs e de eventuais imagens lisérgicas exibidas em telão pelo vj, o *video jockey* - são manipuladas por um outro profissional, o *lj*, o *light jockey*.

As luzes têm a função de alimentar o êxtase que a dança provoca, cercando o dançarino e o isolando do "ao redor". Os dançarinos - envolvidos com imagens lisérgicas, luzes robóticas e som repetitivo - participa de um mundo autônomo permeado pelo hedonismo e baseado na dança. A luz terá a função de acompanhar a estrutura da música, acentuando os climas, reforçando os *breaks* (paradas), agitando na volta do *beat* – incentivando, enfim, o êxtase dos dançarinos. A função da luz é tridimensionalizar o som. Para isso, o *lj* terá que ter conhecimento da "estrutura" da música eletrônica de pista – suas viradas em 8, 16, 32 e 64 batidas, os *breaks*, os climas com *layers* (camadas) – saber editar, mixar a luz com a música do dj. O *light jockey* é o principal auxiliar do dj na pista de dança; ele é parte integrante da cultura da e-music, saído desde a Era *Disco*.

Dançando junto, porém só

A música eletrônica recupera "o sentido tribal e transcendental de dançar", como defendeu o dj Marcos Morcerf¹¹¹. Horas a fio, os *ravers/clubbers* se entregam

111 entrevista ao Pragatecno

ao ritual coletivo da dança, tendo a frente o dj que mixa sons, aumenta e diminui as bpm's, as velocidades das batidas, o ritmo dos sons repetitivos e minimalistas. É o dj que controla o êxtase, a vibração (vibe), a energia, dos dançarinos. Por vezes é feita uma comparação entre as festas eletrônicas (com horas e horas de dança coletiva) com os rituais religiosos primitivos.

Ao dançar junto, porém, a tribo dos clubbers e ravers não faz nenhuma coreografia da moda, difundida pela mídia. A dança é livre, de acordo com o jeito de cada um sentir a música. Todos dançam juntos, porém de sua maneira, porém só. Essa dança coletiva é ainda hedonista, despolitizada e pagã. Hedonista porque traz o prazer pelo prazer imediato de apenas dançar. É despolitizada porque é uma cultura sem "nações", sem pátria, globalizante e universal, e sem bases em partidarismos, sem preconceitos ideológicos. E é pagã, pois nenhuma religião é eleita como coletiva, nenhum deus é eleito como o deus de todos. O único deus é a música tribal.

A idéia de música associada às festas *raves* tomando uma conotação de experiência coletiva, tribal, é defendida no documento The Official alt.rave FAQ¹¹²:

*“A música, por si só, é capaz de empolgar as pessoas, mas o que distingue as raves é o conceito de experiência compartilhada; surge um sentimento de unidade, constantemente, e as pessoas estão abertas e amigáveis umas com as outras. Existe uma quebra da "preocupação de atitude" que é onipresente em boates comuns a até na vida em geral”.*¹¹³ (tradução nossa)

112 Na url [http:// hyperreal.org/raves/altraveFAQ.html](http://hyperreal.org/raves/altraveFAQ.html)

113 Music in general has always been able to sweep people off their feet, but what distinguishes raves are the concept of the *_shared_* experience; a feeling of unity often arises, and people are open and friendly to one another. There is a loss of that "attitude" that is omnipresent in normal clubs and even in life in general.

Xamã cibernético?

Um dos temas mais colocados em voga por alguns teóricos é que a atuação do djs nas raves faz um conexão com o xamã. O antropólogo Hermano Viana¹¹⁴ admite que:

“(...)qualquer observador poderá sentir a energia durkheimiana (vide Formas Elementares da Vida Religiosa) gerada por tamanho esforço coletivo para se entrar em transe. Do movimento robótico das luzes aos estimulantes (alguns ilegais, outros não) consumidos pelos dançarinos tudo parece estar ali com a 'função' de facilitar a produção de um estado que (...) poderia ser chamado de extático”

Este estado está também diretamente relacionado a atuação do dj que, em seu *set list* (lista de músicas a serem tocadas, que pode ser alterada durante a *performance*), procura criar o clima, a *vibe*, para o prolongamento de um estado de espírito comum aos dançarinos. Ele, o dj, assume a função de um orientador da energia coletiva, de um xamã, através da música hipnótica.

Essas festas com dança coletiva se assemelham às cerimônias indígenas, como as do Pow-wows americanos, ou com os cânticos noite a dentro do índios Truká (do interior de Pernambuco), que usam a música repetitiva e a droga jurema para contatar um mundo mágico. A música é a chave para despertar um novo estado psicológico, de transcendência coletiva.

O dj inglês Mr.C. (que veio a Brasil em agosto de 88 para o evento Camel Connection em São Paulo), afirmou que o "bom dj hipnotiza a pista, desenvolve uma relação telepática e xamanística com as pessoas". O dj procura criar o clima, o *vibe*, para o prolongamento de um estado de espírito comum aos dançarinos. Ele assume a função de um orientador da energia coletiva. Um dj assumiria uma função - digamos assim - de xamã cibernético, com sua ciber tribo.

114 Ler o artigo Tecnologia do Transe (Caderno Mais, página 5, Folha de São Paulo, em 06 de abril de 1997.

O filósofo anarquista Bey Hakim¹¹⁵ vai mais longe. Ele afirma que *rave* é uma TAZ (Temporary Autonomous Zone), uma zona temporária e autônoma caracterizada pela utopia da desvinculação das referências da sociedade, sem regras e com liberdade:

*“A TAZ envolve um tipo de “feralidade”, um crescimento do manso para o selvagem, um “retorno” que é, igualmente, um passo à frente. Isso demanda uma Ioga do Caos, um projeto de Elevados Ordenamentos (de consciência ou simplicidade da vida) que se aproxima de um surfar nas ondas dianteiras do Caos, de um complexo dinamismo. A TAZ é uma arte de vida em contínuo surgimento, selvagem mas gentil - um sedutor, não um vivaz; um contrabandeador, não um pirata sangrento; um dançarino, não um escatologista”.*¹¹⁶ (tradução nossa)

A referência a esse "xamanismo cibernético" se baseava nas *raves* iniciais, onde a circulação da informação sobre o evento se voltava ao *underground*. É interessante registrar que, conforme pesquisa de Collin (1999), Tony Colston-Hayter¹¹⁷, com apenas 22 anos, promoveu sua histórica festa *Sunrise Mystery Trip* - considerada a primeira *rave* a céu aberto, e nos campos de Buckinghamshire na Inglaterra -, fora do perímetro urbano, tendo em vista despistar a perseguição da polícia e da imprensa que associavam as festas com música *acid house* às drogas - e criar um espaço hedonista. As tecnologias de comunicação foram usados com instrumentos para uma comunicação dirigida que inviabilizava o acesso às informações para quem não participasse do *underground*. Foi também Colston-

115 Ler The Temporary Autonomous Zone, publicado em 11 de agosto de 1998, na url <http://www.unicorn.com/lib/zone.html#gtc>.

116 "The TAZ involves a kind of ferality, a growth from tameness to wild(er)ness, a "return" which is also a step forward. It also demands a "yoga" of chaos, a project of "higher" orderings (of consciousness or simply of life) which are approached by "surfing the wave-front of chaos," of complex dynamism. The TAZ is an art of life in continual rising up, wild but gentle—a seducer not a rapist, a smuggler rather than a bloody pirate, a dancer not an eschatologist."

117 Um jovem promotor apaixonado por música eletrônica (frequentador de clubes funks), festas e tecnologia. Colston-Hayter usava os tele-pagers e fones móveis, introduzidos na Inglaterra há apenas 3 anos, como instrumentos de comunicação do *underground*. Com 21, em 1987, se associa a Dave Roberts, um jovem negro e promotor de 23 anos.

Hayter quem associou as festa de *acid house* às tecnologias da comunicação - fazendo, definitivamente, uma ponte entre a música eletrônica, a cena e a cibercultura. Colston-Hayter, para manter em segredo até o último momento o local e hora das festas (dificultando o acesso da polícia e imprensa), passou a utilizar o *British Telecom's Voice Sytem* - um serviço público de telemensagens. Assim era possível controlar o acesso à informação para apenas os frequentadores das raves, que telefonavam para um número específico numa hora exata e encontravam uma mensagem, que podia ser alterada por Colston-Hayter remotamente, através de seu fone móvel. As mídias alternativas (*chats, sites, listas de discussão e fanzines e flyers*) são hoje os principais suportes de comunicação da cena da música eletrônica.

Hoje as *raves*, em sua imensa maioria, inevitavelmente se tornaram os eventos mais *pop* dentro da cultura da *e-music*. Investimentos altos, público diversificado e divulgação nada *underground*. Em São Paulo, onde as mesmas acontecem com mais frequência, é comum se saber, através das listas de discussão, sobre segmentos desse público que desconhecem o dogma do Plur, roubam carros em estacionamento, criam intrigas nas festas etc. Milena, da lista PragatecnoBrasil, frequentadora da XXXperience¹¹⁸ comenta:

"Alguém aí foi na 50ª XXXperience (SP) sábado? Gostaria de trocar indignações com alguém... A festa foi o cúmulo do comercial! Sei lá quantas mil pessoas que não tinham absolutamente nada a ver com o movimento! Um monte de bêbado xavecando as meninas, briga, ninguém tinha a menor idéia do que é ir em uma rave, da filosofia que cerca o movimento e o comportamento que isso implica. Foi uma festa sem vibe, a galera achava que estava em uma baladinha da Vila Olímpia".¹¹⁹

118 Rave mais antiga do País, liderada por dj Rica Amaral . <http://www.xxxperience.com.br>. Vencedora cinco vezes do prêmio "Melhores da Noite Ilustrada" promovido pelo jornal Folha de São Paulo na categoria "Melhor Festa Rave do Brasil". Idealizado pelo DJ Rica Amaral, teve início em São Paulo no ano de 1995. A Rave Xxxperience hoje viaja pelo País, acontecendo em várias cidades.

119 <http://br.groups.yahoo.com/group/pragatecnoBrasil/message/4693>

A reclamação da freqüentadora é pontuada no fato de essas raves atuais, normalmente, incrementarem uma ampla divulgação, o que fragiliza o caráter *underground* do evento e abre espaço para a entrada de públicos não formados pela própria cena, mas absorvidos a partir da divulgação midiática. A idéia do dj enquanto xamã se torna cada vez menos aplicável, com a popularização desses eventos.

O antropólogo Stephane Malysse¹²⁰ discorda da idéia do dj comparado a um xamã. Para ele o dj não leva a multidão ao "delírio coletivo nem ao transe curativo. O dj é um músico não um guru!"

A associação, no entanto, tem sido metafórica: dança coletiva, música tribal repetitiva, um coordenador (dj) da *vibe* (clima). Elementos presentes na manifestações xamânicas. É a *vibe*, o clima de transe pela dança coletiva que vem sendo cada vez mais questionado nessas raves. Projetos menores, mais conceituais, com menos mistura de estilos musicais (portanto com público mais definido), tem tido uma política de divulgação mais *underground* e tem acontecido mais em espaço menores e urbanos.

E-music, cultura de mercado

Essa popularização crescente da cena é absorvida e até apropriada pela indústria do entretenimento. As grandes mídias¹²¹, entendida aqui como as redes de televisão, jornais e revistas de grande circulação, rádios de difusão nacional, que antes relegavam a existência desses eventos, pautam seus repórteres sobre o tema, desta feita não com caráter sensacionalista de associar apreensões de *ecstasy* à cultura *clubber*, mas mostrando o que é ser dj, que existem cursos de formação, que é uma profissão, que eles são artistas...

Não é a toa que grandes marcas têm apostado na música eletrônica como mercado emergente e de rápida expansão. Esse som não está presente apenas nas vinhetas e comerciais de mídia eletrônica de radiodifusão. É um produto vendável e que carrega consigo o conceito da "cultura jovem" – assim como o *rock*, o *skate*, o *surf* etc – e monta um contexto mercadológico ao redor que envolve indústrias de

120 Entrevista por e-mail (ver anexo)

121 Em novembro de 2002 uma explosão de matérias televisivas deram mais visibilidade aos djs brasileiros. Mau Mau, Marky, Patife aparecem no Fantástico e fazem até mesmo remixes da música do programa, em diferentes versões.

todo tipo: roupas (moda), discos (lojas, gravadoras, estúdios), informática (*software* e *hardware* para produção musical), equipamentos eletrônicos (cd *players*, toca-discos, agulhas, *cases*, amplificadores, sistemas de luz etc).

Essa é uma conexão mais direta: música eletrônica, mercado e indústria. Mas há uma outra conexão, menos "material", e que funciona no plano das idéias, da venda de conceitos, ou da apropriação de conceitos a serem transformados em produtos. É a conexão entre música eletrônica e marketing cultural, onde a publicidade é o instrumento principal.

O mercado já comprovou que o marketing cultural seria a forma mais eficaz (e duradoura) de vender uma imagem, de fixar sua marca. Uma empresa de cerveja, ao patrocinar um grande evento cultural, não quer apenas vender seu produto, mas associar para sempre seu produto a um público já formatado, com gosto próprio, um público fiel àquela arte, àquela cultura. Não é a toa que grandes marcas têm apostado na música eletrônica como mercado emergente e de rápida expansão. Um dos eventos que chamou a atenção foi o Free Jazz (1998, em São Paulo), em sua 16a. edição (hoje o festival está cancelado¹²²) pelo fato de, em sua última versão, redirecionar sua programação musical para a estética eletrônica, trazendo ícones como Kraftwerk. Destacamos ainda o evento Skoll Beats que, acontecido em abril (já em sua quarta versão para 2003), reuniu um público de 47 mil pessoas (em um dia), com tendas segmentadas por estilos musicais e djs e bandas do Brasil e nomes importantes da cena internacional.

O ano de 2001 mostrou até uma certa disputa em se falando de marcas, marketing e música eletrônica. Bebidas energéticas querem se inserir de vez nas noites eletrônicas, cervejas fazem festivais com djs nacionais e internacionais do *underground* e que não tocam som comercial. Ao se falar de cultura emergente, a indústria não aposta apenas na venda aleatória e generalizada de seu produto, mas notadamente demarca territórios de venda de seu produto. Tempos modernos: o *underground* financiado por empresas do mainstream. Os dois principais motivos dessa associação são a difusão da imagem institucional (aplicação de logomarca e

122 O jornal Estado de São Paulo (em 13 de agosto de 2002) publicou que a matéria "Alta do dólar leva Souza Cruz a cancelar o Free Jazz Festival". A Assessoria de imprensa da SC informou ontem que "em função do atual cenário econômico", a companhia se viu obrigada a cancelar a 17ª edição do Free jazz Festival".

slogan para um público amplo e formador de opinião) e a agregação de valor (a marca se conecta com a idéia de vanguarda, de estar também à frente). Os benefícios fiscais têm sido motivos secundários¹²³.

Para o produtor Ivo Michalick, da Pororoka Music, o potencial de marketing da música eletrônica é bastante significativo. "A cena de clubes de música eletrônica é um dos 10 motivos que levam mais turistas ao Reino Unido, a Love Parade (evento anual em Berlim que começou em 1989 com menos de 100 participantes) atraiu mais de 1.5 milhões de pessoas" em suas últimas edições¹²⁴. Segundo ainda o produtor, festivais no Brasil como Skol Beats, Eletronika Telemig Celular e Ecosystem já atraem dezenas de milhares de participantes. O perfil desse público é o que tem também chamado a atenção do mercado, por seu nível de informação e potencialidade de consumo. Michalick cita a pesquisa da Vox Populi feita junto ao público do segundo Festival Eletronika, realizado em abril de 2001 em Belo Horizonte. A pesquisa mostrou que mais de 90% do público tem até 30 anos de idade, sendo 58% masculino e 42% feminino. Do público total do evento 53% tem curso superior e 89% faz parte das classes A e B (26% A+, 31% A-).

Ainda segundo esta pesquisa, complementa o produtor, 63% do público tem telefone celular (o dobro da média nacional) e o mesmo percentual é assinante de TV por assinatura. 84% do público tem computador em casa, "sendo que deste percentual 38% faz compras regularmente via Internet. 79% do público estuda uma segunda língua e 55% vai ao cinema freqüentemente". Quanto aos hábitos de leitura, 56% lê jornal regularmente e 64% lê freqüentemente alguma revista. "Em outras palavras, trata-se de público com bom poder aquisitivo, ávido por novidades e formador de opinião", sintetiza Michalick.

123 Dados do documento "Economia da Cultura", de José Álvaro Moisés, (Ministério da Cultura - Secretaria de Apoio à Cultura), apresentados por Michalick.

124 Embora sua última edição de 2002 tenha gerado polêmica, inclusive a possibilidade do fim da Love Parade. Um dos motivos é a infiltração da cultura neo-nazista. Segundo a Relações Públicas Carine Lago, ex-integrante do Pragatecno, hoje vivendo em Berlim, a Parada teve entre 600 a 700 mil pessoas. "A única coisa q eu sei é q Berlim nao (sic) apóia os neonazis (sic) e inclusive no flyer da LP tinha escrito "contra nazis", mas como é uma cidade muito cosmopolita e tolerante, ninguém pode fazer nada contra eles (até q eles cometam um delito). Eu tive medo qdo (sic) ouvi essa frasezinha ("Scheisse Ausländer!") (fora estrangeiros!), e nao foi só uma vez q ouvi, e posso dizer q o clima da parada nao foi bom". <http://br.groups.yahoo.com/group/pragatecnobrasil/message/3471>.

A cultura da e-music e a cultura do dj é "nicho" em ascensão. Um mercado aberto aos investidores, indo desde o mecenato ao marketing cultural e patrocínio.

Os coletivos

A cultura do dj também está espelhada na sua organização *underground*. São os coletivos - ou núcleos -, grupos de djs com afinidades estéticas, que se estruturam a partir de funções específicas e baseados em suas outras aptidões além do djing para a realização de eventos e outras produções.

Desde o início da cena eletrônica, desde a *house* de Chicago e o *techno* de Detroit, essas estruturas estão presentes. É uma experiência global, detectável ainda hoje desde em grandes metrópoles como São Paulo ou Nova York à cidades menores, como Maceió. O que sempre marcou a estrutura desses coletivos e sua política de atuação cultural foram estilos musicais. A maioria dos coletivos, no entanto, têm incorporado diferentes vertentes que, hoje, mais claramente, caminham em diferentes direções na formação de tribos e cenas específicas.

O Djs Innovation (www.djsinnovation.com.br) de São Paulo traz em seu corpo uma equipe formada por djs de *house music* e de *drum and bass*. A estrutura dos coletivos sofreu alteração no decorrer do tempo. Se antes esses grupos se voltavam a basicamente promover seus eventos, divulgando seu conceito de e-music, e assim formatando seu público – funcionando como "sound system"¹²⁵ – hoje a idéia de coletivo de *e-music* extrapola os limites do djing e incorpora outros agentes atuantes e-music como webdesigner, programador, designer gráfico, fashionista, vj, produtor musical, promoter, lj ...

Foi incorporado ao conceito de coletivo a própria amplitude que a e-music propõe hoje enquanto manifestação cultural. Se a música e a Cibercultura são os elementos confluentes para a criação desses coletivos, o afeto¹²⁶ é a principal característica dessas formas de organização. Os coletivos existem pelo amor comum à música eletrônica, e daí o pacto de convívio para que essa música e tudo que dela decorre aconteça segundo o desejo de quem a ama, do coletivo. O dj Péricles Sodré,

125 A noção de "sound system" está além da própria "aparelhagem de som". Ela incorpora a idéia de grupo cultural, agremiação com proposta artística.

126 No sentido do pertencimento, do compartilhamento, da cultura identitária.

hoje falecido, fundador e mentor do coletivo mais antigo do País, o BUM¹²⁷ – Brazilian Underground Movement – se referia aos coletivos como "irmandade". Os coletivos estão presentes em quase todo o Brasil: Djs Innovation, BUM, Pragatecno, Soononmoon, Cotonete, Undergroove, REC, Oversonix, Technoise Djs, 4Funky, Acid Park, Big Fish, CWBass, Groove4Fun, Kokun Kaya, Mainframe, Technose, The Union, TranceXpander... Também chamados de núcleos (núcleos de pesquisa), esses coletivos tem origens históricas na cena inicial inglesa em fins dos anos 80. Surgiram como Sounds Systems (sistema de som) promovendo festas, *raves*, identificados por seus djs e pelo música que eles tocavam. Aos poucos os núcleos foram assumindo importância maior dentro da cena que era a de promover a cultura *underground* da e-music em resposta às iniciativas dos *promoters* ligados ao *mainstream*. Os coletivos são estruturas fundamentais, ao lado das comunidades virtuais, para a conexão global dessa cultura. Os núcleos são pontuações de demarcação do território entre o *pop* e *underground*, entre a pasteurização da industrialização cultural e a experimentação estética.

As agências

Dos núcleos às agências de djs.

O mercado obrigou a cena a formalizar uma nova estrutura que pudesse funcionar como empresa. Se os núcleos têm a função de manter a cultura *underground*, autônoma da e-music, desvinculada de interesses prioritariamente comerciais, as agências são seu contra-campo, atuando para promover um mercado para esses djs. No Brasil cerca de meia dúzias de agências de maior porte vêm atuando não só para o mercado local (em diversas regiões), mas são os instrumentos negociadores com mercados estrangeiros. Hypno Djs Management, Agência Filtro, SmartBiz, Eletronika são algumas dessas agências.

Na cultura contemporânea do dj, as agências passam a ser parte estruturante de sua sobrevivência nos diversos mercados, hoje extremamente competitivos. Sua função é a representação do dj no fechamento de acordos financeiros, contratos, providências de transportes, translados, hospedagem, secretariado, enfim, em

127 O BUM tem sede na Baixada Fluminense no Rio de Janeiro e foi criado em 1995.

troca de cerca de 20 por cento sobre o cachê¹²⁸ negociado. Paulo Silveira, diretor/proprietário da Hypno, com sede em São Paulo, diz que a função da agência é também lançar novos nomes no mercado. "O mercado brasileiro está aquecido como nunca antes. A Hypno faz em média 200 bookings¹²⁹ por mês". Segundo o diretor, também o mercado internacional está descobrindo o talento dos djs brasileiros. Patife, Renato Cohen, Anderson Noise, Pet Duo (Ana & David) e Marky são alguns dos nomes que circulam em outras países.

Tee, diretor da Agência Filtro, com sede em Belo Horizonte, defende que é preciso a "organização deste espaço (o mercado de djs), e é preciso também que exista uma qualificação dele por parte de quem contrata e quem é contratado". Tee se refere ao índice alto de competitividade que alimenta posturas anti-profissionais. "(...) ou mesmo (por) não (ter) se profissionalizado adequadamente, fechando cachês baratos, faltando com a postura e uma ética entre os colegas de profissão dentre outros fatores, como querer estar sempre presente nos *line ups* (...)".

Fernando Moreno, sócio da Smartbiz, sediada em São Paulo, acredita que o mercado internacional tem tido abertura gradativa para os djs brasileiros, "através de produção feita aqui e parcerias com núcleos de festas no exterior". Porém, segundo Moreno, o mercado nacional é consolidado principalmente para os djs consagrados e "os iniciantes enfrentam dificuldades, sendo a pior delas a baixa remuneração".

As características levantadas pelo dois integrantes das agências evidenciam um mercado com regras ainda em formação, onde a função das agências é acelerar uma certa regulamentação a partir de sua atuação, que funciona como um delimitador de territórios na medida em que essas agências também terminam por mapear e demarcar campos de atuação. Essa delimitação é definida não só pela atuação da agências em fechamentos corretos de contratos, mas pela própria seleção de seus djs e os estilos musicais eleitos – ou seja, os djs e os estilos como os verdadeiros pontuadores dos territórios das agências. Senão, o que diferenciaria uma agência de outra, no mercado brasileiro? "Praticamente a orientação musical", responde Moreno.

128 Os cachês dos djs brasileiros são bem variados e depende, claro, de seu sucesso de público e mídia e de sua própria importância na cena de seu país. Os cálculos se baseiam na duração de sua apresentação (entre 1 hora a 2 horas seguidas) e no caráter da festa (de público grande ou pequeno) e preço de ingresso. Porém normalmente as agências trabalham com cachê estipulado, hoje variando em torno de 300,00 a 4.500,00 reais por 1 hora e meia de apresentação, com custos de alimentação, transporte, equipamento e hospedagem por conta do contratante, do organizador do evento. Há cachês que podem chegar, no mercado brasileiro, a 8, 10 mil reais.

129 Agenciamento para festas.

"Hoje na Filtro trabalhamos com *house*, *techno* e *drum'n'bass* basicamente. Centramos nossa forças nestes três segmentos por opção e não por preconceito a outros estilos".

As agências e núcleos de pesquisa, além de incentivarem a difusão da cultura do dj, são hoje instrumentos moderadores dos mercados *underground* e do *mainstream*. Se, por um lado, as agências profissionalizam a atuação do dj, inserido-o e utilizando-o como arma num mercado competitivo, os núcleos, desassociados das políticas propostas pelo *mainstream*, se além à produção da pesquisa sonora, alimenta a comunidade on line, circula a informação *underground*. O dj, em meio ao mundo *pop* e midiático, é elemento passível de absorção pelo *mainstream* e recuperado pela subcultura da *e-music*.

Portfólio sonoro é marketing pessoal

Há uma prática de utilização de pequenos recursos (*sites* pessoais e *set* gravados em cd, fitas K7 ou arquivos digitais) que se tornam instrumento de marketing pessoal do dj. Pelo mundo todo, dar fita K7 com *set mixado* é um desses recursos – ganhou um amplitude tão grande que, mesmo circulando nos meios alternativos e *undergrounds*, se tornou referência para a indústria fonográfica, que lança cds com *sets* mixados pelos djs com músicas de outros produtores. Essa circulação da informação é fruto da apropriação tecnológica, de uma certa forma de usar a tecnologia, viabilizando novos meios para que a produção seja consumida, para que a emissão chegue a seus receptores sem controle, fora e dentro do ciberespaço, desse fluxo. Se pensarmos em termos de ciberespaço, arquivos de *set mixados* dos djs em mp3 são disponibilizados na rede e ganham livre fluxo para a circulação através da tecnologia *peer-to-peer*.

É parte integrante (e importante) das mídias alternativas de divulgação e do marketing pessoal do dj. Entregar fita mixada (ou cd) é cartão de apresentação. Antes era o *chart* (lista por escrito das 10 melhores faixas que o dj estava tocando), porém mostrar a técnica de mixagem se tornou importante.

Com o surgimento das agências de djs, esse incremento se tornou extremamente necessário. Cds com sets mixados caseiramente ou em estúdio

circulam pelo mundo. Pick ups conectadas a um mixer que por sua vez é conectado à linha de entrada de áudio do computador. As tecnologias do digital possibilitaram a centralização, autonomia e controle dos processo de produção. Em *homestudio* o dj cria seu cd, com capas sofisticadas, *press-release*, fotos – um *press kit* para barganhar novos mercados.

O MP3 e o RA também são as formas, no ciberespaço, para a difusão deste "portfólio" sonoro. Há *site* com *press-releases*, fotos, *charts* e *set* mixado (é o caso do www.rraurl.com, no Brasil) e tantos fora do País. O *site/loja/rádio* Groovetech (www.groovetech.com) é espaço de marketing pessoal onde djs se apresentam ao vivo, com a imagens em real áudio (vídeo) para o mundo conectado.

Esse fluxo de informação, sem controle, é possível frente à característica trazida pela internet de liberar seu pólo de emissão e fruto ainda da utilização das tecnologias contemporâneas, particularmente das digitais, que possibilitam a centralização dos processo de produção sem o controle de instituições, órgãos de poder ou qualquer instrumento de crivo e censura.

O *line up* faz a festa

O *line up*, a seqüência da apresentação dos djs e produtores (no caso de *live párs* e *live acts*) ganha particular atenção na cultura do dj. A idéia é que o clima da festa também é construído por essa seqüência de apresentação. O *line up* é a espinha dorsal da noite. O *line up* prioriza o dj convidado, o destaque da noite, por um lado, e por outro, leva em consideração uma seqüência a partir da velocidade da batida (portanto o estilo). A idéia é manter a pista animada, sempre. A seqüência de djs cria uma gráfico hiperbólico onde ritmos lentos vão "aquecendo" a pista para ritmos mais acelerados e em seguida ritmos mais lentos são retomados. Mesmo em noite especializadas em apenas um gênero musical, o que passa a vigorar para a construção do *line up* são os subgêneros desse estilo. Um *line up* mal estruturado pode levar a falir a *vibe* (o clime de festa, a vibração) de um evento. Esse conceito de gráfico hiperbólico está presente também no *set* individual (apresentação) do dj – que inicia sua apresentação sempre com sons mais leves, acelera, reduz etc. A própria estrutura da música eletrônica trabalha com essa concepção – timbres são adendados aos poucos, a cada 4, 8, 16 e 32 batidas. A construção do ápice da música (com todos os

timbres juntos) normalmente acontece após a metade da mesma, incluindo *breaks* (parada dos beats e aplicação de textura ou vocais), volta e saída de instrumentos.

Cinema de djs

Além de publicações impressas¹³⁰, a cultura da música eletrônica tem sido retratada, nos últimos anos, por alguns cineastas e documentaristas, principalmente europeus e Norte americanos. Há todo um conjunto de informações específicas de comportamento nessa cultura jovem que coloca o cineasta na posição de conhecedor ou não dessa cultura – do ponto de vista da ótica inserida nessa cultura, há aqui um processo de filtragem e leitura dessa interpretação por estar abordando uma cultura identitária, de tribo. Relacionamos, aqui, a título de documentação, alguns filmes que retratam o tema – tantos os gerados pela grande indústria cinematográfica quanto os produzidos por documentaristas e cineastas participantes da cena.

O filme "Groove", de Greg Harrison, foi lançado em junho de 2000, nos EUA, pela Sony. O cenário é a cena *rave* de São Francisco. Mostra os bastidores da montagem de uma festa *rave*, em galpão abandonado, na Califórnia. O documentário "Better Living Through Circuitry" traz entrevistas com djs. Dentre eles, Frankie Bones, Keoki e Wolfgang Flur (ex-integrante do Kraftwerk). O longa-metragem "Human Traffic" (1999), de Justin Kerrigan. Um dos documentários mais celebrados na cena internacional foi o "Modulations", de Iara Lee (brasileira radicada nos EUA) que faz um retrato desde a origem da música eletrônica até o dias atuais, a partir de entrevistas com produtores e dj da cena inicial. "GO!" (traduzido como "Vamos Nessa!"), de 1991, de Doug Liman, mostra a cena em seus bastidores contado sob três diferentes óticas, a partir de um incidente com drogas. "Clubbed to Death", de Yolande Zauberman, 1996, com produção francesa. E o celebrado "24 Hour Party People", de 2002, de Michael Winterbottom. "Maestro", de 2001, de Josell Ramos. "Better Living Through Circuitry", de 1999, de Jon Reiss.

No Brasil, o documentário de maior repercussão foi o "10 Anos de Música Eletrônica", de Ruth Sliger. Com 60 minutos de duração, o vídeo resgata o trabalho

¹³⁰ No mercado editorial, revistas especializadas sempre foram fonte de informação para os djs e profissionais da cena. No Brasil, a DJ World, a DJ Sound e a Beatz disputam o mesmo mercado. No exterior, as publicações impressas de maior referência são: URB magazine, XRL&L magazine, Mixmag, DJ mag, dentre outras, que disputam os consumidores internacionais, com distribuição na maioria dos países, mostrando a feição de um mercado com bases na indústria cultural.

pioneiro dos primeiros djs no Brasil, ainda no final dos anos 80 até os dias atuais. Baseados em entrevistas e imagens da época, o documentário se tornou um importante documento da cena brasileira, fruto da pesquisa de Ruth que vem, desde 1981, documentando vários projetos culturais, dentre eles a cena eletrônica. Entre produções independentes e de grande empresas cinematográficas, a cena *clubber* chega às telas para o grande público e a cultura hedonista da *e-music* se desdobra na cultura hedonista do cinema diversão.

A cultura da música eletrônica, ou a cultura do dj, é, portanto uma complexidade que envolve desde as técnicas de mixagens a um mercado, hoje também *mainstream*, de publicações editoriais, passando por organizações do *underground* à utilização dos elementos da cena numa reapropriação da indústria cultural, para transformação dessa cultura em possibilidade lucrativa.

Podemos pensar o dj como um pólo de circulação da informação. Um emissor que se apropria das informações disponíveis e a libera num fluxo de interação com o público, com a cena, em seus vários aspectos. O dj também se insere em vários aspectos da Cibercultura por se apropriar das tecnologias do digital e gerar seus próprios produtos, desde a música como banco de dados manipulável à geração de suportes para sua divulgação.

CAPÍTULO VI: Conclusão

Com o advento da Internet, particularmente com sua exploração comercial no Brasil a partir de 1995, fica configurado para o usuário comum das redes telemáticas a possibilidade de emissão de idéias de toda ordem usando a internet como mídia, numa contraposição ao modelo de mão-única emissor/receptor, onde ao receptor era dada a chance de apenas consumir informação, sem a reciprocidade da emissão com o mesmo padrão e poder na alteração de conteúdos. Tecnicamente, essa garantia democrática foi assegurada pelo caráter interativo e massivo. Interativo no sentido de os agentes envolvidos terem a capacidade igualitária de ação e poder influir nos processos (e resultados), onde sua ação seja uma premissa à ação do outro, com imprevisibilidade das ações e resultados: a internet é um campo aberto para a construção de sentido e visibilidade para a alteridade. Massiva no sentido da circulação da informação num modelo de Todos/Todos.

As redes telemáticas, além de democratizar o pólo de emissão e colocar em xeque o modelo emissor/receptor, transformando o receptor em emissor (vice-versa), abriram espaço para a formação de comunidades virtuais temáticas tendo como base culturas identitárias e mais particularmente *subculturas*, implicando, em última instância, num reforço das cenas underground urbanas, conectando a efervescência nas cidades com o ciberespaço.

Portanto, o ciberespaço foi, desde 1996, a ambiência para a promoção e aceleração das *subculturas* locais e urbanas, em particular da cultura da e-music, propiciado a partir da liberação do pólo emissor nas redes telemáticas uma troca de informação subcultural – e fora das mídias tradicionais – e a formação de comunidades virtuais.

As redes telemáticas promovem a liberação do pólo de emissão (emissor-receptor/receptor-emissor); promovem a conformação de um ambiente efetivamente interativo (receptor-emissor altera conteúdos); promovem a conformação de um ambiente efetivamente massivo (todos/todos); promovem espaço para as manifestações de alteridade e subculturais; promovem a organização (fóruns) de

comunidades temáticas (cultura identitária); e promovem e representam a efervescência das cenas urbanas, promovem a produção e criação coletiva da arte à distância (a rede como mídia de transferência de dados).

A conexão, na contemporaneidade, entre música eletrônica e suportes digitais era inevitável, não só do ponto de técnico, da experiência ela mesma, mas igualmente do ponto de vista da pesquisa científica, produção simbólica e produção do conhecimento. Desde as origens da música experimental associada a objetos técnicos – ainda em 1860 é escrito o ensaio *Sensations of Tone: Psychological Basis for Theory of Music*, por Hermann Ludwig Ferdinand von Helmholtz e em 1876, o inventor americano Elisha Gray cria o seu "The Musical Telegraph – essa associação se faz presente.

Uma associação que se insere no fato de que as novas tecnologias sonoras determinam o avanço estético da música eletrônica, na medida em que o surgimento de novos suportes digitais, e até mesmo analógicos, abrem o leque da experimentação e descoberta de novos timbres sonoros e colagens. Citamos o exemplo da TB 303 (caixa rítmica de baixo) que, a partir da reapropriação por parte do músicos eletrônicos, chegou a gerar subgêneros eletrônicos como *acid house* (e posteriormente o *acid techno* e *acid trance*).

A apropriação social das tecnologias digitais na produção da música eletrônica retoma o dogma da cultura punk "Do it yourself" (faça você mesmo), implica no questionamento do poder do músico virtuoso e coloca em xeque, ao transformar a música num banco de dados (num dado digital) o conceito do original e cópia, transferindo para o fazer, para o processo de elaboração, o caráter original do trabalho artístico.

A produção da música eletrônica expõe o óbvio: qualquer instrumento musical é um artífice, e os instrumentos musicais "naturais", numa contraposição às "máquinas" musicais eletrônicas, são igualmente uma invenção, no caso naturalizada pelo tempo. Qualquer objeto técnico capaz de ordenar ruídos – capaz de produzir música – é um instrumento musical, mesmo os que foram inicialmente inventados com outro propósito e posteriormente resignificados.

Que a cultura do dj contemporâneo está diretamente associada à Cibercultura, por envolver diretamente o ciberespaço como seu principal instrumento de produção simbólica, e que essa cultura é uma complexidade que abarca desde as técnicas de mixagens ao mercado *mainstream*; uma complexidade representada nas redes telemáticas, também espaço para o *underground* da cena eletrônica.

Essa cultura é ponto de contato entre teorias e noções desenvolvidas pela Cibercultura e Estudos Culturais, por relacionar arte, tecnologias, comunicação e cultura jovem, buscando a aplicação de noções de alteridade, *underground*, subcultura ao ciberespaço.

Queremos documentar, enfim, que a complexidade "Cultura do dj" ou "Cultura da música eletrônica" teve um desenvolvimento acentuado no Brasil, e em particular no Nordeste brasileiro, por conta da comercialização da Internet e da construção das comunidades virtuais, na tríade arte/comunicação/tecnologia. Que a formação dessas comunidades virtuais e a difusão de informações associadas à cultura da e-music no ciberespaço só foi possível devido à libertação do pólo de emissão da informação na internet.

REFERÊNCIAS

LIVROS/ARTIGOS

BARA, G. La Techno. Libro Musique, Paris, 1999.

BEVERAGE, E. 200 Beats Per Minute. Paperback/Published, UK 1998

BENJAMIN, W.. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica, IN Obras escolhidas. Magia e Técnica, Arte e Política: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1985b. p. 165-196. v. 1

BLUM, A. Scenes IN Cities/Scenes (Public 22/23). Public, Canada, 2001.

BOREL, B. DJ Culture. Movement Magazine: New Music/New Style/New Attitude, Vol. 1, no. 2, p.25.

COSTA, R. da. Cultura Digital. Publifolha, São Paulo, 2002.

COLLIN, M.. Altered State the story of ecstasy culture and acid house. Serpent's Tail, London Englad, 1997.

CASTELLS, M. O espaço de fluxos, IN A sociedade em rede. Paz e Terra. SP, 1999.

FRITH, Simon. The cultural study of popular music, IN Cultura Studies. Routledge. Londres-New York 1991.

GROSSBERG, L. Dacing in spite of myself – essays on popular music. Duke University Press, London, 1997.

GANDELMAN, H. De Gutenberg à internet - direitos autorais na era digital. RJ, Record, 1997.

HERSCHMAN, M. org. Abalando os anos 90 - funk e hip hop, globalização violência e estilo cultural. Rio de Janeiro, Artemidia Rocco, 1997.

LÉVY, P. Cibercultura. Tradução: Carlos Irineu da Costa. SP, Ed.34, 1999.

_____. As Tecnologias da Inteligência. Tradução: Carlos Irineu da Costa. RJ, Ed. 34,1994.

_____. O que é o virtual. Tradução: Paulo Neves. RJ, Ed. 34, 1996.

LEMOS, A. Cibercidades IN Janelas do Ciberespaço – Comunicação e Cibercultura. Editora Sulinas. Porto Alegres. 2001

_____. Cultura das redes ciberensaios para o século XXI. Edufba. Salvador, BA, 2002.

_____. As Estruturas Antropológicas do Ciberespaço., in Textos n.35, Salvador, BA, junho 1996.

_____. Cibercultura – técnica, sociabilidade e civilização do virtual IN Globalização e educação. Editora Unijuí, RS, 2000.

MIELNICZUK, L. Interatividade como dispositivo no jornalismo on line IN Temas em comunicação e cultura contemporâneas II. Edufba, Salvador, 2000.

MAFFESOLI, M. A Contemplação do Mundo. Tradução: Francisco F. Settineri. Porto Alegre-RS, Editora Artes e Ofícios Editora Ltda, 1995.

MACHADO, A. Máquina e Imaginário. São Paulo: Ed. Edusp, 1993.

_____. O Tempo das Tribos. Tradução: Maria de Lourdes Menezes. RJ, Editora Forense-Universitária, 1987.

NUNES Filho, P. As relações estéticas no cinema eletrônico, EDUFRN, EDUFAL, EDUFPB, 1996.

PALOMINO, E. Tecno - o futuro acelerado , Folha de São Paulo, em 6 de abril de 1997.

PALOMINO, E. Babado Forte. Mandarin, São Paulo,1999.

PARENTE. A org. Imagem máquina - A era das tecnologias do virtual. RJ, Editora 34, 1993.

PASSARELLI, G. As primeiras raves a gente nunca lembra. Revista Dj World no. 09, página 66

RODRIGO, C. Os Donos das Pistas, Revista Época, em outubro de 1998.

_____. Aspectos da Cibercultura: vida social nas redes telemáticas IN Crítica das práticas midiáticas, Hacker Editores, 2002.

RUSHKOFF, D. Um jogo chamado futuro - como a cultura dos garotos pode nos ensinar a sobreviver na era do caos. Editora Revan. Rio de Janeiro. 1999.

SAUNDERS, N. Ecstasy e a Cultura Dance. Publisher Brazil, SP, 1997.

STERLING, Scott. Can You Fell it?. Revista URB, página 103, nov/dec/2002.

SIMONDON, G. Du Mode D'Existence des Objets Techniques. Editions Aubier, 1958.

_____. Sobre a tecno-estética: carta a Jacques Derrida. ... 1992

SIMON, F. The cultural study of popular music, IN Cultural Studies. Routledge. Londres-New York , 1991.

SIMON, R. Generation Ecstasy : Into the World of Techno and Rave Culture. Hardcover/Published 1998.

SOUZA, C M D de. Idéias avulsas sobre música eletrônica, djing, tribos e Cibercultura IN IN Janelas do Ciberespaço – Comunicação e Cibercultura. Editora Sulinas. Porto Alegre, 2001.

_____. Performing Rites – on the value of popular music. Harvard University, Cambridge, Massachussetts, 1996.

STRAW, W. Systems of articulation, logics of change: communities and scenes in popular music, IN Cultural Studies. Routledge. Londres-New York , 1991.

_____. Scenes and Sensibilities IN Cities/Scenes (Public 22/23). Public, Canada, 2001.

THORTON, S. Moral panic, the media and british rave culture, IN Microphone fiends. Routledge. Londres-New York 1994.

_____. Club Culture – music, media and subcultural capital. Wesleyan University Press, Londres, 1996.

VIANA, H. Tecnologia do Transe, Folha de São Paulo, em 06 de abril de 1997.

ARTIGOS - INTERNET

ALBINAD, O. A música eletrônica. <http://www.muzik-a.com.br/ensaio.htm>, em 29.08.1999

CYBERTRIBE Rising.
http://hyperreal.org/raves/spirit/politics/CyberTribe_Rising.html, em 15 de setembro de 1999 - Universal Movement Trinity

Dicionarios Techno-Deejay. www.florida135.com/pages/diccion/intro.htm
15.setembro.1999

Este é verdadeira história clubber, na url members.tripod.com/cybermanos, em 10.05.1999.

Em que sentido podemos cruzar a música eletrônica com a Cibercultura entrevista com André Lemos, Pragatecno, <http://www.pragatecno.com.br>, em 11 de agosto de 1999

HAKIM, B. The Temporary Autonomous Zone, <http://www.unicorn.com//lib/zone.html#gtc>, em 11.08.1998.

KIRTCHEV, C. A. Cyberpunk manifesto. http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk_manifesto.html, em 01.01.1988.

LAMBORN, P. W. Cibernética e Enteogénese: do ciberespaço ao neuroespaço, <http://rorty.ist.utl.pt/issue0/neuroe.html>, em 05. 08.1999

LEMOS, A. Arte eletrônica e Cibercultura. www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/arte.html, em setembro de 2001.

_____. Ciber-rebeldes. <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos>, em 04.01.1999

_____. Ciber-Socialidade - tecnologias e vida social na cultura contemporânea. <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/cibersoc.html>, em 04.01.1999

_____. Cibercultura – técnica, sociabilidade e civilização do virtual IN Globalização e educação. Editora Unijuí, RS, 2000.

_____, Cyberpunk, apropriação desvio e despesa na Cibercultura, <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/apropriacao.htm>, em outubro de 2002.

_____. Cyberpunk, apropriação desvio e despesa na Cibercultura, <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/apropriacao.htm>, em outubro de 2002.

O SENTIDO TRIBAL DE DANÇAR (entrevista com o dj Marcos Morcerf). <http://www.pragatecno.al.or.br>, em 31 de agosto de 1998

PALÁCIOS, M. Modens, muds, bauds e ftps - aspectos da comunicação no final do milênio. <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber>, em 01.04.1999

RAVERS. <http://project.cyberpunk.ru/idb/ravers.html>, em 01.01.1988

ROCHA, C. Como tudo começou,
www.rraurl.com/html/Cena/textos/historia.html, em 21.09.999

STIENS, E. On Peace, Love, Dancing, and Drugs - a sociological analysis of
rave culture <http://www.macalester.edu/~estiens/writings/raveindex.html>
25.fevereiro.1999

The Official alt.rave FAQ. <http://hyperreal.org/raves/altraveFAQ.html>
01.agosto.1998

120 Years of Electronic Music. http://www.obsolete.com/120_years, em
outubro de 2002.

SITES DE REFERÊNCIA

www.rraurl.com

www.pragatecno.com.br

www.pororokamusic.com.br

www.tribusmanaus.com.br

www.rraurl.com/cotonete

www.undergroove.com.br

www.oversonix.cx

turn.to/rec

www.technoise.kit.net

www.pragatecno.com.br

www.e-noise.com.br

www.rraurl.com/bum

www.liveimages.cjb.net

www.vjcentral.com

www.avit.org.uk

www.taracode.com.br

www.marcosmorcerf.com

www.alcidesviana.cjb.net

www.hardmix.com.br
www.soundj.com.br
www.drumandbass.com.br
www.housemusic.com
www.rebolado.net
www.djsinnovation.com.br
www.erikapalomino.com.br
www.cenaeletronica.com
tuntistun.tk
www.candangroove.com.br
www.reexistencia.com.br
www.poavibe.com.br
www.fiberonline.com.br
www.soononmoon.org
www.uol.com.br/fiberonline/ea/
www.terra.com.br/headphone/headbeats/homebeat.htm
www.zootek.org
www.ghr-tracks.com/electric
www.savetherave.org
http://www.epitonic.com
www.andj.hpg.com.br
www.agenciafiltro.com.br
www.reexistencia.com.br
www.smartbiz.com.br
www.hypno.com.br
www.eletronikadjs.com.br
www.12inchdance.com
www.bentcrayon.com
www.breakbeatscience.com
www.bangingtunes.com
www.blackmarket.co.uk
www.crunch.co.uk
www.dancerecords.com
www.dmcworld.com

www.groovetech.com
www.hardwax.com
www.hardtfindrecords.com
www.juno.co.uk
www.manchester-underground.freemove.co.uk
www.N-side.com
www.oldschoolvinyl.da.ru
www.primalrecords.com
www.planetxusa.com
www.rhythmrecords.com.br
www.sonicgroove.com
www.solidgrooves.com
www.satelliterecords.com
www.techsun.net
www.truelove.co.uk
www.tweekin.com
www.technorecords.com.br
www.upstairs-records.com
www.urs-dancemusic.com
www.vinylscience.com
www.vinyl-junkies.co.uk
www.vinyldj.com
www.611records.com
groups.yahoo.com/group/pragatecnobrasil
groups.yahoo.com/group/br-raves
in2bass.tsx.org
members.xoom.com/psytrancebr
groups.yahoo.com/group/Bitbeat
www.raveon.com.br
www.ravelinks.com
www.pulse.com.br/
www.aloca.com.br
www.x-radio.com
www.undergroundhouse.com

interface.pirate-radio.co.uk/pirate.html
www.internetv.com/html/techno.htm
www.mixmag.com
www.xlr8r.com
www.urb.com
www.djsound.com.br
www.france-techno.fr/
www.uk-dance.org/
infodance.com
www.groundloops.com
www.dogbeats.co.uk
www.killerbeats.com
www.abz.co.uk
www.phatdrumloops.com
www.wizoosounds.com
www.dancesafe.org
www.ecstasy.org
www.erowid.org
www.obsolete.com/ecstasy/
www.geocities.com/SunsetStrip/Studio/9538
www.hyperreal.org/
www.florida135.com/pages/diccion/intro.htm
www.hyperreal.org/raves/altraveFAQ.html
www.prodj.com/advice/dj/djmain.html
www.artnet.com.br/~pmotta/
www.kraftwerk.com

GLOSSÁRIO¹³¹

After-hours - Programação de clubes que tem início normalmente às quatro, cinco da manhã e se estende até o final da manhã.

Ambient Music - Seu crescimento acontece no inícios dos anos 90, mas suas origens remetem a Brian Eno, no ano 70, com sua música minimalista. Música basicamente de texturas, sem batidas, com notas longas e etéreas e melodia lenta (quando aparece algum ritmo está desaceleradíssimo), não voltada para as pistas. Uma das característica desse estilo é, às vezes, a citação de sons do ambiente (vento, mar, barulhos caseiros, vozes...). Há o Illbient que é a versão dark, negra, sombria, da Ambient Music. O Illbient tem como local de referência Nova York e como principal expoente o dj Spooky.

Beat – Batida, a junção do bumbo e caixa (pedal), a base do ritmo.

Back spin – Técnica do dj em volta rapidamente o disco.

Back to back – Técnica do dj em voltar dois discos em diferentes "pratos" dos toca-discos, buscando a fusão de batidas ou texturas dos dois discos de forma sincronizada. O back to back pod ser entendido também como a apresentação conjunta de dois djs em revezamento de uma a duas música para cada um, sendo quem alterna para o outro.

Big Beat - Acelerando as batidas quebradas do hip hop e as vezes fundindo com as do funk, esse estilo pode incluir distorções de riffs de guitarras. É o som mais acessível da eletrônica e se assemelha ao rock. Em torno de 120 bpm.

BPM - Batidas por minuto, a velocidade do ritmo.

Chats –sala virtual de bate-papo.

¹³¹ Com colaboração de Ivo Michalick (www.pororokamusic.com.Br)

Chart (top ten) – Parada de sucesso dos djs (as 10 mais...)

Chill In - Aquecimento. Uma reunião de clubbers, um bar, um encontro para ouvir música eletrônica antes das festas ou saída para os clubes. Pode ser na casa de amigos.

Chill Out - Relaxamento. Ambiente com música menos acelerada, um pós-agitação das pistas de dança. Pode ser na casa de amigos.

Clubber- freqüentador de clubes

Conceito - Conjunto de idéias que norteiam a concepção de um evento.

Crackeados - programas pagos que tiveram seu código de controle de uso limitado quebrados, se tornando freeware circunstancial.

Cultura Clubber - Conjunto de manifestações associadas à cultura nos clubes noturno de dança (moda; djs, disco e house music, principalmente). Não faz necessariamente conexão com a Cibercultura. Faz-se uma associação da Cultura Clubber, em suas origens, com a época Disco, nos anos 70.

Designer – Artista que trabalha com imagem, na concepção de flyers, sites ou mesmo na ambientação de festas

Download - Designa o "baixamento" de arquivos na internet.

Downtempo – Música desacelerada, não voltada para as pistas, mas com ritmo.

Dj – Disc Jockey. Artista-técnico que mistura músicas diferentes ou iguais para ser ouvida e/ou dançada, usando suportes como vinil, cd ou arquivos digitais sonoros.

Djing - A ação ou conjunto de técnicas do dj (scratch, mixar, remixar, back-to-back, back-spin etc).

Drum and Bass - Saído dos guetos negros de Londres (1991/92) esse estilo, antes chamado de Hardcore quando saído da cena Hip Hop, associa os baixos potentes com batidas sincopadas. Pode se associar a outras estéticas, como o Jazz, fazendo surgir o jazzy drum and bass, ou no caso brasileiro à MPB, com os djs e produtores Marky, Xerxes e Patife. 160 bpms.

Drum machine – Caixa de geração de beats.

Dub - Originado das experiências dos negros da Jamaica, ainda nos anos 60, tendo à frente o produtor Lee Perry, que destaca a montagem e a técnica como fundamentais para o resultado da música. É a tecnologia definindo a estética. O dub eletrônico utiliza timbres do reggae, com batidas lentas, reverberadas e efeitos etéreos. O efeito delay (distorção que faz com que o som ganhe uma textura de espacialidade, de tridimensionalidade) é um elemento importante do dub eletrônico. Pode ter vocal.

Electronica - Estilo gerado pela eletrônica, mas sem uma definição específica.

Normalmente se refere a toda uma produção de um grupo que prefere não se definir por alguma vertente em particular.

Eletro - estilo musical originado a partir de experiência do Krafwerk e difundido por Afrika Bambaataa. Em Detroit, sede e origem do Techno, o Eletro passou também a ser intensamente produzido formando uma outra comunidade de produtores e djs. O estilo quebrado da batida é a versão eletrônica do funk (eletrofunk).

Fanzines – Revista de fãs; edição impressa de informativo, normalmente reproduzido em fotocopiadora, com conteúdo de arte e comportamento, e com tiragem limitada e distribuição direcionada.

Flames – debates acalorados nas listas de discussão.

Flyers - Filipetas, panfletos "voadores", repassados de mão em mão. A produção dos flyers representa uma atividade séria dentro da Cena da Música Eletrônica, pois repassa o conceito da festa, da rave, através da imagem, cores e programação visual.

Freebies - "Presentinhos-surpresa" dados ao público de um evento.

Freewares - Programas gratuitos de computador.

FTP – Serviço de transferência de arquivos na internet, para upload e download

Gabba - É o estilo mais hardcore (pesado e rápido) da eletrônica. Baseado na batida house e techno, o gabba chega a até mais de 200 bpm's.

Garage band - Banda de garagem (normalmente de rock), alternativa, underground. - movimento musical ligado à cultura rock e caracterizado pelo lema "faça você mesmo"

Groove - A "levada" na música, é o encontro de sons percussivos em contra-tempo (baixo, atabaques, percussão, etc.), com as batidas, os beats.

Groove Box- Caixa de ritmo, máquina que produz beats, texturas e linhas de baixo.

Hard Disk (HD) - Disco rígido.

Homestudio - estúdio de som montado em residência.

Hostess - Pessoa que fica na entrada de um evento, recepcionando os espectadores e apresentando estes a proposta do evento. Em geral apresenta figurino compatível com o conceito do evento.

House - Nascida em Chicago (EUA), em 1986, esse estilo saiu da fusão, por parte do dj Frankie Knuckles, de elementos da soul music com a disco e batidas das baterias eletrônicas. Daí, surgem sub-gêneros como o garage (com bastante vocal gospel), e o deep house (o sub-gênero mais elegante do House, com linhas melódicas, melancólicas e minimalistas acima das batidas), o jazzy house (batidas com um instrumento solo - quase sempre um sax virtuoso -), dentre outros (acid house, disco house, tribal house, french house). 110 a 128 bpms. Hoje fala-se em até 133 bpms. O

tech house é a sobreposição da batida techno sobre ao groove da house. 133-137 bpms.

IDM (Intelligent Dance Music) – Música cerebral. Texturas experimentais. Conceito que pode abarcar as vertentes da ambient e illbient music. Em geral.

Laptop djs – Djs que "tocam" com computadores com softwares que simulam mixer, misturando arquivos mp3 ou wav.

Live Act (ou live pa) - É a performance, a apresentação ao vivo, do grupo ou do músico eletrônico em clubes, festas e raves.

Loop - repetição infinita de um sample sonoro, de um trecho sonoro.

Low technology – Instrumentos de produção não de "ponta". Flyer produzido em fotocopiadora é produto low technology.

Mailings Lists - listas de endereços de e-mail

Mainstream: o oposto de Underground.

Marketing - atividade da comunicação e da publicidade que explora os mercados para dar visibilidade a produtos, pessoas ou instituições a partir da realização de eventos.

Mp3 – Tive de arquivo sonoro compactado com qualidade de wav (cd).

Mixar - Misturar. Na técnica do dj, significa juntar as batidas de duas ou mais músicas na mesma velocidade, nas mesmas bpms, buscando uma fusão ou uma passagem de uma música para a outra.

Off-Topics - Assuntos foram dos temas de uma lista de discussão.

Overground – A chegada do underground no *mainstream* sem abrir mão dos conceitos underground.

Plur - Iniciais em inglês das palavras Paz, Amor, União e Respeito, trata-se de uma expressão criada pelo DJ inglês Frankie Bones em 1992 e que sintetiza todos os conceitos da cultura da música eletrônica.

Promoter – Responsável pela concepção, promoção, divulgação e organização de uma festa.

Peer-to-peer (p2p) – Tecnologia de transferência de informação ponta-ponto, computador a computador, sem passar por sob controle de servidores.

Pitch – Recurso (botão) para acelerar/desacelerar a velocidade da execução da música.

Provedor – Central de informática (podendo ser um computador) que facilita o acesso à rede mundial de computadores, mesmo comercialmente

Rave – Festas em ambientes abertos (praias, sítios, fazendas) ou em galpões sempre fora do perímetro urbano.

Raver – Frequentador de raves.

Remixar - Reeditar uma música em novo estilo, em nova tipo de batida. Fazer nova versão.

Sample - Trecho retirado (recortado) para posterior colagem a outros trechos (podendo ser voz, música, imagem...)

Sampler – Máquina de retirar, recortar trechos das músicas ou vídeo (sample).

Scratch – Técnica do dj em "arranjar" o disco, voltando-o e adiantando-o rapidamente com a mão e fazendo ruídos com intuitos percussivos.

Sequencer – Seqüenciador. Programa ou máquina que seqüência sons obedecendo uma programação.

Sets mixados – Uma seqüência gravada de música com mixagem do dj, normalmente em torno de 50 minutos, para demonstração do estilo do dj.

Site – Conjunto de páginas na internet, normalmente incorporando imagens, sons e texto.

Software - programa de computador.

Teaser - Uma espécie de pré-flyer, fazendo a divulgação inicial de um evento futuro sem oferecer maiores detalhes, buscando criar uma expectativa no público-alvo.

Technoparty - É a festa com música eletrônica em clubes e/ou em área mais urbanas da cidade, em ambientes fechados, principalmente.

Techno - Originado em Detroit (EUA), no início dos anos 80. Derrick May, Kevin Saunderson e Juan Atkins fazem uma fusão entre o som de Kraftwerk e batidas funks de George Clinton. O resultado é uma batidas seca, repetitiva, 4 por 4, sem vocais. O Kraftwerk é considerado um grupo Prototechno, por ser referência para a produção da Techno Music. 130 a 140 bpms.

Trance - Criado na Alemanha, já é uma derivação do techno. Texturas se sobrepõem às batidas. Som viajante. Menos groove. O hard trance acelera as batidas para até 150 bpm e o psy trance (em torno de 138/150 bpms) aumenta as camadas de texturas e efeitos sonoros e mistura com trechos de sons étnicos indianos (goa trance). O trance usa a estrutura e bpm da house ou do techno.

Trackers - software para montagem/remontagem de trilhas musicais.

Underground - Aquilo que está escondido, submerso, à margem. Mas no campo da arte, essa palavra assume outra conotação. É o que não está vinculado aos interesses

do mercado de consumo tradicional, "mainstream", meramente comercial, sem preocupação com a experimentação artística ou com as culturas "alternativas".

Upload - Designa o envio de arquivos, também na internet

Webzines – Revistas de fãs na www, normalmente com conteúdo ligado à arte e comportamento.

Wav – Tipo de arquivo sonoro com qualidade máxima digital (padrão cd).

World Wide Web – ambiente multimídia da internet. Também citado com www, web, ou w3.

APÊNDICE

ENTREVISTAS/ Djs

ENTREVISTA/ Músicos Chico Correa/Dj Dolores/Gilberto Monte

ENTREVISTAS/AGENCIAS DE DJS

ENTREVISTA/ antropólogo Stephane Malysse

ENTREVISTA/ Produtor Cultural Ivo Michalick

ENTREVISTA/ Owners de lista de discussão

ENTREVISTA/ editor de site

DEPOIMENTO/ Raver Carine Lago Richter

ENTREVISTA/ H.D.Mabuse (coletivo Re:Combo)

LISTA DE DISCUSSÃO/ Regras da lista PragatecnoBrasil

Obs: As entrevistas foram realizadas por e-mail com o intuito de resgatar diferentes visões sobre a cena eletrônica, com depoimentos de djs, produtores, promoters, editores de sites e administradores de listas de discussão. Propositalmente, o conteúdo dos depoimentos nestes anexos foram mantidos como no original, para resgatar o discurso presente na correspondência via internet.

ENTREVISTAS/ Djs

Dj Camilo Rocha

1. O que representa a internet na cultura do dj contemporâneo?

Tudo!!! Significa conforto, rapidez, maior acesso à música em vez de depender só do que as lojas trazem, acesso à informação fresquinha. Significa também não ter mais que pagar R\$ 40 em revistas gringas que chegam com um mês de atraso.

2. Você acredita que a cena brasileira pode ter sido acelerada pela presença mais massiva da web (internet) a partir dos anos 90?

É difícil quantificar essa contribuição, mas dá para imaginar que ela ajudou sim. Agora eu diria do fim dos anos 90 para cá, pois antes disso a internet (ainda mais banda larga) era bem mais restrita. Mas com certeza a internet ajudou todos a ficarem mais informados e antenados, ela democratizou a sabedoria (no sentido dos fatos brutos, nada a ver com o que se faz ou como se interpreta essa informação).

3. Podemos pensar os *sites* e as listas de discussão como principais suportes da cena brasileira na internet?

Não, embora tenham um papel importante. Embora a internet tenha se propagado, vamos lembrar que a vasta maioria das pessoas na cena (incluindo eu) usa internet para serviços e acessos mais ligeiros. Os que passam horas em fóruns de discussão, navegando, que criam todo um cotidiano e vida virtuais, são minoria (e acredito que sempre serão...). O que faz a cena se mover e expandir são pessoas de carne e osso frequentando e interagindo pessoalmente nas festas.

4. Que marco podemos eleger como o início da cena brasileira? Você viu a cena surgir no Brasil, quais as características iniciais dessa cena e quais as características principais da cena brasileira hoje?

Acho que não existe UM marco mas vários momentos que foram decisivos para ela chegar onde está: o Nation com Mauro Borges e Renato Lopes; Mau Mau e

Renato no Sra. Krawitz, o programa de rádio que eu e Renato fazíamos na Nova Dance em 1993; a coluna Noite Ilustrada, da Erika Palomino, os DJs Julião e Marky na periferia de São Paulo etc. etc. A principal diferença é o dinheiro e a existência de pessoas que estão nisso por dinheiro. Isso não existia antes porque música eletrônica não dava dinheiro. Colocado de outra forma, antes havia só o ideal e a *vibe* e hoje, embora ainda existam a *vibe* e o ideal, eles são muitas vezes corrompidos pela ganância.

Rodrigo Lobbão

Nome de dj: Rodrigo Lobbão

Cidade em que vive: Fortaleza, Ceará

Grupo do qual participa participa: Undergroove

1. O que representa a internet na cultura do dj contemporâneo? A melhor forma de divulgação de seu trabalho (discotecando ou como produtor), desde de selos independentes a *sites* com *sets* mixados.

2. Você acredita que a cena brasileira pode ter sido acelerada pela presença mais massiva da web (internet) a partir dos anos 90?

Sim, mas apenas no final da década.

3. De que forma você acompanharia a cena mundial, ou se inseriria nela, sem a internet?

Antes da internet eu me informava por revistas ou por zines, mas confesso que seria bem mais difícil sem a internet para a atualização, por exemplo, de discos.

4. Podemos pensar os *sites* e as listas de discussão como principais suportes da cena brasileira na internet?

Sim, é umas das melhores formas underground de divulgação de festas, *raves* e também com troca de informações e intercâmbios.

5. Fora do ciberespaço, o que mantêm a cena com caráter mais *underground*?
Acima de tudo a atitude das pessoas, de ser fiel aos conceitos e a uma "ética *underground* eletrônica", que foi formada com o tempo dentro da cena mundial.

Nome de dj: Renato Lopes

cidade em que vive: São Paulo

grupo do qual participa: SmartBiz

1. O que representa a internet na cultura do dj contemporâneo?

Informação disponível para qualquer rapidamente, integração.

2. Você acredita que a cena brasileira pode ter sido acelerada pela presença mais massiva da web (internet) a partir dos anos 90?

Tenho certeza disso

3. De que forma você acompanharia a cena mundial, ou se inseriria nela, sem a internet?

Continuaria a devorar revistas. Ser rico para viajar pra lá e pra cá também ajudaria.

4. Podemos pensar os *sites* e as listas de discussão como principais suportes da cena brasileira na internet?

Sim. Eu também incluiria a lojas virtuais

5. Fora do ciberespaço, o que mantêm a cena com caráter mais *underground*?

A vontade de se ter uma identidade musical autêntica.

6. Você viu a cena surgir no Brasil, quais as características iniciais dessa cena e quais as características principais da cena brasileira hoje?

Antes - pouca informação. São Paulo ditava as regras

Hoje - vários núcleos se desenvolvendo pelo país com suas próprias histórias e características. As pessoas muitos mais receptivas a novas idéias.

Nome de dj: Raul Aguilera

Cidade em que vive: Curitiba

Grupo do qual participa: Eletrogralha/Supergroove

1. O que representa a internet na cultura do dj contemporâneo?

Um misto de recurso/ferramenta/fonte de informações.

2. Você acredita que a cena brasileira pode ter sido acelerada pela presença mais massiva da web (internet) a partir dos anos 90?

Eu não diria massiva, uma vez que a grande maioria da população ainda não tem acesso à rede. Mas a rede ajudou bastante na divulgação dessa cena.

3. De que forma você acompanharia a cena mundial, ou se inseriria nela, sem a internet?

Acompanharia por revistas, principalmente, uma vez que quase inexistem programas na nossa televisão voltados para esse tipo cultura. Não imagino como me inseriria.

4. Podemos pensar os *sites* e as listas de discussão como principais suportes da cena brasileira na internet?

Sim, sem dúvida.

5. Fora do ciberespaço, o que mantém a cena com caráter mais *underground*?

A atitude das pessoas em lutarem pelo que elas acreditam, seja tocando música, fazendo festas ou escrevendo fanzines.

ENTREVISTAS/AGENCIAS DE DJS

Nome da agência: Hypno Djs Management

Site: www.hypno.com.br

Nome do entrevistado e função: Paulo Silveira - diretor/proprietário

1. Qual o objetivo principal da agência?

Agenciar os melhores djs brasileiros e lançar novos nomes no mercado.

2. Como têm se comportado os mercados estrangeiro e nacional em relação ao dj brasileiro?

O mercado brasileiro está aquecido como nunca antes. A Hypno Djs trabalha com quase todos os Estados brasileiros com exceção de Acre, Maranhão e Amapá e faz em média 200 *bookings* por mês. O mercado internacional está descobrindo o talento dos Djs brasileiros. A Hypno Djs tem varios Djs com carreira internacional em ascensão entre eles: Anderson Noise, Patife, XRS (Xerxes de Oliveira), Renato Cohen, Gabo e Denise, Fabricio Peçanha.

3. Qual a vantagem para o dj estar inserido numa agência?

As vantagens são inúmeras. O Dj profissional tem que se concentrar apenas em tocar bem e produzir. O resto é cuidado pela agência, como recebimento dos cachês, escolha da melhor cia. aérea, dos melhores horários de vôo, do melhor hotel, dos melhores lugares para se tocar. Enfim, de tudo relacionado a apresentação do artista

4. O que diferencia uma agência de outra, no mercado brasileiro?

Com certeza o profissionalismo e mais ainda os contatos que o agente tem e de sua relação com os clientes.

5. Quais as outras atividades (se existem) desta agencia, além do *booking*?

Fazemos projetos para grandes empresas, *line ups* de inúmeros eventos, direção artística e eventos com a marca Hypno Djs Management.

Sorte.

Paulo Silveira

Nome da agencia: Agência Filtro

Site: www.agenciafiltro.com.br

Nome do entrevistado e função: Tee – diretor

1. Qual o objetivo principal da agência?

O objetivo principal da Filtro é a profissionalização do DJ em Minas Gerais, mais especificamente na cidade de Belo Horizonte nesta primeira fase, e a organização do espaço de apresentação deste profissional na cidade, de uma forma democrática e digna.

2. Como têm se comportado os mercados estrangeiro e nacional em relação ao dj brasileiro?

Em questão qualitativa, vejo com grande desenvolvimento, ainda mais agora com a intensiva produção nacional diante da alta do dólar, que deve impulsionar ainda mais o crescimento de uma música nossa e de um mercado fonográfico singular e crescente.

Quanto ao agenciamento no Brasil ocorrem alguns problemas, mas superáveis com

o amadurecimento da própria cena. Existe uma infinidade de djs bons, ao mesmo tempo faltam *promoters*, produtores. Ou seja, o mercado propriamente dito. Temos, por exemplo, agências com diferentes perfis de agenciamento e também de conceito, mas tem sido complicado pra todo mundo, diante de que os próprios djs, que fazem ou não parte das agências, não terem uma ética, ou mesmo não se

profissionalizando adequadamente, fechando cachês baratos, faltando com a postura e com a ética entre os colegas de profissão, dentre outros fatores, como querer estar sempre presente nos *line ups* e isso ser o maior desejo antes de qualquer coisa.

É preciso organização deste espaço, e é preciso também que exista uma qualificação dele por parte de quem contrata e quem é contratado.

Dentro de um geral, o Brasil é um enorme mercado e vai crescer muito mais que a Europa ou os EUA, ao meu ver.

É preciso persistência e muita paciência.

3. Qual a vantagem para o dj estar inserido numa agência?

Antes de tudo o DJ tem que desmistificar que a agência é um complicador. Pelo contrário. Ela é seu representante, sua vitrine, que fará o possível e o impossível para oferecer o melhor, dentro, é claro, das possibilidades dessa agência em sua cidade.

O segundo fator é organização da vida do dj. *Releases* sérios, verdadeiros e coesos. Material fotográfico decente e principalmente pensar que existem pessoas trabalhando pelo sucesso do trabalho dele. O dj também tem que colaborar, fazendo além de bons *sets* e ter ética com todo o seu meio envolvido, se comprometer com a agência quanto a sugestões, interesses em comum.

Dentre as principais vantagens estão o tempo em que se ganha para se concentrar na música, não ter que passar pelas "dores-de-cabeça" de contratos e problemas burocráticos, ou mesmo ouvir frases como: "Seu dj toca música de *rave*?"

4. O que diferencia uma agência de outra, no mercado brasileiro?

Acredito que além do mercado local que cada uma tenha e que muda muito, (se for em São Paulo, Curitiba, Belo Horizonte ou em outras cidades) é também seu conceito, além de seu critério de agenciamento como valores e outros fatores..

Hoje na Filtro trabalhamos com *house*, *techno* e *drum'n'bass* basicamente. Centramos nossa forças nestes 3 segmentos por opção e não por preconceito a outros estilos. Temos uma ação regional com leves inserções nacionais de nossos djs. Hoje organizamos, poucas mas com muita qualidade, tournês de alguns artistas internacionais (com mais ênfase neste ano de 2003).

5. Quais as outras atividade (se existem) desta agência, além do *booking*?

Durante o nosso primeiro ano, investimos muito na criação de nosso mercado local, que ainda é pouco mas já começa a existir. Para isso, produzimos diversos eventos relacionados ao nome da agência com tournês de djs nacionais, internacionais e principalmente do nosso *cast*. Hoje já possuímos uma posição privilegiada diante das pessoas, que agora entendem o que é uma agência e o que ela faz.

Concentramos neste segundo semestre os trabalhos para o *booking*, mas ainda mantemos algumas produções para conceituar o público e nossos djs, além de alguns projetos de residência mensal e bimestral, onde ajudamos na co-produção. Direcionamos para o ano de 2003 o trabalho de marketing musical. Onde indicamos e co-produzimos um evento direcionado para o produto do cliente, nisso colocamos o dj certo para o produto certo, na hora certa, para as pessoas certas.

Nome da agência: SmartBiz

Site: www.smartbiz.com.br

Nome do entrevistado e função: Fernando Moreno/sócio

1. Qual o objetivo principal da agência?

Difundir a música eletrônica

2. Como têm se comportado os mercados estrangeiro e nacional em relação ao dj brasileiro?

Internacional : abertura gradativa para os djs brasileiros, através de produção feita aqui e parcerias com núcleos de festas no exterior.

nacional : djs consagrados sempre têm mercado e djs iniciantes enfrentam dificuldades, sendo a pior delas a baixa remuneração.

3. Qual a vantagem para o dj estar inserido numa agência?

- Ele tem mais tempo para se dedicar ao seu trabalho;
- Uma 'assinatura' que atesta que o dj é profissional;
- Exime o artista de preocupações como contratos, nota fiscal, recebimentos,

etc

4. O que diferencia uma agência de outra, no mercado brasileiro?

- Praticamente a orientação musical.

5. Quais as outras atividades (se existem) desta agência, além do *booking*?

- Selo de música ; - Internet café

ENTREVISTA/ antropólogo Stephane Malysse

1 - Existe um corpo diferente na dança da música eletrônica?

Na verdade, o corpo que dança é um corpo que reage de forma "corporal e emocional" (o que, na verdade, constitui uma coisa só: o ser da pessoa) aos diferentes estímulos das músicas, mas tem dança e dança, pois muitas vezes, em público, quer seja numa festa *tecno* ou num baile *funk*, os códigos sociais penetram as leituras musicais de cada corpo: em publico ninguém dança sozinho e para sim mesmo, mas dança com os olhares e os corpos alheios, influenciado pelas técnicas corporais compartilhadas visualmente pelos *performers* da música incorporada. Todo mundo sabe que não se dança da mesma forma em casa, só, na frente do espelho, e no meio de uma discoteca cheia de luzes... No caso específico da música eletrônica, acho que acontece uma dupla modificação na relação *performance*/música: o corpo se destaca um pouco dos outros corpos, pelo individualismo das coreografias e pelo fato das pessoas não se olharem tanto quanto num baile antigo, mas procurando curtir a sua viagem com a música, em muitos momentos as pessoas fecham os olhos, se desligam do contexto social encontrando de forma artificial um estado do espelho, um momento de dança para si mesmo; O outro fator específico é a criatividade da musica em relação aos ritmos e as cadências de passos que o performer deve seguir... Isso é um trabalho de concentração contínuo sobre o momento dançado e não, como muitos pensam, uma repetição de um ritmo repetido. Deixando o bailarino com muita liberdade de interpretação e de atuação da melodia e do ritmo, a musica eletrônica favorece uma forma de dançar menos contextualizada socialmente e mais criativa coreograficamente. Se o corpo é diferente na dança da música eletrônica é que a alma da pessoa esta sendo ligada de forma harmônica com o corpo dançando nos ritmos evolutivos e recreativos.

2. o que caracteriza essa dança? Há um corpo coletivo presente formatado pela música dos djs?

Essa idéia de corpo coletivo é muito discutível. No início do movimento *rave* na Europa, uns antropólogos procuraram ver nestas festas, umas versões pós-modernas de rituais antigos, de transe, possessão e outros ritos de passagem entre os participantes. Parece-me que não tem nada ver uma dança curativa de um pajé e um *raver* dançando a noite toda no meio de pessoas que ele nem ia reconhecer de dia... O corpo coletivo pensa junto e tem uma eficácia simbólica e social sobre o indivíduo; Nas *raves*, as pessoas são cordiais, simpáticas, às vezes viajam juntas, ou não têm ondas umas com as outras, mas isso não significa que se está construindo um corpo coletivo. Na verdade, são indivíduos em interação, como em qualquer momento da vida social. A única coisa que torna esses corpos "coletivos" a priori, é a relação que eles têm ao vivo com a música! O dj não é shaman, não leva a multidão ao delírio coletivo nem ao transe curativo... Não há nada de espiritual na música eletrônica... O dj é um indivíduo que tem uma cultura musical que lhe permite não somente propôr a sua seleção ao público mas também ter uma certa sensibilidade aos movimentos dos bailarinos que vão, como resposta ao seu set, influenciar sua seqüência musical. O dj é um músico, não um guru!

ENTREVISTA/ Músicos Chico Correa/Dj Dolores/Gilberto Monte

Chico Correa

1. Onde está a importância das tecnologias do digital para sua produção musical?

Num campo mais abrangente, vai da divulgação através de mp3 em *sites* na internet, o acesso a informações independente do local onde você reside, a permuta de idéias através de listas de discussão, bancos de dados, música aberta, parcerias, criação e técnica misturadas, experimentação, etc.

2. Qual a principal vantagem? Qual a principal desvantagem?

A produção independente, a possibilidade de criar em casa, de experimentar, utilizando equipamento *default* pros dias de hoje, computadores caseiros que podem reproduzir rotinas de estúdios, *grooves* eletrônicos, mixar etc. Coisa até poucos anos pouco acessível. A desvantagem é a automação da criação, gente se escondendo atrás de tecnologia, achando que está fazendo muita coisa. Tem que fazer mais do que a máquina. Está se perdendo o sentido da criação, da arte. Muita coisa parecida, repetida... computadores fazendo arte apenas... o resto fazendo só dinheiro.

3. Você acha que a tecnologia propriamente dita influencia na sua arte, na estética? Porquê?

Com certeza, como músico tenho um tipo de direcionamento ao criar, vinculado à harmonia, melodia, forma... em processos de edição digital esses conceitos dão lugar ao timbre alterado, ritmos complexos, texturas pouco convencionais, até a forma de visualizar muda, e juntando esses dois processos há um enriquecimento, uma abertura de possibilidades...

Dj Dolores

Onde está a importância das tecnologias do digital para sua produção musical? Qual a principal vantagem? Qual a principal desvantagem? Você acha que a tecnologia propriamente dita influencia na sua arte, na estética? Porquê?

Dolores, responde: a tecnologia por si só traz novas possibilidades de criação. É o eterno diálogo entre arte e ciência. como o que é novo demora a ser absorvido e muitas vezes é usado como mera curiosidade. Lembre-se que no início do cinema, aquelas imagens ocupavam um pouco honroso destaque em parques de diversão. Porque leva tempo pra se apurar uma linguagem, pra se desenvolver uma gramática diante de uma nova tecnologia.

No meu caso, que não venho de uma formação clássica de música, não "toco" nada, não me interessa em desenvolver habilidades motoras pra tocar bateria ou violão, seria impossível compor sem o auxílio das novas tecnologias. Desde o começo me interessei por *loops* e coisas pré-gravadas e antes de haver *samplers* eu já mixava *loops* de fita cassete pra fazer minha música. Também, diferente dos músicos tradicionais, sempre considerei os efeitos como parte integrante da composição e não um mero adereço. Se esse caminho é bom ou não, não sei, mas é inevitável para as novas gerações .

Gilberto Monte

Onde está a importância das tecnologias do digital para sua produção musical?

1-A tecnologia digital apresenta-se, atualmente, como uma soma de possibilidades sem fronteiras. Hoje todo meu processo de criação e execução passa por meio das vias digitais. É através dela que se torna possível a execução de diversas tarefas simultaneamente, com a tecnologia digital todas as etapas de uma produção musical podem estar disponíveis a um único profissional, a baixo custo, cabendo apenas a este o estudo das técnicas de manipulação dos objetos sonoros durante o processo de criação, desenvolvimento e finalização.

2.Qual a principal vantagem? Qual a principal desvantagem?

As principais vantagens são a autonomia e velocidade disponibilizadas pela nova tecnologia. As desvantagens surgem quando o ato da criação passa por uma dependência tecnológica, seja para sua criação, seja para o desenvolvimento do objeto composicional. Uma outra desvantagem é o preço dos sistemas portáteis dessa tecnologia e a dependência de um ponto de corrente elétrica, pois em muitas circunstâncias as possibilidades de trabalho ficam limitadas a esses dois itens.

3. Você acha que a tecnologia propriamente dita influencia na sua arte, na estética? Porquê?

Eu tenho certeza que sim, pois a partir do momento que ela me oferece possibilidades de manipulações sonoras existentes somente dentro desse universo. Sinto-me influenciado por ela e pelos elementos que a cercam, pelos desenhos criados inconscientemente nos *sequencers*, pelas luzes e informações geradas pelos *softwares*, pelos *bugs* que criam os erros, erros que me surpreendem, me fazem recorrer a outras saídas e me limitam criando situações as quais a criatividade deve se superar. Além disso, sinto-me influenciado por toda tecnologia que também não está no meu ambiente de trabalho, a tecnologia presente em outros setores da arte, do cotidiano. As cores, o ritmo social, a comunicação, os sons, os sonhos, assim como diversos outros elementos gerados pela tecnologia, são fatores que me atingem, constituem e transformam como ser humano e artista.

ENTREVISTA/ Produtor Cultural Ivo Michalick

1. O que é ser *promoter*/produtor cultural na cultura da e-music? É ser o intermediário que permite a conexão entre os artistas (djs, vjs, produtores das músicas etc.) e o público consumidor (público pagante e convidados dos eventos, e empresas patrocinadoras/apoiadoras), buscando garantir que esta conexão se faça livre de interferências externas indesejáveis e que todas as partes envolvidas (produtores e consumidores) saiam satisfeitas com o resultado do evento.

2. A cena da música eletrônica pode ser visto como um mercado para o marketing cultural? Porquê?

Certamente que sim, e por várias razões. O potencial de marketing da música eletrônica é bastante significativo: a cena de clubes de música eletrônica é um dos 10 motivos que levam mais turistas ao Reino Unido, a *Love Parade* (evento anual em Berlim que começou em 1989 com menos de 100 participantes) atraiu mais de 1.5 milhão de pessoas em sua última edição, festivais no Brasil como Skol Beats, Eletronika Telemig Celular e Ecosystem já atraem dezenas de milhares de participantes. Pesquisa da Vox Populi feita junto ao público do segundo festival Eletronika, realizado em abril de 2001 em Belo Horizonte, mostrou que: Mais de 90% do público tem até 30 anos de idade, sendo 58% masculino e 42% feminino. Do público total do evento 53% tem curso superior e 89% faz parte das classes A e B (26% A+, 31% A-). Ainda segundo esta pesquisa, 63% do público tem telefone celular (o dobro da média nacional) e o mesmo percentual é assinante de TV por assinatura. 84% do público tem computador em casa, sendo que deste percentual 38% faz compras regularmente via Internet. 79% do público estuda uma segunda língua e 55% vai ao cinema frequentemente. Quanto aos hábitos de leitura, 56% lê jornal regularmente e 64% lê frequentemente alguma revista. Em outras palavras, trata-se de público com bom poder aquisitivo, ávido por novidades e formador de opinião. Qual seja, trata-se de um público-alvo bastante atraente para as empresas cujos produtos almejam atingir tal segmento. Além disto, grandes empresas de vários setores da economia estão investindo cada vez mais em eventos de música eletrônica

(exemplos: Skol Beats, Bavarian Vibe, Eletronika Telemig Celular), pois estes transmitem às marcas patrocinadoras uma aura de modernidade e empatia com o público interessado. Trata-se de uma estratégia de Marketing Institucional que não busca diretamente conquistar o público freqüentador dos eventos para os produtos destas empresas, mas sim mostrar a TODO o possível público consumidor a associação entre seus produtos e a aura de modernidade inerente aos eventos de música eletrônica.

Em 1998, o Ministério da Cultura, através da Secretaria de Apoio à Cultura, publicou um estudo denominado "Economia da Cultura" (preparado por José Álvaro Moisés, com a colaboração de Roberto Chacon de Albuquerque). Este estudo, apresenta em seu Quadro 6 as motivações das empresas amostradas para investimento em cultura (111 empresas dos ramos financeiro e não-financeiro), a saber:

1. Ganho de imagem institucional: 65,02 %
2. Agregação de valor à marca da empresa: 27,64 %
3. Reforço do papel social da empresa: 23,58 %
4. Benefícios fiscais: 21,14 %
5. Retorno de mídia: 6,5 %
6. Aproximação do público alvo: 5,69 %
7. Outro: 3,25 %
8. Não citou: 11,38%

Por último, é importante lembrarmos que para que as empresas se interessem em se associar a eventos de música eletrônica em suas iniciativas de marketing cultural é importante que os produtores de eventos estejam devidamente capacitados (para que possam fazer a ponte citada na resposta anterior) e que o público em geral tenha uma imagem positiva da música eletrônica, para que esta possa ser transferida às marcas/empresas patrocinadoras.

3. Como estabelecer uma relação entre cultura experimental/*underground* com mercado cultural/marketing cultural? Como manter, enfim, o caráter centrado na cultura e não na comercialização e transformação do produto cultural em indústria cultural?

Questão difícil e complexa, infelizmente sem uma resposta simples e direta. A cultura experimental/*underground* é como que um laboratório do qual sairão as "descobertas" que deverão ser apropriadas pela indústria cultural. Portanto, trata-se

de algo que dificilmente consegue se sustentar sozinho economicamente. Aqui se mostra mais uma vez a importância do produtor de eventos: com seu conhecimento e experiência, é ele quem deve fazer a ponte entre artistas e público buscando divulgar a vanguarda da cena cultural que se propõe a difundir. Para isto é muito importante dispor de recursos financeiros a "fundo perdido" (porquê não se traduzem em retorno financeiro direto para o investidor), que a médio prazo poderão produzir como retorno um aumento da frequência de público, ou a apropriação pela indústria cultural de uma nova "descoberta" ou um retorno em termos de ganho de imagem institucional (ver resposta anterior) para as empresas investidoras.

Um outro caminho é não fazer nenhum tipo de parceria, mantendo a divulgação do trabalho a um grupo restrito de "especialistas apaixonados". Hoje, graças à facilidade de meios de comunicação como a Internet isto vem se tornando cada vez mais viável e comum. Estas iniciativas podem produzir o mesmo tipo de resultado do caminho citado no parágrafo anterior, porém num prazo mais longo e com um retorno financeiro bem menor, devido à ausência de empresas parceiras e a um público consumidor bastante restrito.

ENTREVISTA/ Owners de lista de discussão

Administrador da lista Br Raves - Rodrigo Campos

1. Quais os temas mais discutidos na lista?

Os temas são bem sazonais, mas alguns deles têm a tendência de se repetir. Rixas entre estilos são bem comuns, cada um defendendo aquilo que considera mais legítimo. Outro assunto bem em voga são as discussões entre o povo que curte o som apenas pela moda e o povo que realmente gosta da música (ou diz que gosta). A cultura relacionada com a cena de música eletrônica também entra em voga constantemente (roupas, drogas, preconceito, etc...).

2. Quais os temas que frequentemente voltam na lista?

Acho que já respondi na outra pergunta, o tema mais recorrente é a disputa entre estilos diferentes. (house X techno X electro X trance X ...)

3. A lista reúne quantas pessoas em média? Existe um mapeamento de que lugares elas são (cidade, estado, país)?

A lista reúne em média 250 pessoas, a maioria são pessoas do sul/sudeste e nordeste. Temos muito poucos participantes do norte do Brasil e alguns assinantes da Europa, que são brasileiros que moram no exterior.

4. Qual importância dessa lista na formação de cena brasileira?

A lista consolidou um grupo muito forte que hoje se concentra em torno do *site* rraurl.

5. Você acha que a internet favoreceu a cena da e-music no Brasil? Porquê?

Acho que favoreceu não só no Brasil como em todo o mundo, pois facilitou o contato entre vários grupos e culturas diferentes, além de permitir a divulgação de material.

dj André Urso

Administrador da lista do PragatecnoBrasil

1. Quais os temas mais discutidos na lista PragatecnoBrasil?

A lista tem como assunto a música eletrônica. Dentro disso, a associação da e-music com outros fenômenos como a cibercultura, softwares, novas mídias, filmes sobre o tema, literatura, relação entre drogas e e-music, produção musical, etc também são abordados.

2. Quais os temas que freqüentemente voltam na lista?

Novas tecnologias para djs (cd, vinil, mp3, etc) relação entre drogas e música eletrônica. Vertentes da e-music são temas que constantemente voltam.

3. A lista reúne quantas pessoa em média? Existem um mapeamento de que lugares elas são (cidade, estado, pais) - qual a composição?

A lista tem 190 pessoas. E como seu objetivo é estabelecer um link entra as cenas de e-music dos diferentes estados do Nordeste, a maior parte dos participantes são dessa região. Mas outra grande parte de assinantes é do Rio Grande do Sul, São Paulo, Minas, Rio e Santa Catarina. Há pessoas de outros países também. Principalmente brasileiros que moram fora (a língua oficial da lista é o português).

4. Qual a importância dessa lista na formação de cena do norte e nordeste, a que ela se propõe?

A pergunta está parcialmente respondida na questão 3. Sobre isso acrescento que ela tem como principal objetivo agregar cenas que existiam com objetivos em comum e bastante afinidades, mas que não se comunicavam. Por agregar tanta gente de tantos estados, acho que a lista hoje não tem só uma importância regional, mas nacional. Uma prova disso é o grupo Pragatecno, criador da lista, ser indicados pelo segundo ano consecutivo como melhor iniciativa fora de São Paulo no âmbito da musica eletrônica pela coluna especializada da Folha de São Paulo.

5. Você acha que a internet favoreceu a cena da e-music no Brasil? Porquê? Permitiu a comunicação rápida entre pessoas com gostos em comum e o acesso rápido às novas tecnologias, tão importantes na musica eletrônica.

ENTREVISTA/ editor de site

Gaia Passareli (site Rraurl)

1. Qual a importância do Rraurl para a cena nacional?
Eu sou suspeita pra falar, mas, de coração, acho que a importância é enorme. O rraurl surgiu quando era necessário ter alguém que pudesse juntar o que acontecia em todo o país, e acho que tivemos esse papel - de informar ao resto do Brasil o que acontecia nas "capitais eletrônicas" (Rio, São paulo) e de mostrar a essas capitais a quantidade de coisas bacanas que rolavam em outros lugares, como Floripa ou Brasília.

2. De que forma o Rraurl é mantido, em termos de conteúdo e do ponto de vista comercial?

Comercial: não é. Pagamos o Rraurl do próprio bolso até hoje e continuamos em busca de patrocínio. Conteúdo: temos ótimos colaboradores de várias cidades do país, como a jornalista Jamille Pinheiro em Belém, o DJ Raul Aguilera em Curitiba e todo o conteúdo é feito e editado no nosso *home-office* aqui em Sampa, pela editora/personagem Lubna. O *site* é aberto a colaborações de usuários e boa parte do conteúdo vem de djs e *promoters* que querem espaço de divulgação.

3. Qual o número mensal de acesso ao *site*? O que motiva, em termos de conteúdo, um número maior ou menor de acesso?

Por volta de 50 mil por mês - *unique visitors*. Entrevistas e *sets* de djs conhecidos e cobertura de festas são o que rende mais visitas. Mas o Guia e o Fórum bombam o tempo todo.

4. Você acha que a internet favoreceu a cena da e-music no Brasil? Porquê?

Com certeza! A internet ajudou quem trabalha nesse mercado a entender o Brasil como o país enorme e diversificado que ele é. Mesmo que o mercado esteja centrado em Sampa, hoje em dia qualquer profissional pensa menos localmente.

DEPOIMENTO/ Raver Carine Lago Richter

<http://br.groups.yahoo.com/group/pragatecnobrasil/message/3471>

De: "Carine Lago Richter" <carine_lago@hotmail.com>

Data: QUEua Jul 17, 2002 10:52 am

Assunto: Re: Re: em berlim

É, Cau... Mas aí é que tá. A Europa queuase toda está tendo uma onda de extrema direita neonazista de dar medo. É assim na Itália, na França, na Áustria, na Holanda. Por incrível que pareça, a única queue ainda resiste bravamente é a Alemanha, até porque precisa dos estrangeiros. Claro que o fato dos neonazis não estarem no poder aqueui (ainda), não impede de que existam grupos (ativos) e pessoas que pensam assim. E isso, obviamente reflete na Love Parade, porque o povo que vem para a parada é dos lugares da Alemanha que apóiam a extrema direita. Não me pergunte porque, pois eu não sei qual é a conexão. Mas esse pessoal nem sabe o que é PLUR, Cláudio. Eles só querem ouvir o tum tis tum, que é muito mais um motivo para tomar ecstasy, do que amor pelo movimento. O povo quer é farra, o que não é nenhum crime. A única coisa que eu sei é que Berlim não apóia os neonazis.

E inclusive no *flyer* da Love Parade tinha escrito "contra nazis", mas como é uma cidade muito cosmopolita e tolerante, ninguém pode fazer nada contra eles (até que eles cometam um delito). Eu tive medo quando ouvi essa frasezinha: "Scheisse Ausländer!", e não foi só uma vez que ouvi, e posso dizer que o clima da Parada não foi bom.

Eu nunca mais vou na Love Parade. E acho inclusive que no próximo ano a prefeitura vai pensar 2 vezes antes de dar a licença para a Parada. Pois não é tão lucrativo para ela quanto se diz, ao contrário, só dá trabalho, problema e prejuízo.

beijocas, Carine

ENTREVISTA/ H.D.Mabuse (coletivo Re:Combo)

From: "h.d.mabuse" <mabuse@manguebit.org.br>

To: "dj Angelis Sanctus" <djsanctus@hotmail.com>

Sent: Wednesday, November 27, 2002 3:39 PM

Subject: Re: ola

Antes tarde do que nunca!

Antes de tudo, desculpe a demora na resposta! Além das tarefas do dia a dia estou fechando um seminário de 8 horas sobre Arte Digital (ou Media Art ou New Media). Fora o resto da vida :)

Então vamos lá!

1. A internet é um elemento preponderante no re:combo, já que facilita a forma descentralizada e colaborativa de produção. Podemos pensar a Internet como parte estruturante do re:combo. Ele existiria sem redes de conectividades?

Aí tem um fato curioso, a intenção inicial do Re:combo na época quando recebi o convite do dj Tarzan(quando ainda era Recombo) era formar uma banda pop que usasse computadores, a proposta inicial era a troca de arquivos através de CD-RW, logo quando topei entrar para o projeto levantei a possibilidade de trocarmos arquivos de forma aberta pela internet, já que um ponto pacífico era repensar o propriedade intelectual, saiu ao mesmo tempo, o *site*, com os arquivos das músicas *free* e abertas, o primeiro release (re:faça/re:combine) e o termo *Generosidade Intelectual*. Com menos de três meses tínhamos juntado uma quantidade suficiente de malucos espalhados pelo Brasil e pelo mundo para ter um lançamento mensal do Re:combo vindo toda vez de um lugar diferente. É claro que sem a Internet isso seria impossível. Tem uma citação que sempre fazemos, sobre a idéia de um Re:combo em cada esquina do mundo, isso é uma idéia da lavra do Luther Blisset, mais precisamente do Mounty Catsin. A diferença do Mounty Catsin (qualquer pessoa pode fazer parte do Mounty Catsin,

assim como qualquer um pode ser Luther Blisset) que é uma personalidade aberta, é a intenção de trabalhar coletivamente a produção artística e a identidade do Re:combo. Talvez um dos motivos do Mouny Catsin ter sido tão anárquico assim (prescindia, por exemplo, de um repertório comum) tenha sido a dificuldade de formação de redes de produção artística viáveis.

2. A intertextualidade, a conexão de linguagens, é código para o "Dialogismo Cultural". Qual a importância do uso de *softwares* para o fluxo desse diálogo? Podemos pensar esses softwares como parte também estruturante do re:combo?

Creio que sim, em muitos níveis, da formação da identidade do coletivo até as opções estéticas adotadas, como um exemplo prático: eu tenho adotado uma forma de composição baseada em softwares livres, tendo como *drummachine* o Hammerhead, *software* limitado e de fácil uso. Ele carrega uma "identidade" muito própria para as músicas, muito bacana. Por outro lado, o desenvolvimento de *software* pelos próprios membros do re:combo tem sido cada vez mais comum, começando pelo Carnaval 1.0 e seguindo com os próximos lançamentos: O Saci e o Radio Re:combo... A própria utilização do Sourceforge (um portal de desenvolvimento de *software*) para viabilizar a troca de arquivos é um sinal disso tudo. O que eu acho efetivamente importante é que trabalhamos dentro de um conceito de "Translocalidade" lançado pelo artista Tetsuo Kogawa: "Think locally, act globally".

3.O re:combo afirma que os direitos autorais ou *copyrights* (direitos de cópia) funcionam hoje como uma força restritiva ao processo de criação intelectual. "Somos a favor do *copyleft* (deixar copiar) ou generosidade intelectual em prol de uma diversidade de produção que independe das amarras desse sistema de "realização de direitos" até então vigente". As tecnologias do digital, principalmente, trazem essa mesma proposta por conta de sua faceta ctrlC/ctrlV, transformando dados (inclusive sonoros) em arquivos abertos à permanente manipulação - o autor só aparece no processo. Isso reduz a propriedade definitiva, já que a produção pode ser reapropriada.

Mas o autor, então, não poderá viver de sua autoria?

É necessário não só repensar a indústria, mas também o papel do artista, existe uma tendência generalizada nos grupos, especialmente de bandas pop, em pensar na possibilidade de enriquecer da noite para o dia com um contrato com gravadora, isso é o tipo de coisa que tem que acabar para o bem da produção artística. É absurdo considerar que todo mundo sabe que os artistas ganham dinheiro com os shows e não com venda de cds, por outro lado existe a confusão entre a produção cultural do artista e o suporte chamado hoje de *compact disc*. Existem possibilidades de uma renda honesta com música, só precisam ser testadas: cooperativas para viabilizar produções mais complexas entre grupos e o tal do "Mecenato Fragmentado" (que é como funcionam os clubes de gravura, etc), Pixinguinha quando tocava antes das sessões de cinema sobrevivia, se divertia e não tinha nenhuma relação com Propriedade Intelectual. Enquanto os velhos paradigmas continuarem na cabeça das pessoas, enquanto efetivamente não se pensar em termos de uma generosidade intelectual, a indústria vai continuar afundando e levando os bons artistas junto.

LISTA DE DISCUSSÃO/ Regras da lista PragatecnoBrasil

<http://groups.yahoo.com/group/pragatecno brasil>

Lista de discussão - Fundada em 28 de agosto de 2000

Tema:

Um ponto de encontro no ciberespaço para trocar idéias sobre a cena da música eletrônica underground - Norte, Nordeste, Brasil, Mundo, Via Láctea, Universo... Techno, Trance, House, Techouse, Trip Hop, Dub, Ambient, Illbient, Jungle, DrumNbass, Downtempo, Rave, Clubber, Music Softwares, Djing, Cibercultura, E-music ... porém apenas Cultura da música eletrônica.

Regras:

1. Diga quem você é: ao entrar se apresente, preferencialmente - não seja tímido.

2. Troque idéias, não agrida: não será permitido agressões pessoais, implicando em moderação do inscrito, suspensão temporária da lista e até expulsão. A lista PragatecnoBrasil é uma comunidade livre e feliz, que gosta de e-music e de paz. Se você não se identifica com ela, pule fora.

3. Anti-Spam: mensagens não solicitadas e sem conteúdo voltado para a e-music implica na moderação do inscrito (sender), suspensão temporária e expulsão. Isso inclui os insuportáveis off topic.

4. A língua é o Português.

5. Todos os membros podem postar, se não estiverem sendo moderados por atitudes incompatíveis com o andamento da lista e com o temário. Não são aceitos spam/agressão/insistência de Off Topics, implicando na moderação do inscrito (sender), suspensão temporária e expulsão.

6. Para evitar transmissão de vírus, e-mail com anexados (attached) não são permitidos na lista. Mesmo que o sender insista, a lista automaticamente deletará o anexo.

7. A Lista PragatecnoBrasil não tem moderação para inscrição ou saída.

8. Os arquivos de mensagens são abertos aos membros.

9. Os e-mails da lista são enviados para cada membro de 2 formas opcionais: resumo do dia (daily digest) ou tradicionais mensagens individuais; além da opção de leitura na web. O integrante da lista pode configurar suas opções pessoais no site da lista.

10. A lista é moderada por: dj Benjamin <benjamin@uol.com.br> (Cotonete/Pará), Dj André Urso <andreurso@hotmail.com> e dj Angelis Sanctus <djsanctus@hotmail.com> (owner - Pragatecno/Salvador)

Comandos:

PARA ENTRAR NA LISTA:

pragatecnobrasil-subscribe@yahoogroups.com

Envie um mensagem para o e-mail acima. Um robot receberá seu pedido de inscrição e pedirá para você dar um "replay" (responder), confirmando. Confirme. Pronto, está inscrito. Se você acha essa operação complicada demais, ou a coisa não está dando certo mesmo, envie um e-mail para djsanctus@hotmail.com (owner) pedindo sua inscrição.

PARA ENVIAR MENSAGENS (somente membros):

pragatecnobrasil@yahoogroups.com

PARA SAIR DA LISTA:

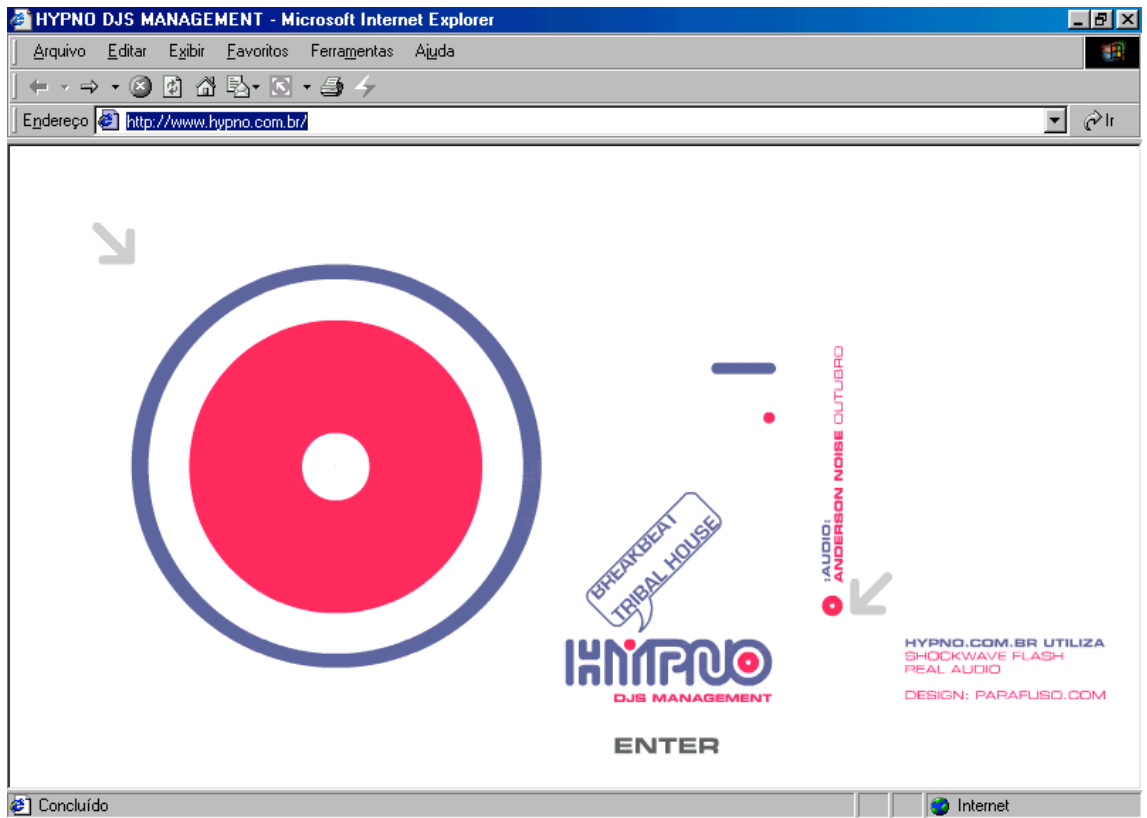
pragatecnobrasil-unsubscribe@yahoogroups.com

ANEXOS

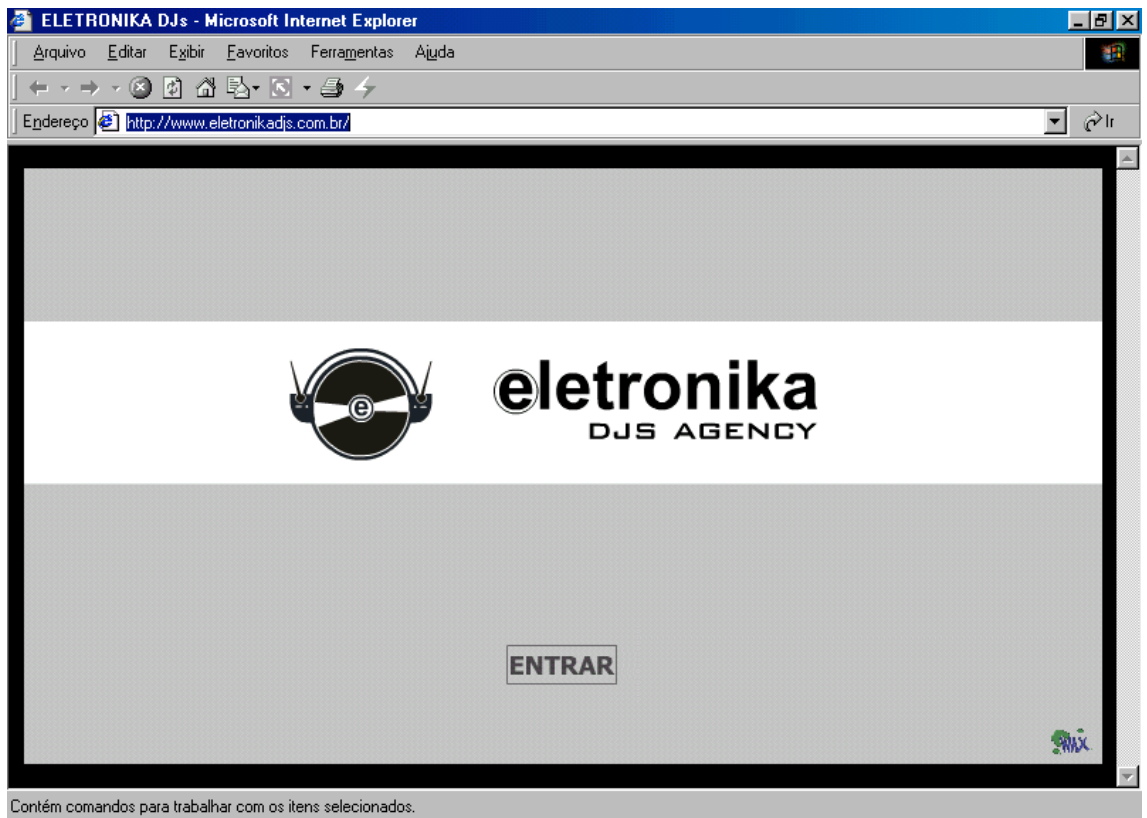
IMAGENS DE SITES (Djs, Coletivos, Agências, Listas de Discussão)

IMAGENS DE INSTRUMENTOS MUSICAIS ELETRÔNICOS

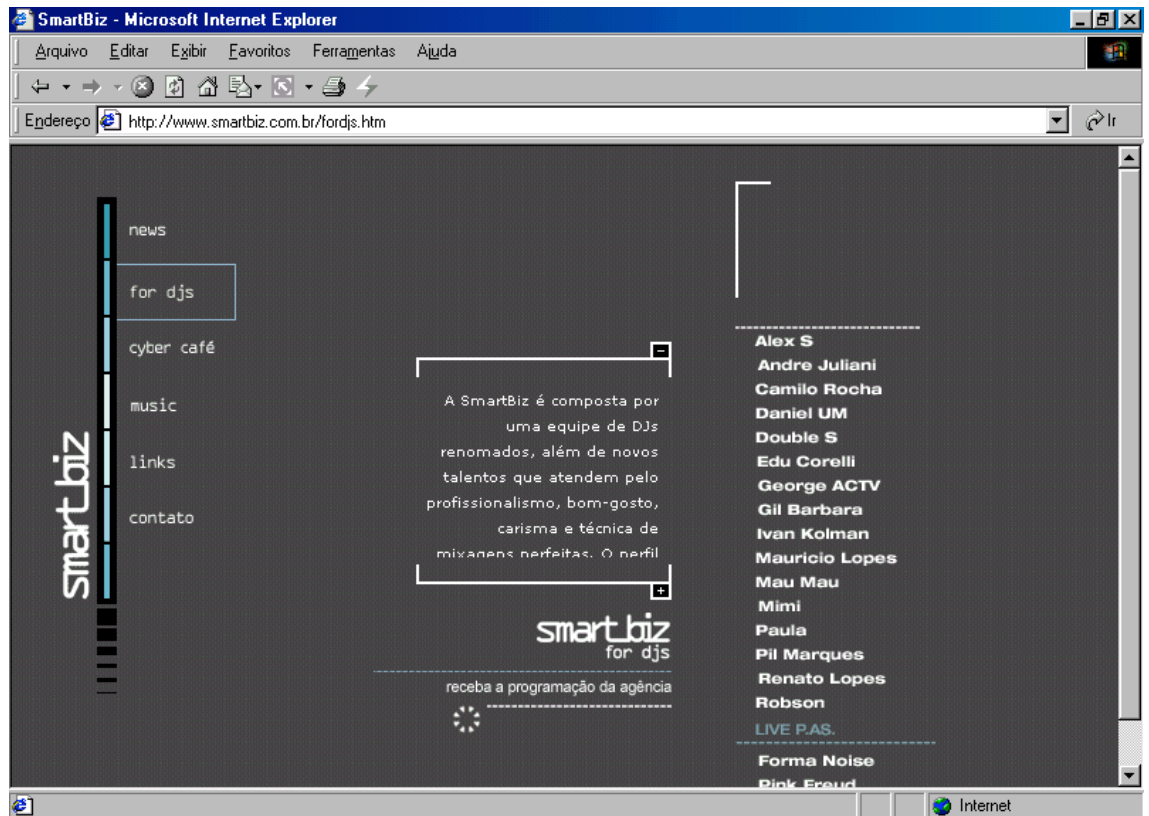
<http://www.hypno.com.br/>



<http://www.eletronikadjs.com.br>



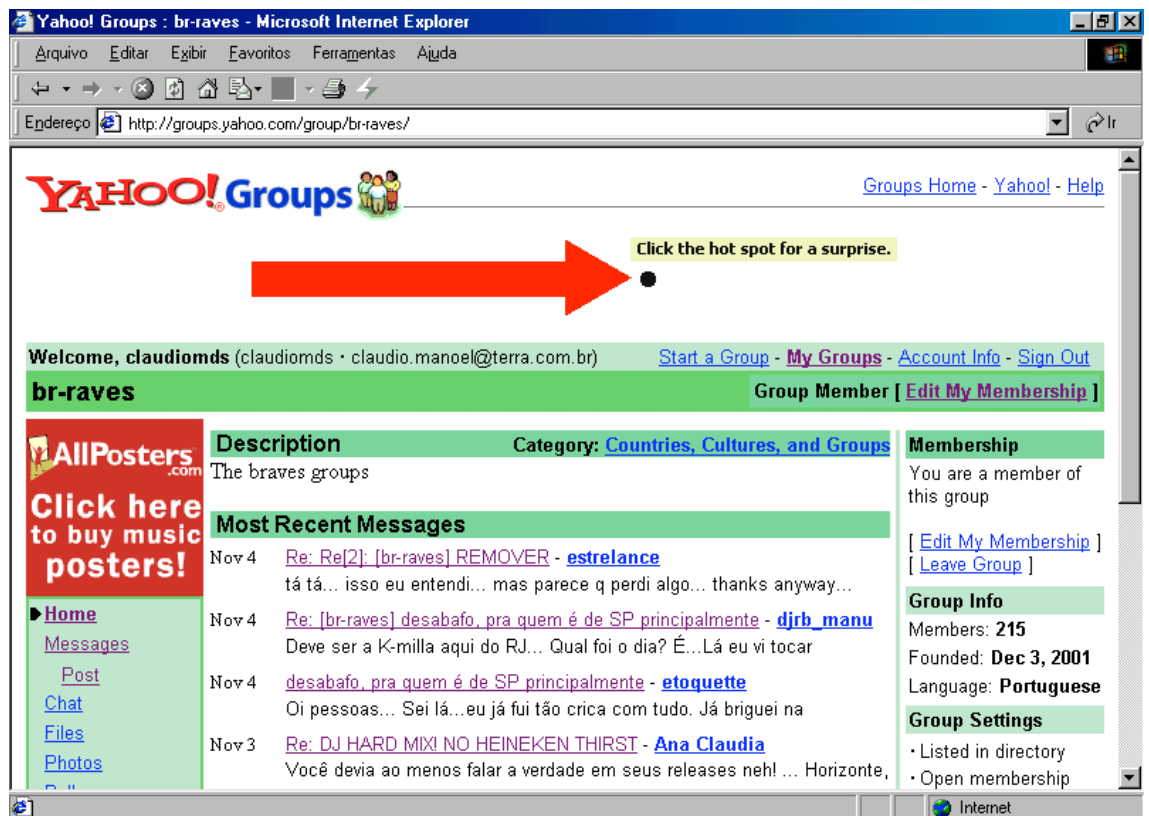
<http://www.smartbiz.com.br/fordjs.htm>



Lista Br-Raves

<http://groups.yahoo.com/group/br-raves>

The braves groups



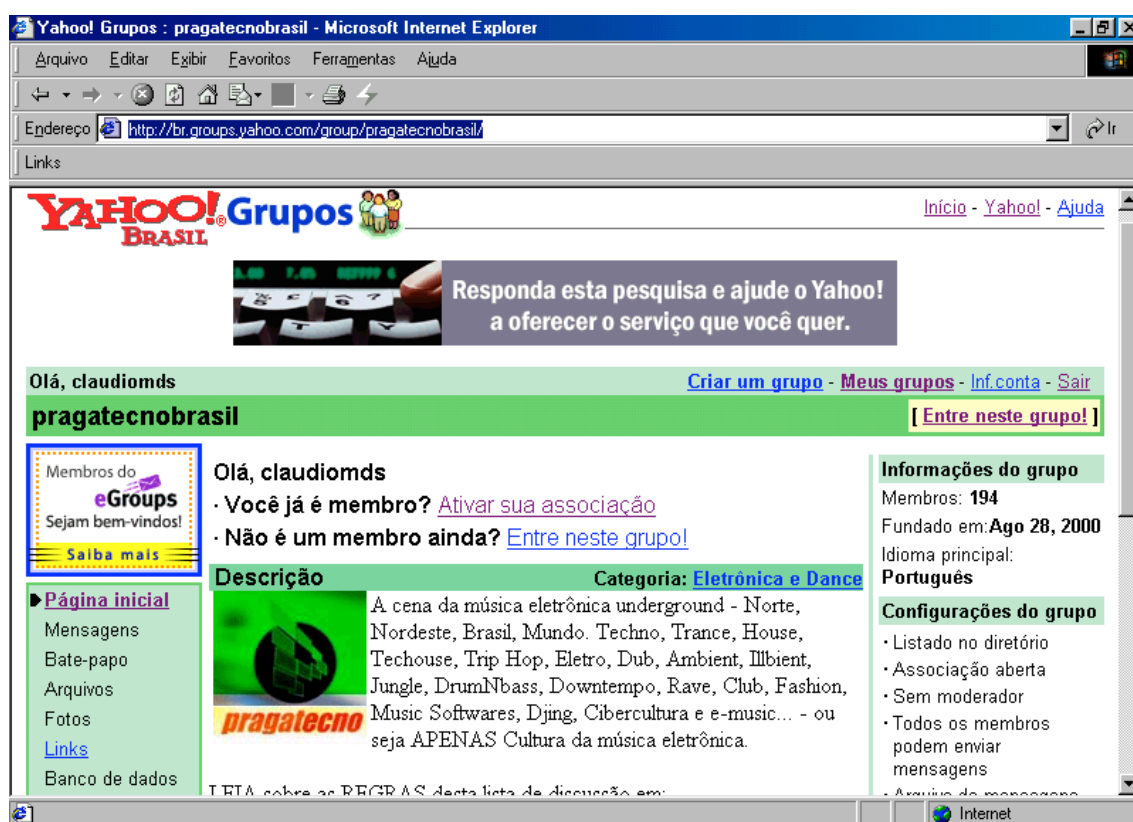
Lista PragatecnoBrasil

<http://br.groups.yahoo.com/group/pragatecnoBrasil>

A cena da música eletrônica underground - Norte, Nordeste, Brasil, Mundo. Techno, Trance, House, Techouse, Trip Hop, Eletro, Dub, Ambient, Illbient, Jungle, DrumNbass, Downtempo, Rave, Club, Fashion, Music Softwares, Djing, Cibercultura e e-music... - ou seja APENAS Cultura da música eletrônica.

LEIA sobre as REGRAS desta lista de discussão em:

www.pragatecno.com.br



Lista Tuntistun

<http://br.groups.yahoo.com/group/tuntistun>

Lista de discussão para amantes de música eletrônica e seus estilos (**techno, house, drum ´n,bass, trance, intelligent dance music, ambient, lounge, downtempo, minimal, big beats, jungle, breakbeats, progressive, electro, illbient, trip hop**), derivada do site [tuntistun](http://tuntistun.com). Encorajamos djs, produtores e músicos a divulgarem seus trabalhos. A discussão também está aberta de pequenos projetos do underground a grandes raves, de

preferência no eixo **Centro-Oeste**. Na lista, são discutidos assuntos referentes a música eletrônica, mas assuntos como moda e comportamento também são bem-vindos.

Não precisa de ser um perito em música para participar da lista, ela serve para servir de elo de ligação entre os amantes da música eletrônica.

The screenshot shows a web browser window titled 'Yahoo! Grupos : tuntistun - Microsoft Internet Explorer'. The address bar shows the URL 'http://br.groups.yahoo.com/group/tuntistun/?yguid=126374968'. The page content includes the Yahoo! Brasil logo, a notification about mosquitoes, and a greeting for user 'claudiomds'. The group name is 'tuntistun · música eletrônica brasil'. A description box features the website 'www.tuntistun.com' and lists various music genres: 'dance music, ambient, lounge, downtempo, minimal, big beats, jungle, breakbeats, progressive, electro, illbient, trip hop'. The group has 208 members and was founded on Feb 15, 2000. The main language is Portuguese.

Lista Belgrooves

<http://br.groups.yahoo.com/group/belgrooves>

essa é a belgrooves, lista mantida pelo coletivo cotonete para falar sobre música eletrônica underground.

a lista é de belém, mas pessoas de qualquer lugar do mundo são mais do que bem-vindas. a única coisa que não é nem um pouco bem-vinda é mensagem fora do tema da lista, portanto, por favor, NÃO envie e-mails com outro assunto que não seja e-music underground.

obrigado e divirta-se!

cotonete

música eletrônica em belém www.rraurl.com/cotonete

Yahoo! Grupos : belgrooves - Microsoft Internet Explorer

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

Endereço <http://br.groups.yahoo.com/group/belgrooves/?yguid=126374968>

YAHOO! Grupos BRASIL

[Início](#) - [Yahoo!](#) - [Ajuda](#)

Responda esta pesquisa e ajude o Yahoo!
a oferecer o serviço que você quer.

Olá, **claudiomds** (claudiomds · claudio.manoel@terra.com.br) [Criar um grupo](#) - [Meus grupos](#) - [Inf. conta](#) - [Sair](#)

belgrooves · música eletrônica underground em belém **Membro do grupo** [[Editar minhas opções](#)]

<p>Membros do eGroups Sejam bem-vindos!</p> <p>Saiba mais</p> <p>► Página inicial</p> <p>Mensagens</p> <p>Enviar</p> <p>Bate-papo</p> <p>Arquivos</p> <p>Fotos</p> <p>Links</p> <p>Banco de dados</p>	<p>Descrição</p> <p>olá!</p> <p>essa é a belgrooves, lista mantida pelo coletivo cotonete para falar sobre música eletrônica underground.</p> <p>a lista é de belém, mas pessoas de qualquer lugar do mundo são mais do que bem-vindas. a única coisa que não é nem um pouco bem-vinda é mensagem fora do tema da lista, portanto, por favor, NÃO envie e-mails com outro assunto que não seja e-music underground.</p> <p>obrigado e divirta-se!</p>	<p>Categoria: DJs</p>	<p>Associação</p> <p>Você é um membro deste grupo</p> <p>[Editar opções] [Remover usuário da lista]</p>
	<p>Informações do grupo</p> <p>Membros: 63</p> <p>Fundado em: Mai 25, 2001</p> <p>Idioma principal: Português</p> <p>Configurações do grupo</p>		

Internet

Lista Bitbeat

<http://br.groups.yahoo.com/group/Bitbeat>

Lista destinada 'a produção de e-music e assuntos relacionados: softwares, gêneros e sub-gêneros, formatos de áudio digital, parcerias, remixes, criação de compilações, processos de composição, mixagem, equipamentos, sites, Live PA, permuta de samples, arquivos abertos em trackers, etc...

Yahoo! Grupos : Bitbeat - Microsoft Internet Explorer

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

Endereço <http://br.groups.yahoo.com/group/Bitbeat/>

Links

YAHOO! Grupos BRASIL

Início - Yahoo! - Ajuda

YAHOO! Imóveis
Sua Imobiliária Virtual.

Olá, claudiomds (claudiomds · claudio.manoel@terra.com.br) [Criar um grupo](#) - [Meus grupos](#) - [Inf. conta](#) - [Sair](#)

Bitbeat Membro do grupo [[Editar minhas opções](#)]

Membros do eGroups
Sejam bem-vindos!
[Saiba mais](#)

Descrição Categoria: **Eletrônica e Dance** Associação
Lista destinada 'a produção de e-music e assuntos relacionados: softwares, gêneros e sub-gêneros, formatos de áudio digital, parcerias, remixes, criação de compilações, processos de composição, mixagem, equipamentos, sites, Live PA, permuta de samples, arquivos abertos em trackers, etc...

Você é um membro deste grupo
[[Editar opções](#)]
[[Remover usuário da lista](#)]

Últimas mensagens Informações do grupo
Membros: **57**
Fundado em: **Fev 5, 2002**
Idioma principal: **Português**

Out 30 [Re: \[in2bass\] Lista de House - Tech house](#) - **GM**
Pessoal acho q o foco da lista é produção musical , independente do gê

Out 30 [Re: \[in2bass\] Lista de House - Tech house](#) - **Adriano Hansen**
Ae Edson.... achei muito grosseira a atitude do colega Lucio

Internet

Lista Vinil

<http://groups.yahoo.com/group/vinil>

Grupo de discussao ao movimento em apoio a reducao de impostos e taxacoes na importacao de discos.

in2bass.tsx.org - Microsoft Internet Explorer

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

Endereço http://in2bass.tsx.org/

YAHOO! Grupos BRASIL [Início](#) - [Yahoo!](#) - [Ajuda](#)

Procurando um espaço para usar seu talento?

Olá, claudiomds [Criar um grupo](#) - [Meus grupos](#) - [Inf. conta](#) - [Sair](#)

in2bass [\[Entre neste grupo! \]](#)

Membros do **eGroups**
Sejam bem-vindos!
[Saiba mais](#)

Olá, claudiomds
· Você já é membro? [Ativar sua associação](#)
· Não é um membro ainda? [Entre neste grupo!](#)

Descrição Categoria: **Eletrônica e Dance**
Lista brasileira de Drum&Bass
[Brazilian Drum&Bass list](#)

Últimas mensagens

	Jan	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun	Jul	Ago	Set	Out	Nov	Dez
2002	125	109	161	200	94	101	60	158	174	103	10	

Informações do grupo
Membros: **194**
Fundado em: **Nov 22, 1999**
Idioma principal: **Português**

Configurações do grupo
· Listado no diretório
· Associação aberta
· Sem moderador
· Todos os membros podem enviar mensagens
· Arquivo de mensagens somente para membros

Concluído Internet

Lista Psytrance

<http://www.chaishop.com/divers/frameset2.lasso?text8/m/0.htm>

Chaishop - Microsoft Internet Explorer

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

Endereço <http://www.chaishop.com/divers/frameset2.lasso?text8/m/0.htm>

Mailinglists
subscribe one of our email mailinglists to discuss with other

(discussion) different opinions. The language is mainly set to swedish, danish and norwegian.

Brasilian Trance Mailinglist (discussion) Esta lista é destinada a a pessoas do Brasil ou de qualquer outro lugar do mundo que gostam de Trance, Goa Trance ou Psychedelic Trance. O idioma é Português. **Rogério** 200 1220

Brasilian Trance Info Mailinglist (info) Info about parties, new releases, records, pictures, whats new Brazilian Version, the language is Portuguese. **Rogério** 824 1

After you subscribed on most lists you'll receive an eMail to validate your subscription. Please follow the instructions in this eMail to finally get subscribed.

action:

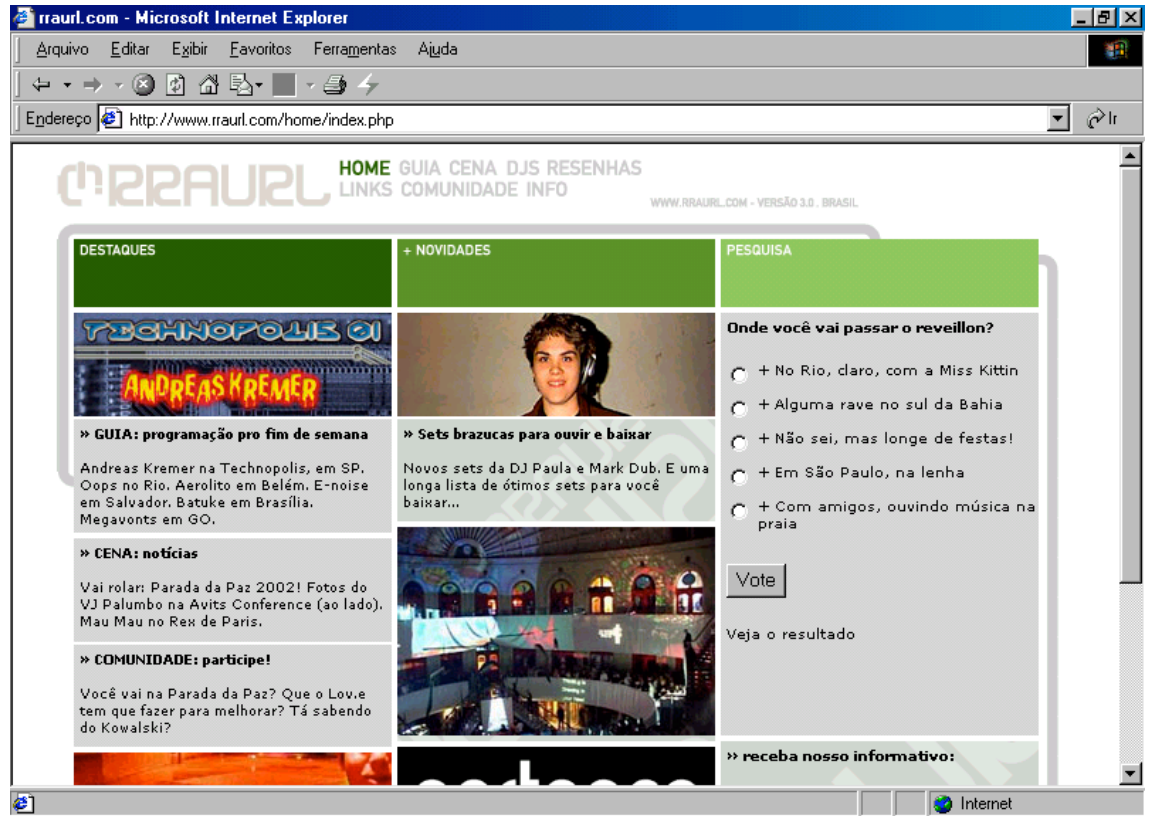
mailinglist:

digital forest The leading Hosting **Digital Forest** for the Macintosh community.

javascript:location.replace('1c.ssi'); Internet

Site Rraurl (SP)

www.rraurl.com



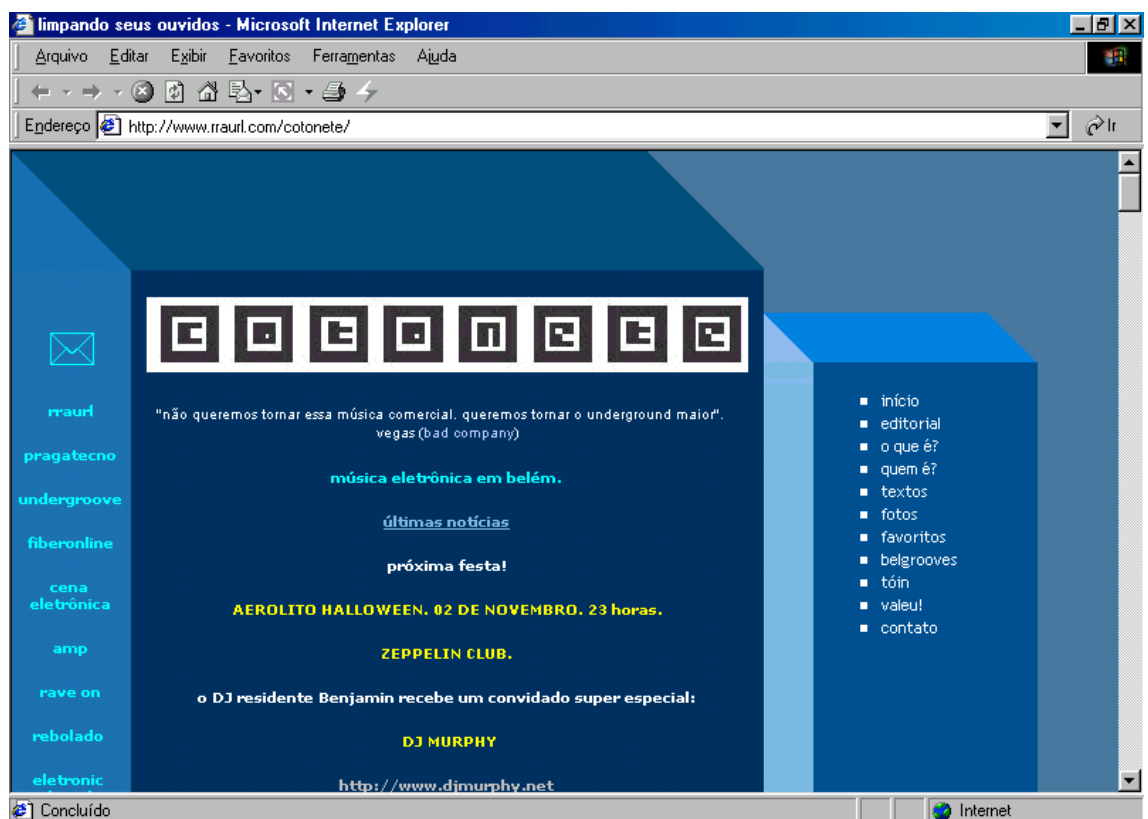
Site Pragatecno (BA)

www.pragatecno.com.br



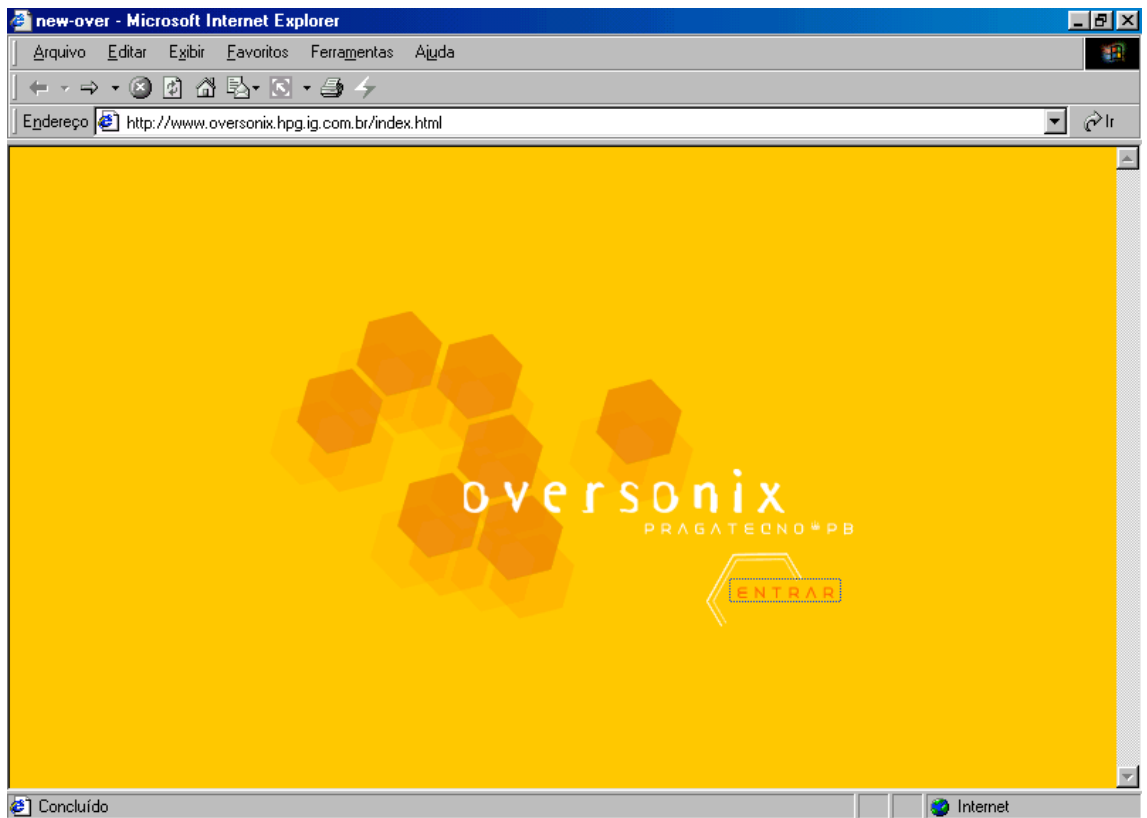
Site Cotonete (PA)

www.rraur.com/cotonete



Site Oversonix (PB)

<http://www.oversonix.hpg.ig.com.br>



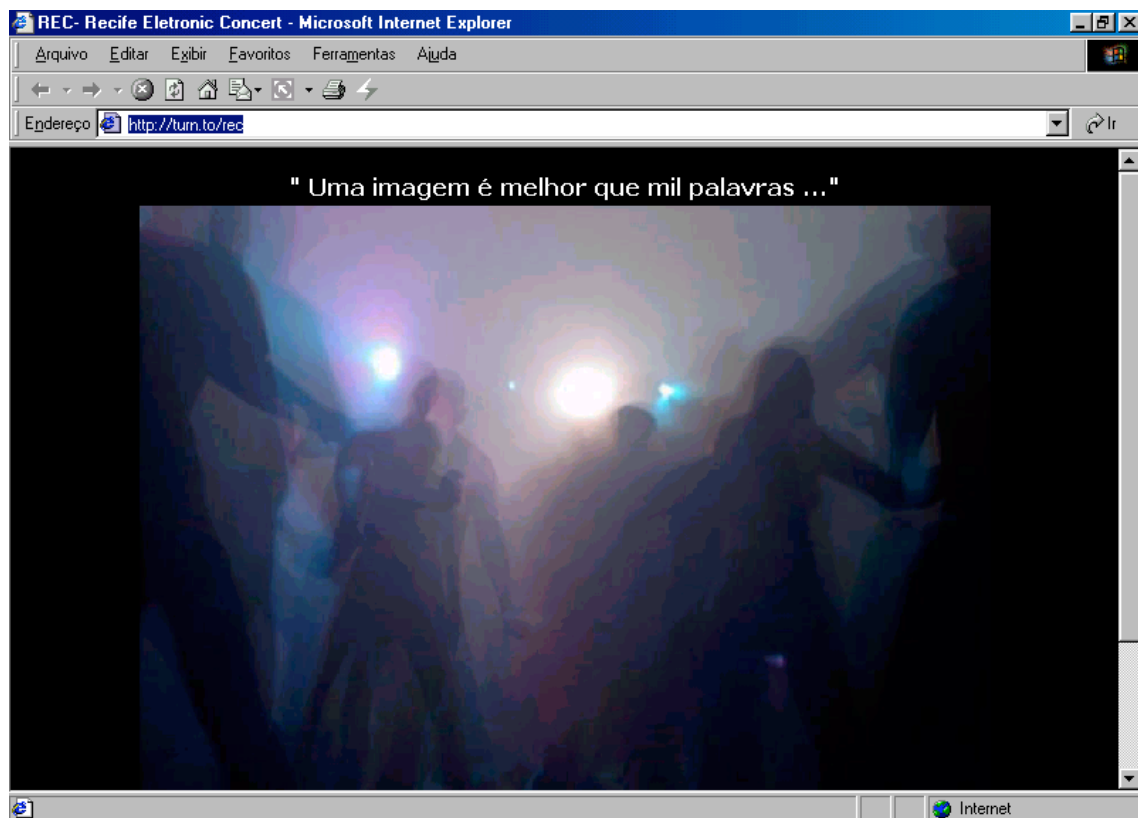
Site Undergroove (CE)

<http://www.undergroove.com.br/>



Site REC (PE)

<http://turn.to/rec>



Site Pororoka Music (AM)

<http://www.pororokamusic.com.br>



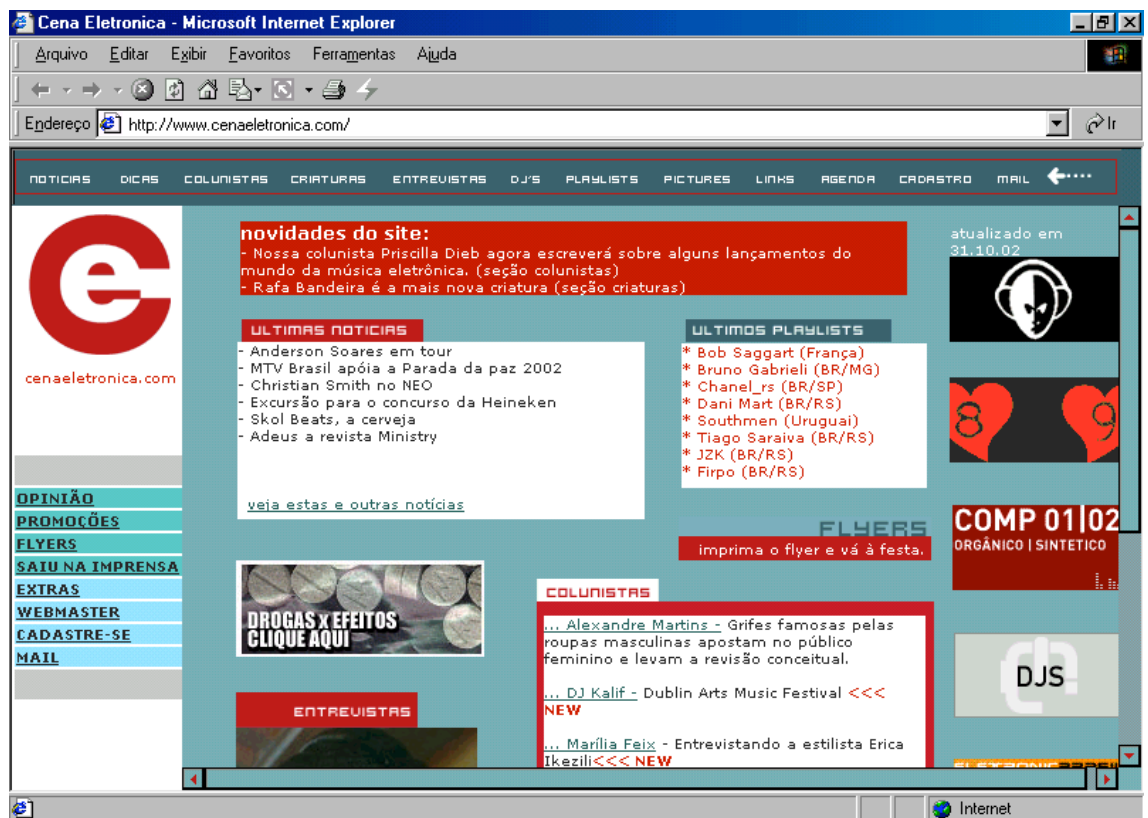
Site Tribusmanaus (A M)

<http://www.tribusmanaus.com.br>



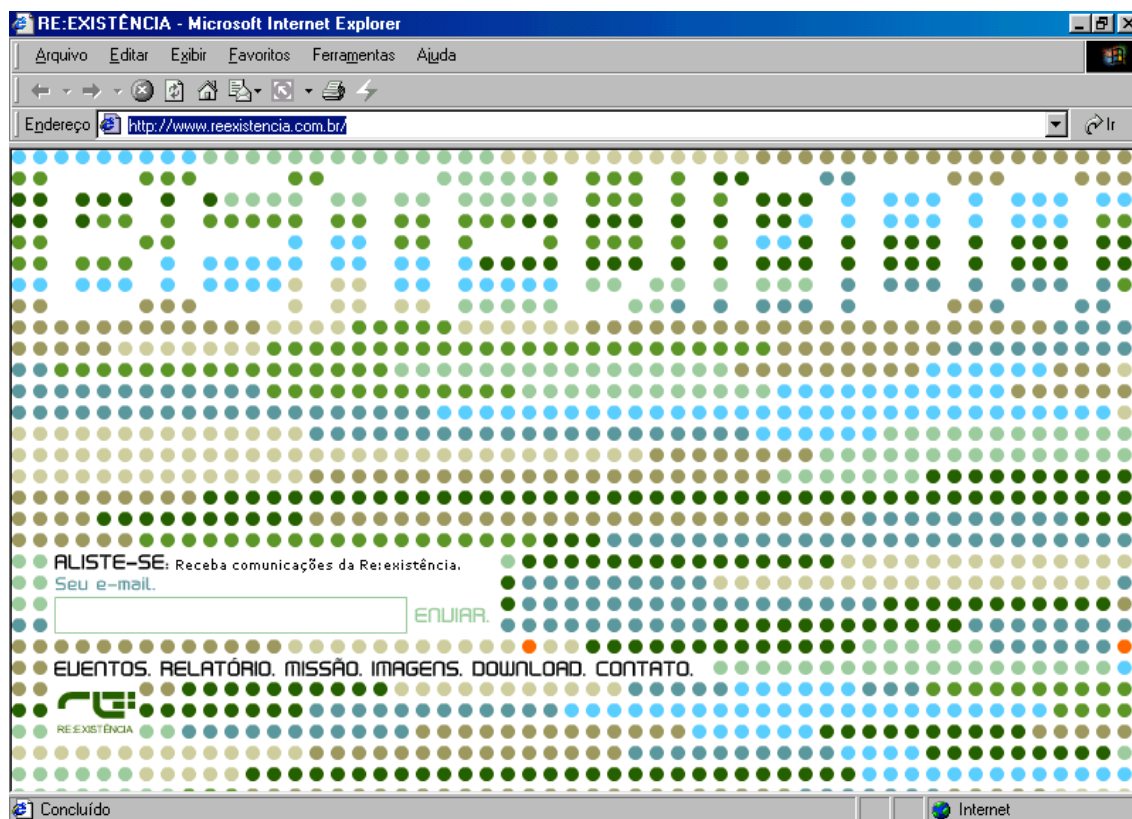
Site cena Eletrônica

<http://www.cenaeletronica.com>



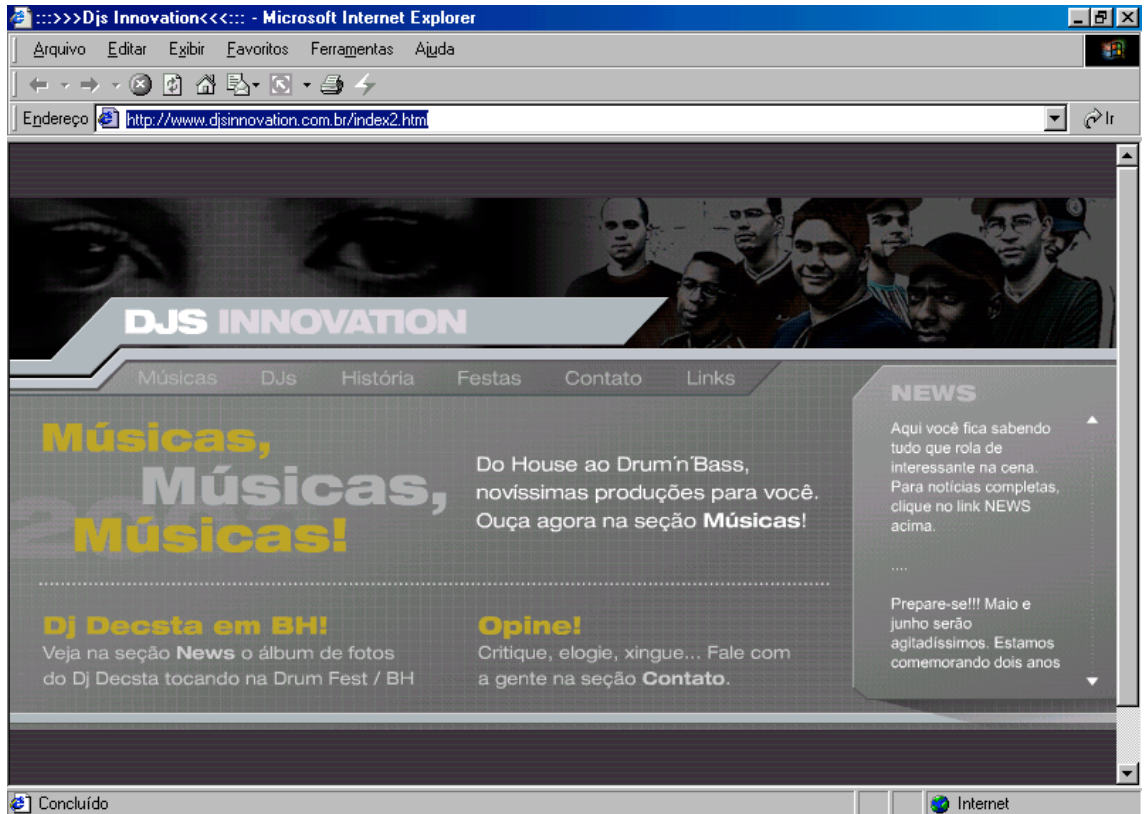
Site RE: Existencia

<http://www.reexistencia.com.br>



Djs Innovation (SP)

<http://www.djsinnovation.com.br/index2.html>



Site Tuntistun

<http://www.tuntistun.tk>



Site ANDJ

<http://www.andj.com.br>

ANDJ - Associação Nacional de DJ's - Microsoft Internet Explorer

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

Endereço <http://www.andj.com.br>

ANDJ vagas limitadas...

news

PROJETO

AGENDA

COLUNAS

DJ'S

PLAYLIST

FORUM

PARCEIRIAS

CADASTRO

LINKS

CONTATO

HALLOWEEN NIGHT
Dia 01 de novembro, sexta-feira acontece a festa **Halloween Night** em Bebedouro/SP. Os dj's Pantcho e Júnior Tuzza comandam as Pickups.
Informações aqui!

PROMOTER
Se você gosta da noite e pretende trabalhar nela como promoter, Envie seu currículo para a ANDJ.
Envie um e-mail

AGENDA
A partir de hoje confira a programação semanal das festas do Brasil inteiro. Cadastre sua festa!
Cadastre aqui!

CLASSIFICADOS
Anuncie aqui: discos, equipamentos e qualquer outra coisa que você queira trocar ou vender.
clique aqui

QUER SER DJ OU PRODUTOR?
Em outubro estamos abrindo inscrições aos interessadas em fazer curso de DJ ou Produção. Garanta já a sua vaga.
Inscriva-se já!

COLUNAS
Saiba as novidades da Cena da música eletrônica.
Aqui

RADIO ANDJ
Ouça agora o set do DJ

Concluído Internet

Site Eletrogralha

<http://www.eletoegralha.com.br> (PR)

eletrogralha.com.br - Microsoft Internet Explorer

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

Endereço <http://www.eletrogralha.com.br/>

Links

eletrogralha.com.br CURITIBA PR BRAZIL

Novembro, dia 4 de 2002 . Você ainda não se cadastrou?

PROCURE

NAVEGUE

click e escolha!

Gralhas Online

Visitantes: 16

Gralhas: 8

Gralhas online:

01: Cris

02: phelipe

03: DjVictorHugo

04: Gabi

05: Betyane

06: junior

07: f0g0

08: eduh

Navegue

Principal

Novidades

Artigos

Cena

Núcleos

Hey DJ!

Entrevistamos Pacceli e R. Araujo

FUSION Entrevistamos os gralhas e djs Pacceli e R. Araujo, que estarão se apresentando nas pistas CWBASS e TECHNOSE da rave Fusion nesse sábado, dia 2/11.

Leia mais...

WARUNG BEACH CLUB

Nesse verão teremos mais um lugar para curtir música de boa qualidade com um visual inacreditável aqui no sul. Finalmente fizeram uma boate com vista pro mar da pista, galera!!! Fui lá conversar com Gustavo Conti, pra poder contar pra vocês do que se trata o tão aguardado WARUNG, que abre

Hoje é dia de balada?

Novembro 2002

		1	2						
3	4	5	6	7	8	9			
10	11	12	13	14	15	16			
17	18	19	20	21	22	23			
24	25	26	27	28	29	30			

Enquete

Eu vou votar...

por baladas com preços mais acessíveis

por mais festas

Site Site on Line

<http://www.uol.com.br/fiberonline>

FiberOnline - A Central da Música Eletrônica no Brasil - Microsoft Internet Explorer

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

Endereço <http://www.uol.com.br/fiberonline/>

fiber ONLINE

O PRIMEIRO SITE DA CENA ELETRÔNICA BRASILEIRA

A Central da Música Eletrônica no Brasil

Segunda-feira, 4 de novembro de 2002 12:11h

Localize-se Infocenter Contato

Busca

BUSCA RÁPIDA

Digite a palavra-chave

Search

BUSCA DIRETA

Artistas

Bandas, DJs, Músicos

Publicações

E-zines, Revistas, Páginas pessoais

Produção

Gravadoras, Eventos, Agências

Compras

Equipamentos, CD's

Serviços

Associações, Cursos, Vídeo

Diversão

Festas, Clubes, Raves, Guias

Interatividade

Listas, Chat

Multimídia

Webrádios, Áudio

Veja

AVISO: NOVO FIBERONLINE

Estamos efetuando mudanças no site, implementado novas ferramentas e um redesign completo. Com isto, nossas atualizações estão momentaneamente suspensas

Confira as últimas notícias

Veja o arquivo

Ouça

DEZENAS DE NOVAS MÚSICAS PARA DOWNLOAD

Do experimental ao electro, da ebm ao drum'n'bass, tem pra todo mundo! Confirmam as novidades nacionais da Estação Música.

1042 músicas para download

Ouça os CDs Virtuais

Participe

VEJA QUEM GANHOU OS VINIS

Divirta-se

THASH 80'S

Confira a programação da

estação música

mp3 autorizados para download

VÍDEO-CLIPES

NEW ORDER

"Here to Stay" é a nova música da banda com produção de The Chemical Brothers. (Windows Media)

CDS VIRTUAIS

Conheça os CDs Virtuais FiberOnline.

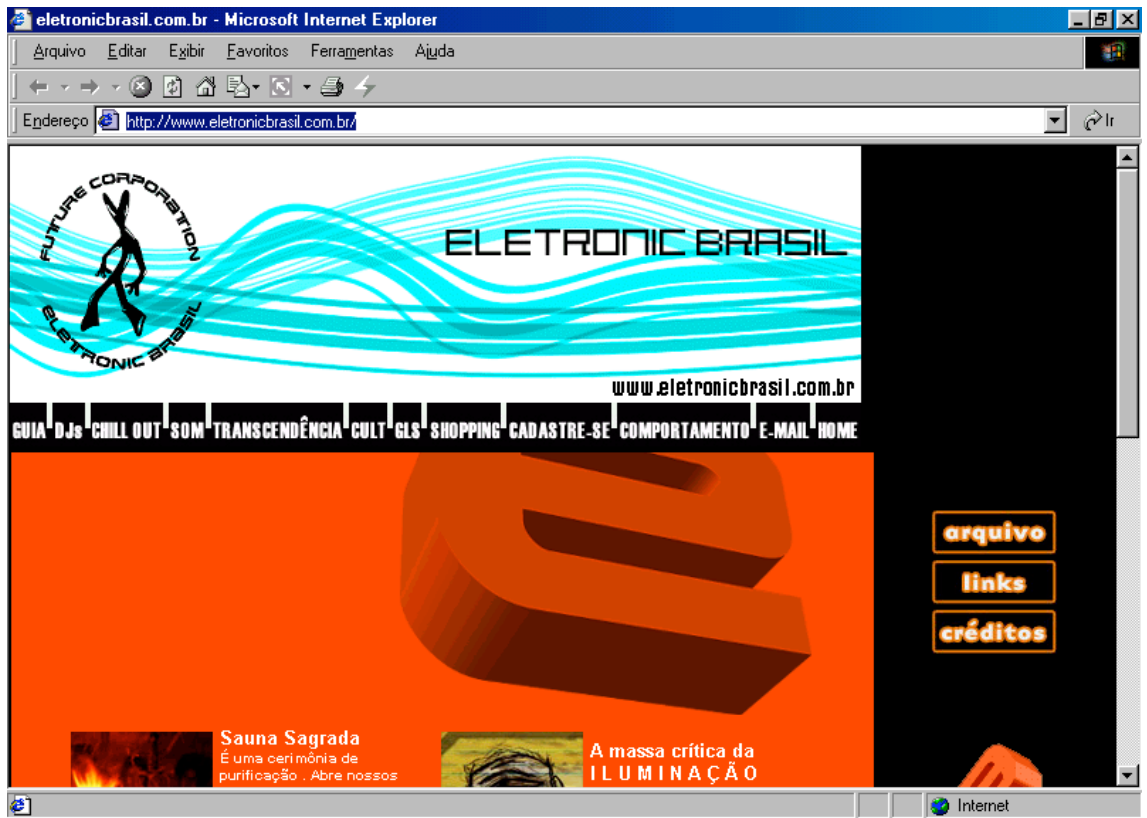
CDS VIRTUAIS

MÚSICAS EM MP3

NACIONAIS

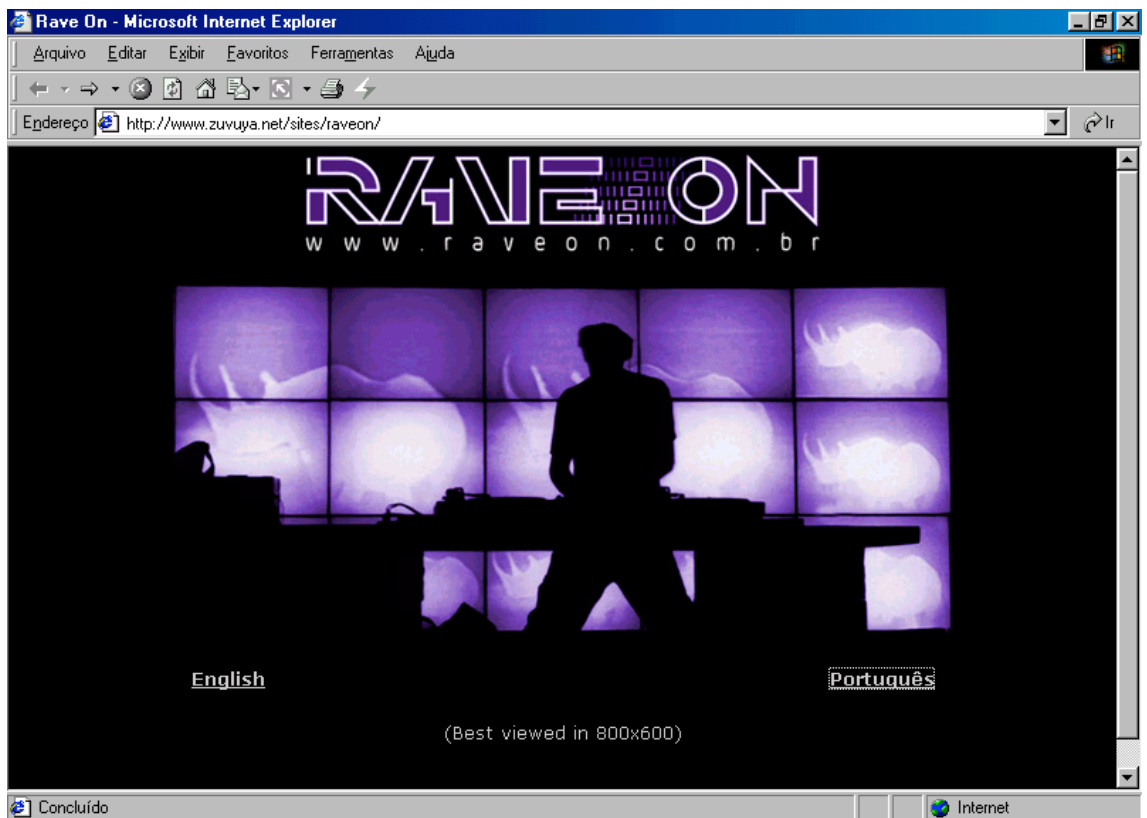
Site Eletronic Brasil

<http://www.eletronicbrasil.com.br>

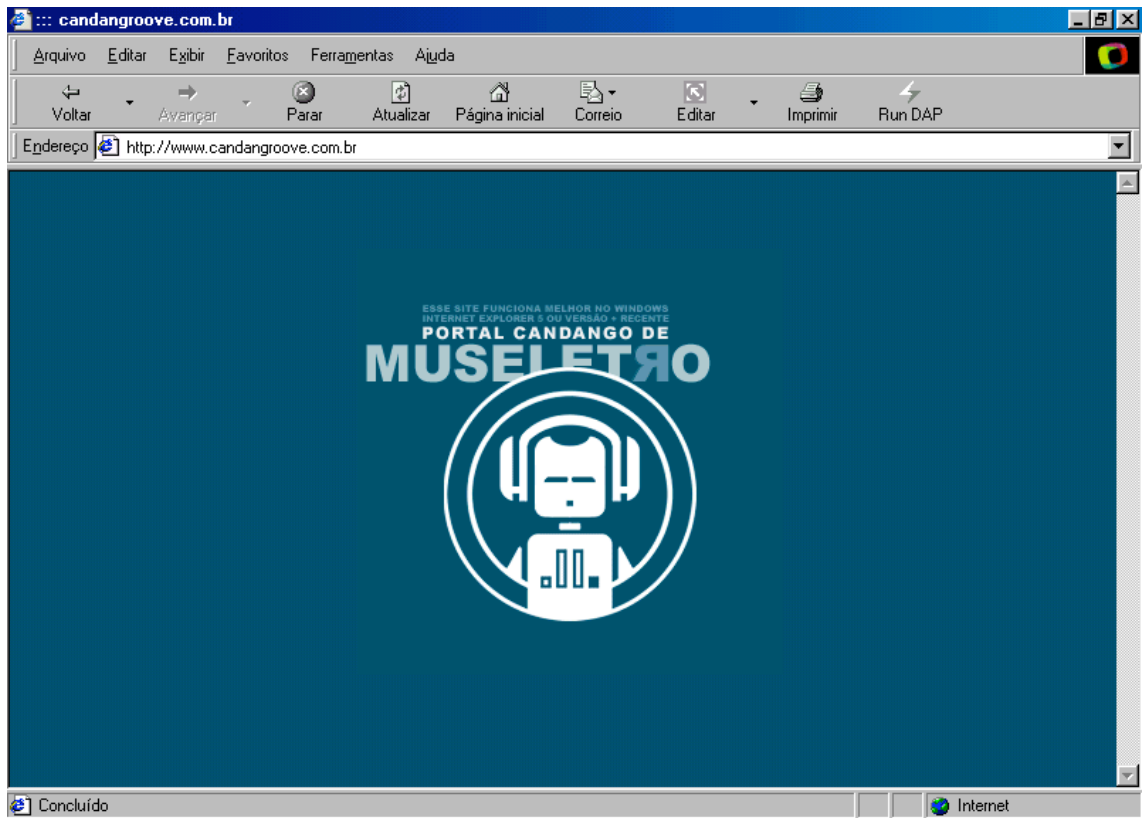


Site Rave ON

<http://www.zuvuya.net/sites/raveon/>



http://www.candangroove.com.br



http://www.eletoegralha.com.br

Curitiba, PA, BRASIL

Novembro, dia 22 de 2002 . Você ainda não se cadastrou?

PROCURE

NAVEGUE

has Online
visitantes: 5
Gralhas: 6

Gralhas online:
josebelfort
Dessa
Cris
ninobala
henrique
baleado

egue
ncipal
ovidades
rtigos

a
úcleos
lubs
aladas
lick!
ersonagens



E aí?

Interação de pick-ups e pincéis
Artistas curitibanos usam e.music como inspiração em suas obras
Nota: por Camilla Toledo camillatoledo@hotmail.com
Leia mais...

Entrevistamos Pacceli e R. Araujo
Entrevistamos os gralhas e djs Pacceli e R. Araujo, que estarão

NOVIDADES DE LONDRES
 Chegou a hora de mais uma gralhação diretamente de Londres!! Saiba mais sobre **DJ Timo Maas**, que toca esta semana na inauguração do Warung. **Carl Cox** considera **Anderson Noise** "future DJ hero" **SP Groove**: a melhor balada do ano, segundo **Chris Liberator** A lista dos **Top 10** E mais: **Lab-4**

Hoje é dia de balada?
Novembro 2002

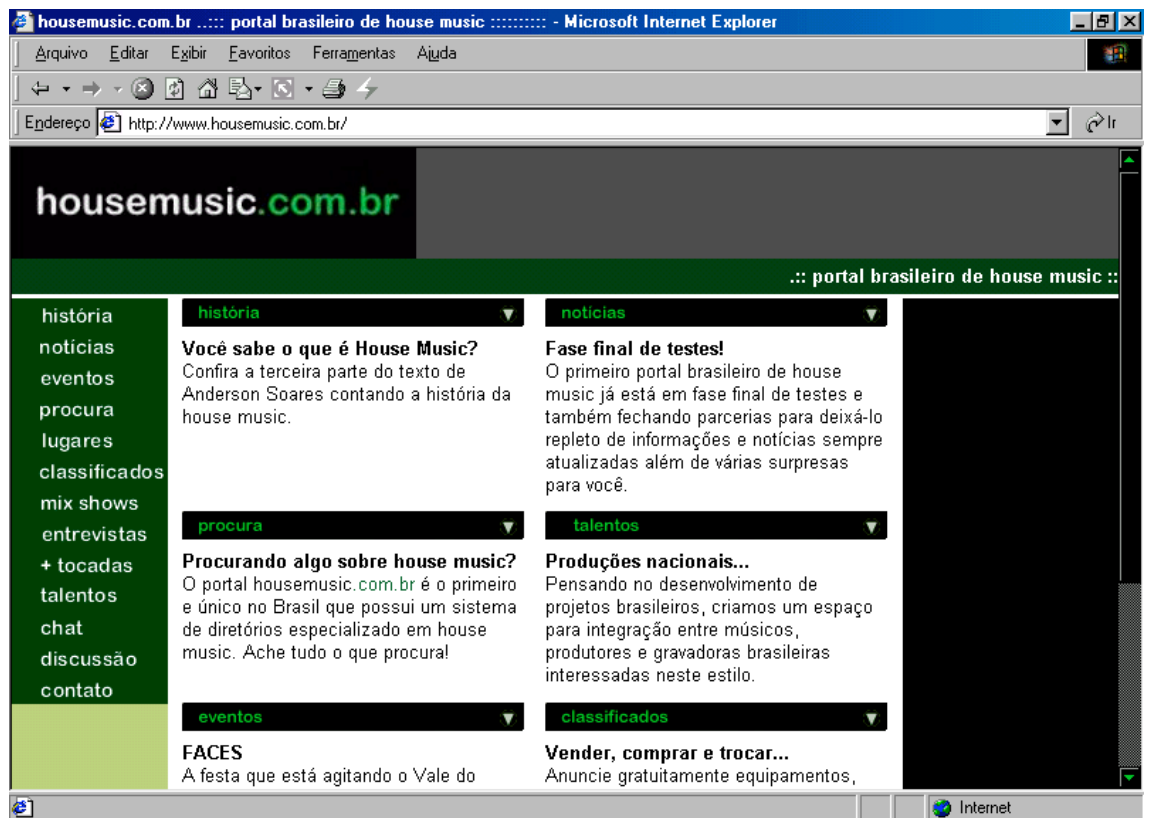
				1	2		
3	4	5	6	7	8	9	
10	11	12	13	14	15	16	
17	18	19	20	21	22	23	
24	25	26	27	28	29	30	

Enquete
Quem você gostaria de ver na balada?

- Lula bombando acid techno
- Elvis rebolando psicodélico

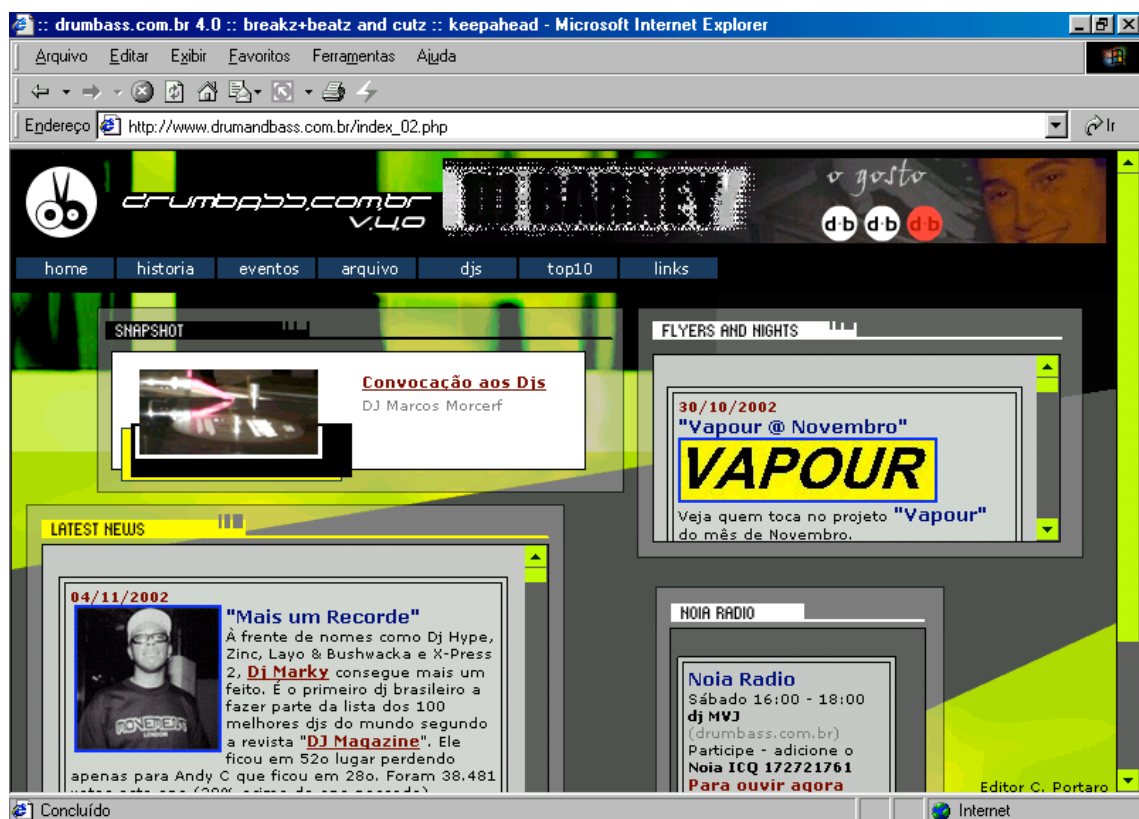
Site House music

http://www.housemusic.com.br

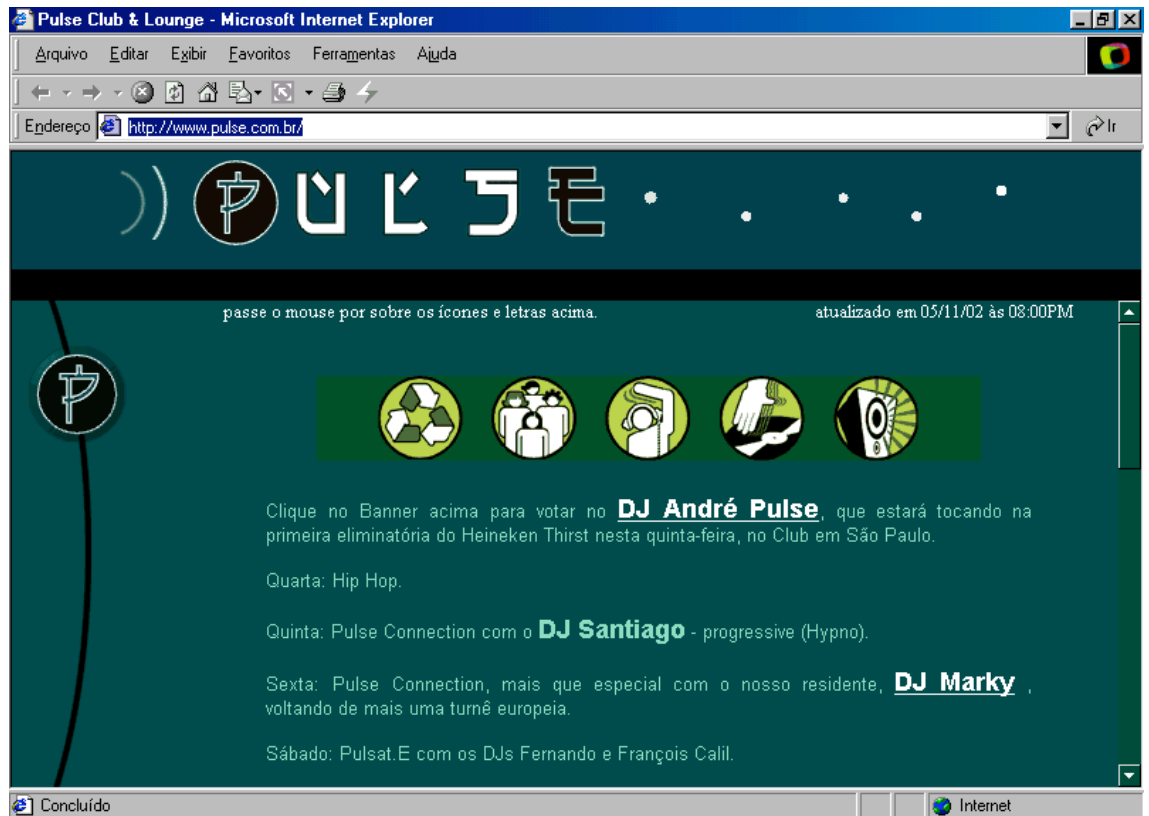


Site Drum and Bass

http://www.drumbass.com.br/index_02.php



<http://www.pulse.com.br/>



Pulse Club & Lounge - Microsoft Internet Explorer

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

Endereço <http://www.pulse.com.br/>

)) P U L S E . . .

passe o mouse por sobre os ícones e letras acima. atualizado em 05/11/02 às 08:00PM

Clique no Banner acima para votar no **DJ André Pulse**, que estará tocando na primeira eliminatória do Heineken Thirst nesta quinta-feira, no Club em São Paulo.

Quarta: Hip Hop.

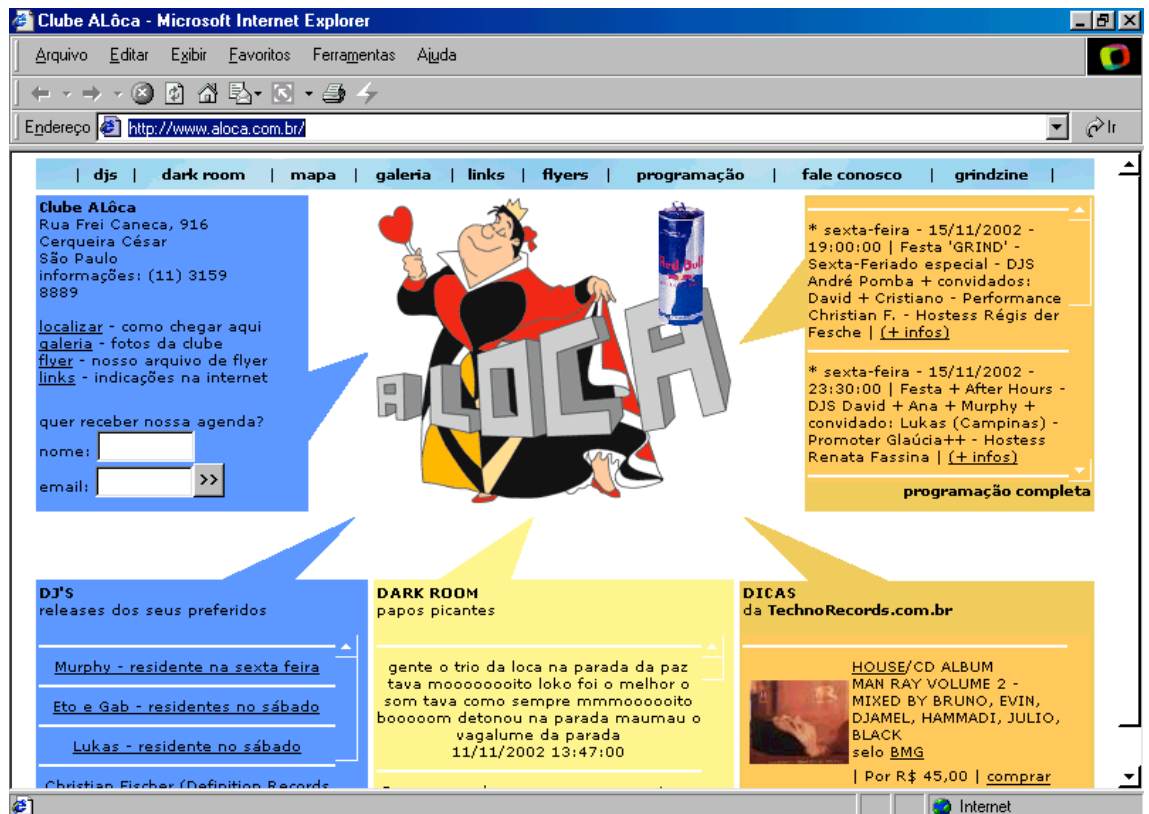
Quinta: Pulse Connection com o **DJ Santiago** - progressive (Hypno).

Sexta: Pulse Connection, mais que especial com o nosso residente, **DJ Marky**, voltando de mais uma turnê europeia.

Sábado: Pulsat.E com os DJs Fernando e François Calil.

Concluído Internet

<http://www.aloca.com.br/>



Clube ALôca - Microsoft Internet Explorer

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

Endereço <http://www.aloca.com.br/>

djs | dark room | mapa | galeria | links | flyers | programação | fale conosco | grindzine

Clube ALôca
Rua Frei Caneca, 916
Cerqueira César
São Paulo
informações: (11) 3159 8889

[localizar](#) - como chegar aqui
[galeria](#) - fotos da clube
[flyer](#) - nosso arquivo de flyer
[links](#) - indicações na internet

quer receber nossa agenda?
nome:
email: >>

* sexta-feira - 15/11/2002 - 19:00:00 | Festa 'GRIND' - Sexta-Feriado especial - DJs André Pomba + convidados: David + Cristiano - Performance Christian F. - Hostess Régis der Fesche | [\(+ infos\)](#)

* sexta-feira - 15/11/2002 - 23:30:00 | Festa + After Hours - DJs David + Ana + Murphy + convidado: Lukas (Campinas) - Promoter Gláucia++ - Hostess Renata Fassina | [\(+ infos\)](#)

programação completa

DJ'S
releases dos seus preferidos

[Murphy - residente na sexta feira](#)

[Eto e Gab - residentes no sábado](#)

[Lukas - residente no sábado](#)

Christian Fischer (Definition Records)

DARK ROOM
papos picantes

gente o trio da loca na parada da paz tava moooooooooo loko foi o melhor o som tava como sempre mmmooooooooo boooooom detonou na parada maumau o vagalume da parada
11/11/2002 13:47:00

DICAS
da TechnoRecords.com.br

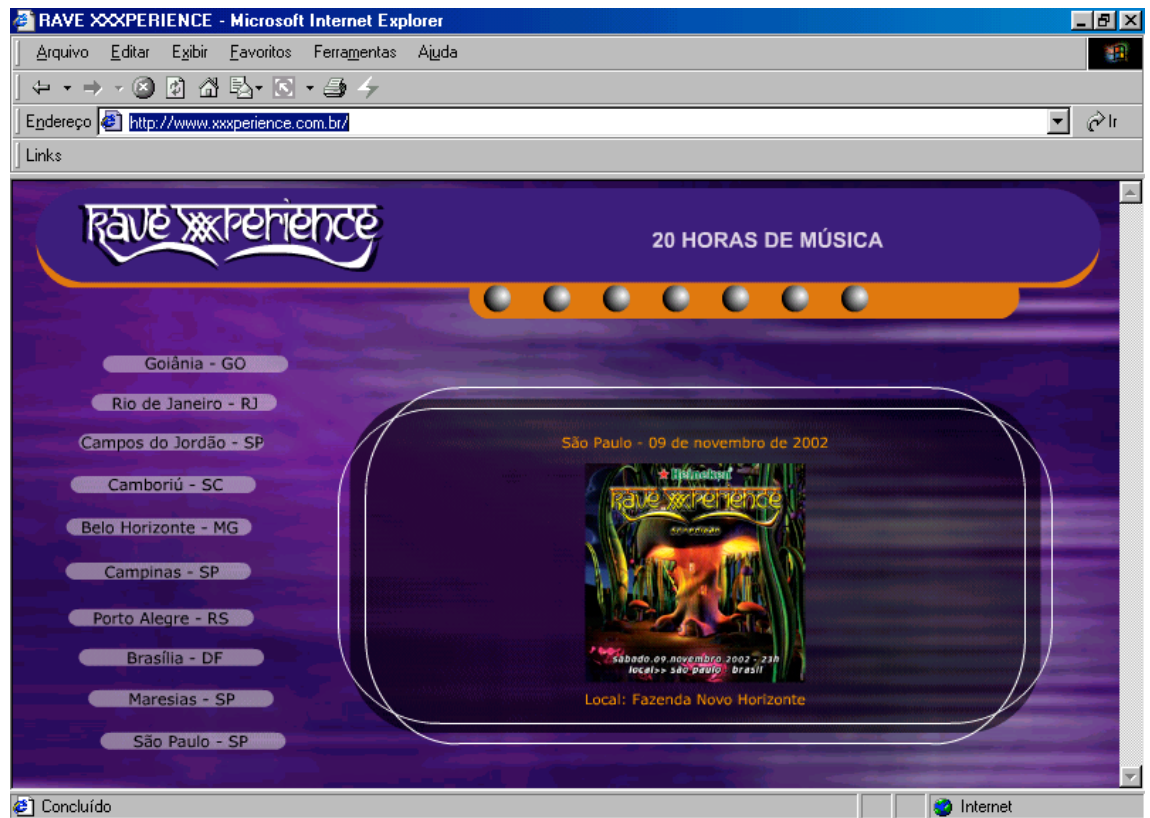
HOUSE/CD ALBUM
MAN RAY VOLUME 2 - MIXED BY BRUNO, EVIN, DJAMEL, HAMMADI, JULIO, BLACK
selo **BMG**

| Por R\$ 45,00 | [comprar](#)

Internet

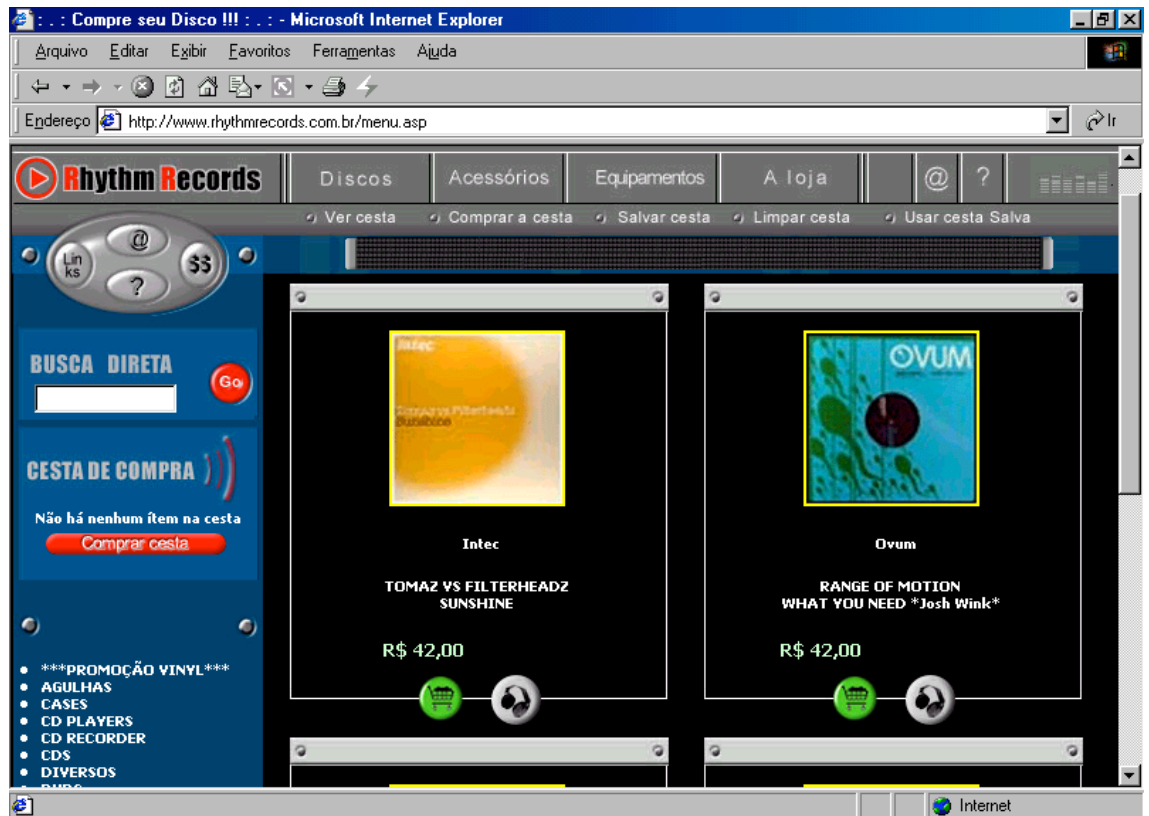
Rave XXXperience

<http://www.xxxperience.com.br>



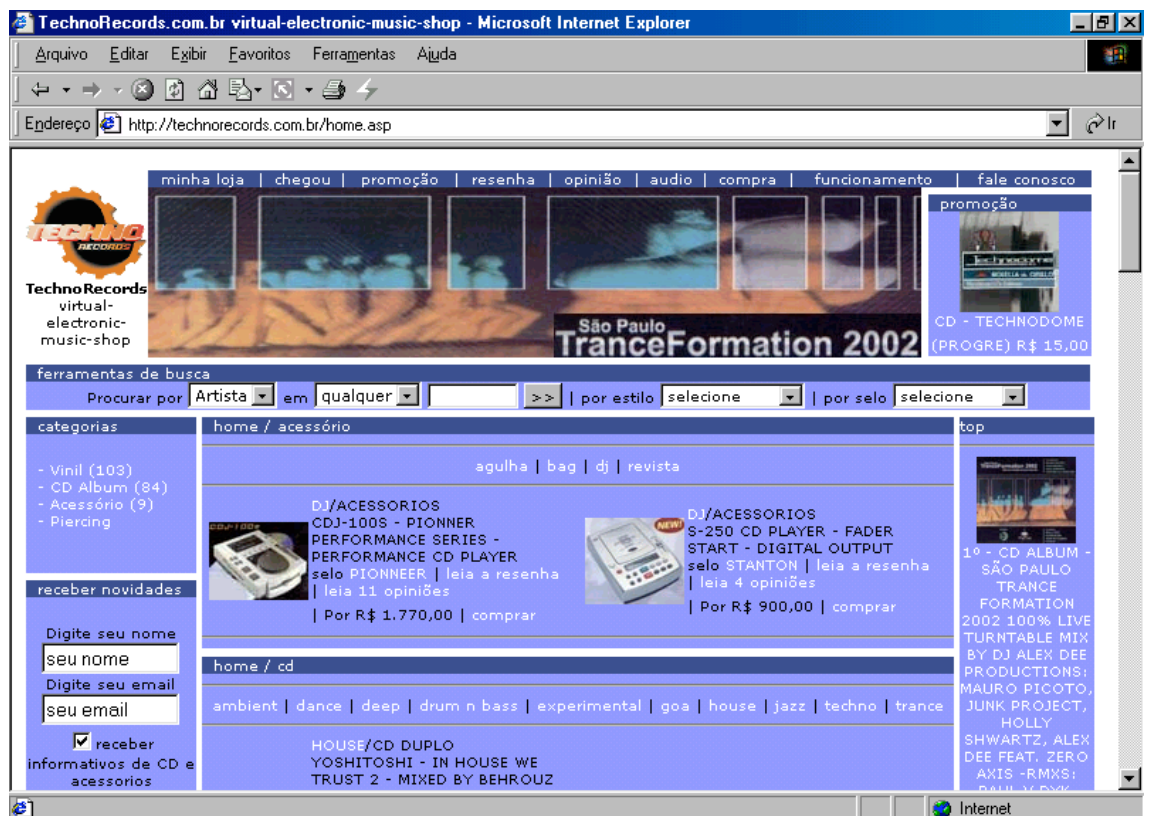
Site da Loja Rhythm Records (SP)

<http://www.rhythmrecords.com.br/menu.asp>



Site da Loja Techno Records (SP)

<http://technorecords.com.br>



Site da Loja Groovetech (UK e USA)

http://www.groovetech.com

GROOVETECH

SHOPPING BROADCASTS COMMUNITY

VIEW CART | WISHLIST | FEEDBACK | INFORMATION | SEARCH

USERNAME:
PASSWORD:

BECOME A MEMBER

GT RADIO London: Jesse Rose Techno, Deep Ho... AUDIO

Best Shop Online?

IMA Groovetech has been nominated for **Best Shop Online** in this years **Interactive Music Awards**.

BEST SHOP ONLINE 2002 **Go on, vote for us now!**

New Functionality...

Tailor Made Top 40's

It is now possible for you to **create customised personal charts** on Groovetech using our new search engine tool. Select your favourite genre and format, browse new or back catalogue titles or even create charts by country of origin. This clever piece of technology allows you an insight into the biggest sellers, selected to suit you.

You can now access a top 40 chart from both the US & UK warehouses that is entirely relevant to your tastes. This is a must for both busy DJs who need to stay ahead of the game or to relative newcomers who just fancy a few pointers.

Add the option to view either 'in stock' or 'all stock' (this includes popular items which have recently sold out - essential for wishlist formation) and

SHOP FOR MUSIC

Select a music format: Vinyl CD Both

Select a genre below to view new releases:

HOUSE DOWNTEMPO
BEATS AND BREAKS ELECTRONIC
TECHNO EXPERIMENTAL
TRANCE HIP HOP
DRUM AND BASS ROOTS

Groovetech US Top 40 Chart (In stock): October 21st 2002 - November 4th, 2002.

AUDIO	TITLE	ARTIST	LABEL	BUY
1	Psyclick	Tony Thomas	Jamayka Recordings	\$7.00 Vinyl <input type="button" value="ADD ITEM TO CART"/> <input type="button" value="ADD TO WISHLIST"/>
2	Renegade Master 98			\$6.00 Vinyl

Site da Juno (UK)

http://www.juno.co.uk

The Dance Music Resource Pages - Microsoft Internet Explorer

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

Endereço <http://www.juno.co.uk/>

Issue 340.0: 4 - 10 November 2002

Welcome to the Dance Music Resource Pages. These pages are updated weekly to contain a complete listing of new UK dance releases and imports, along with sound clips and track listings. You can also [subscribe](#) to the new release listings as a weekly e-mail.

[this week's new releases](#)
[house, garage, techno, trance, drum & bass, hardcore, breakbeat/hip hop/funk, downtempo/leftfield](#) or [all](#)

[stop press new releases](#)

[last 8 weeks' releases](#)
[house, garage, techno, trance, drum & bass, hardcore, breakbeat/hip hop/funk, downtempo/leftfield](#) or [all genres](#)

[view last 6 months albums \(in stock\)](#)
[house, garage, techno, trance, drum & bass, hardcore, breakbeat/hip hop/funk, downtempo/leftfield](#) or [all genres](#)

[juno records: back catalogue in stock](#) (updated daily)
[house, garage, techno, trance, drum & bass, hardcore, breakbeat/hip hop/funk, downtempo/leftfield](#) or [all genres](#)

[search engine](#)

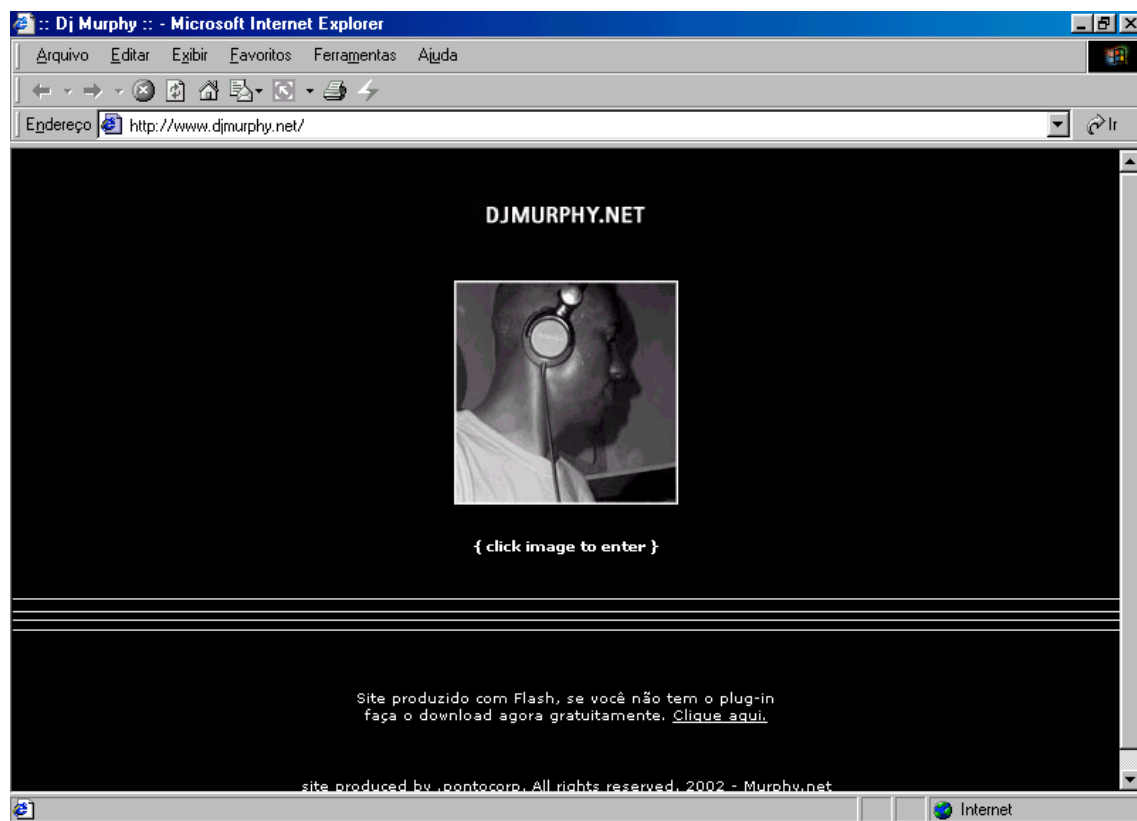
the dance music resource pages

Site da Stellite Records (EUA)

<http://www.satelliterecords.com>

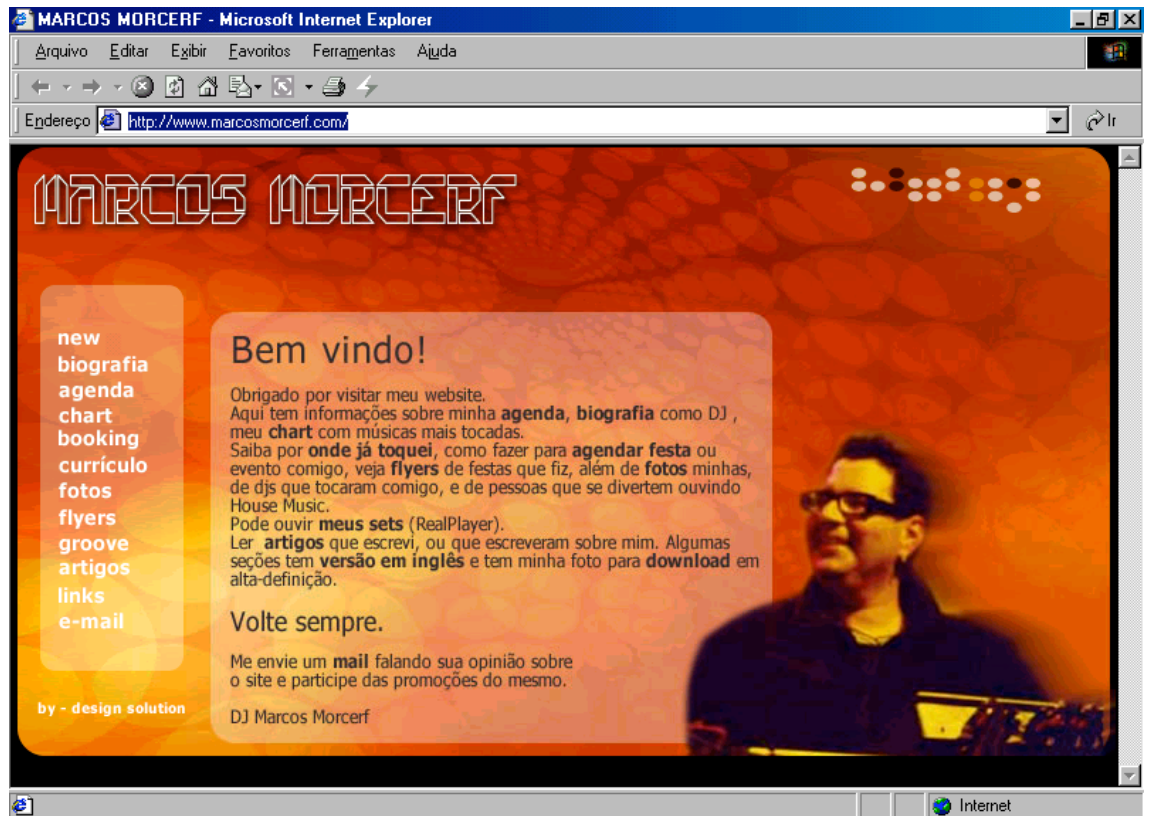
Dj Murphy

<http://www.djmurphy.net>



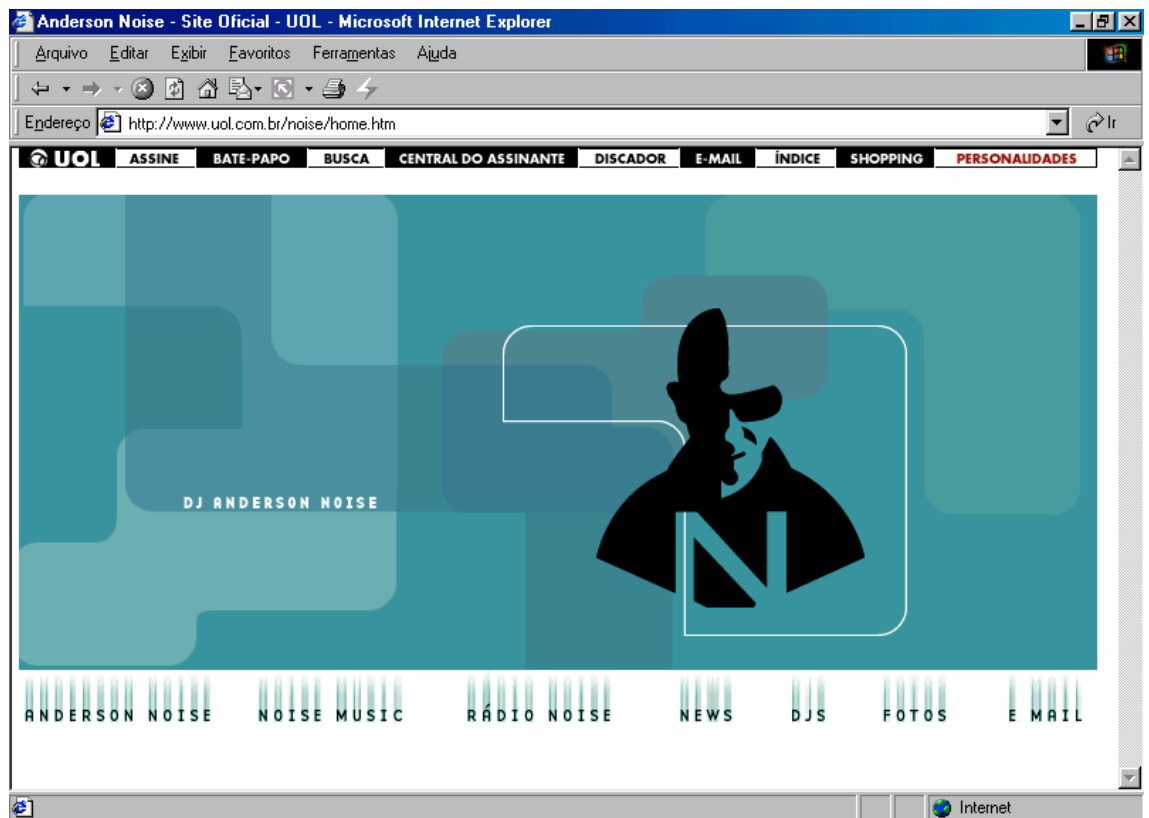
Dj Marcos Morcerf

<http://www.marcosmorcerf.com>



Dj Anderson Noise

<http://www.uol.com.br/noise/home.htm>

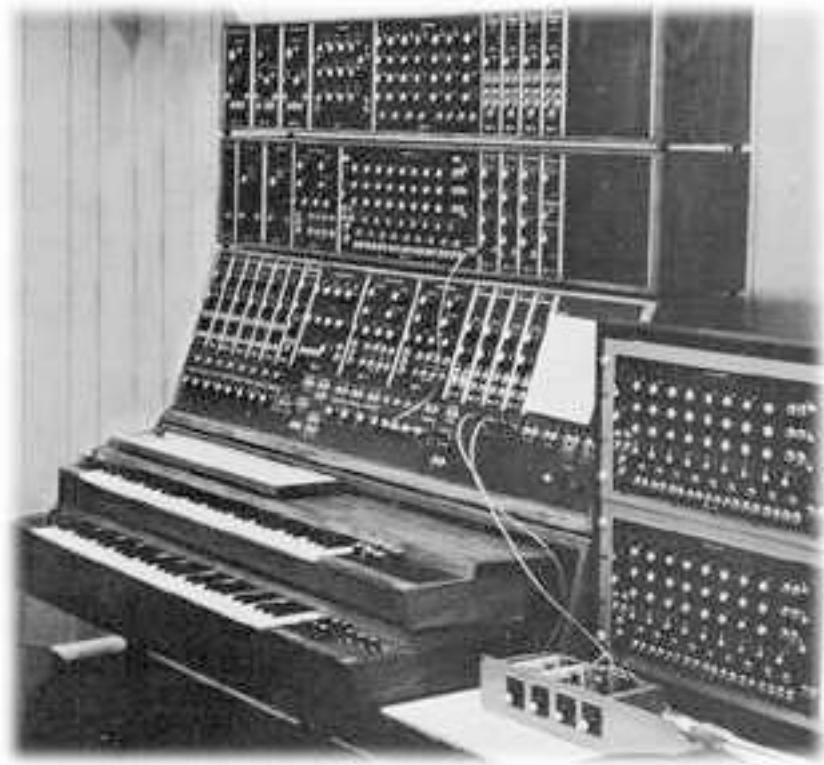




Musical Telegraph.



Lev Sergeivitch Termen tocando Theremin



Sintetizador Moog