

Música eletrônica e tecnologia: reconfigurando a discotecagem

Simone Pereira de Sá ¹

sibonei@gbl.com.br

Resumo: Discussão sobre as relações entre música e tecnologia, no contexto da música eletrônica. A música eletrônica vista como prática cultural que reconfigura o circuito produção-circulação-consumo da indústria fonográfica. O papel do *Disc-Jóquei* à luz da noção de *remediação* (Bolter e Grusin) e sua dupla lógica de funcionamento (*immediacy/hipermediacy*). Aspectos da apropriação tecnológica feita pelos DJs.

Introdução

Este artigo tem por objetivo refletir sobre algumas relações entre música e tecnologia, apresentando discussões decorrentes da pesquisa em andamento “Música Eletrônica, Tecnologias da Comunicação e Dinâmicas Identitárias.”²

Ainda que a história da música eletrônica remonte ao início do século XX, a abordagem proposta tem como recorte empírico a *cena eletrônica* que se constrói no Brasil, ao longo da década de 90, inspirada na música dançante que surgiu na década anterior nas grandes cidades dos Estados Unidos – inicialmente nos estilos conhecidos como *house* e *techno*, apropriados na Inglaterra pela cultura *rave* – expandindo-se a seguir para outros centros urbanos ao redor do mundo.

Passando ao largo das críticas que condenam a cultura da música eletrônica por seu caráter “excessivamente tecnológico, repetitivo ou não musical”, o aspecto que primeiramente despertou o nosso interesse por este tema diz respeito à peculiar apropriação tecnológica que ocorre neste processo.

Pois, saltou-nos aos olhos a forma como indivíduos que não possuem, necessariamente, conhecimento musical tradicional passam a fazer música a partir de

¹ - Doutora em Comunicação e Cultura e Cientista Social. Professora e Vice-Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense e do Dep. de Comunicação da mesma Universidade.

² - A pesquisa conta em sua equipe com a participação de Leonardo Gabriel de Marchi, Roberto Jorge Carneiro de Souza Leão e Marcelo Garson, alunos dos cursos de jornalismo e cinema da UFF a quem agradeço pela colaboração e interlocução. Agradeço também ao CNPq pelo apoio à pesquisa através de bolsas

colagens de sons de outros compositores, além de criarem novos ritmos e timbres com o auxílio dos computadores, num processo de apropriação, recorte e reciclagem de informações extremamente ágil e eficaz, graças ao rápido desenvolvimento de tecnologias digitais especializadas em lidar com sons.

Além disto, a rede Internet passa a propiciar um importante espaço de comunicação para as pessoas identificadas com estas práticas musicais – seja no polo do produtor musical seja no do consumidor - disponibilizando sites e listas de discussão para a divulgação de informações; ao mesmo tempo que um acervo global de sons que podem ser usados nas composições. A partir de procedimentos relativamente simples e baratos, um usuário com um computador ligado em rede pode “baixar” arquivos sonoros de amplo espectro – seja a poli-ritmia de uma tribo da Nigéria ou o violão bossa-nova de João Gilberto – recortar “pedaços” (*samples*) da composição original e utilizá-los em composições próprias também gravadas em arquivos digitais, tornando-se assim um editor/produtor musical e não mais um músico no sentido clássico do virtuose. Há também a opção de trilhar o caminho inverso, exibindo suas produções para além do ambiente geograficamente delimitado de origem, em sites dedicados a este tipo de produção.

Desta forma, se uma de nossas premissas é a de que toda a música produzida no século XX a partir da invenção do gramofone e dos registros elétricos não pode ser dissociada das tecnologias comunicacionais de seu tempo, interessou-nos investigar a forma como tecnologia e cultura se imbricam, neste caso específico.

Entretanto, ao tomarmos contato com a parca bibliografia produzida sobre o tema – e que se constitui quase inteiramente por relatos testemunhais de jornalistas ou músicos envolvidos com o fenômeno, no exterior – nos deparamos com um discurso fortemente ideológico, marcado pela euforia tecno-mística e pela crença de que a cena de música eletrônica representa “A Revolução Contracultural” dos anos 80/90, comandada pelos DJs, vistos como os “xamãs” da contemporaneidade, responsáveis por conduzir seus seguidores ao paraíso através da música.³

de Produtividade e Iniciação Científica.

³ Para esta visão, ver o trabalho de Reynolds (1999); Shapiro (2000); e a Introdução de Brewster and Broughton (1999).

Ainda que estes trabalhos sejam excelentes fontes documentais para a compreensão histórica da cultura eletrônica, evitamos esta perspectiva que alardeia a chegada da revolução cultural através da ME.

Ao contrário, nosso interesse é o de explorar a *dimensão comunicativa* deste processo. O que significa indagar como aí se articulam tecnologias da comunicação e práticas culturais⁴, tomando a cultura eletrônica como mais um passo numa longa história, que remonta às invenções de Graham Bell, Thomas Edison e Berliner, por ocasião da inauguração da reprodutibilidade técnica da música, e investigando como as “novas” práticas musicais se relacionam com as “antigas” e quais as reconfigurações em jogo dentro do circuito de produção-circulação-consumo da indústria cultural.

Se temos como primeiro eixo da pesquisa a discussão acima delineada, o segundo eixo remete-se às reflexões em torno das dinâmicas identitárias em jogo, buscando distinguir e discutir as formas como segmentos sociais negociam sua identidade (musical) dentro de uma realidade cultural permeada por informações vindas de fontes diversificadas e desterritorializadas.

Nossa reflexão, neste segundo eixo, gira, pois, em torno da seguinte indagação: se esta prática musical se caracteriza essencialmente pela bricolagem de sons transnacionais, desterritorializados; se os ritmos brasileiros estão disponíveis na forma de *samples* para acesso universal, qual o sentido de se falar em uma *cena de música eletrônica brasileira*? O que caracteriza o *local* nesta construção e como este *local* lida com a “tradição musical” estabelecida no Brasil. E ainda – *quais* as tecnologias da comunicação e *como* elas são utilizadas neste processo – tendo sempre em vistas o ciclo produção-distribuição-consumo?

A escolha da cena brasileira para a pesquisa se justifica, então, por possibilitar a abordagem microscópica que sustenta a reflexão sobre as modalidades de articulação do local com o global, dando continuidade às preocupações de nossas pesquisas anteriores, cujo interesse primeiro tem sido discutir aspectos da apropriação tecnológica e das mediações culturais no âmbito do cenário brasileiro, através de estudos de caso baseados no método etnográfico.[Sá; 2000; 2001; 2002(a); 2002 (b)]

⁴ Pensando na mútua interação entre estes polos e recusando o determinismo tecnológico, na tradição dos estudos culturais, especialmente da Escola de Birmingham, onde destacam-se as contribuições de Raymond Williams (1974) e Stuart Hall (Hall et alii; 1980) – entre outros.

Obviamente não pretendemos discutir todos os desdobramentos da pesquisa em curso no trabalho que se segue. Abrindo mão da abordagem sobre a cena brasileira, nossa preocupação foi a de fechar o foco, trazendo primeiramente uma definição de música eletrônica que circunscreva nosso objeto empírico; para, a seguir, encaminhar indagações primeiras sobre o papel do DJ dentro da cena eletrônica e as modalidades de mediação que ele procede entre música e tecnologia.

I– O contexto histórico da música eletrônica

Um problema enfrentado ao longo da pesquisa é o da definição de uma noção fundamental – a de música eletrônica.

Afinal, a tentativa de ultrapassar os limites da escala tonal, incorporando a experimentação com sons, timbres inusitados e ruídos e assumindo explicitamente a relação entre música e tecnologia remonta ao início do século XX, através dos nomes de Schoenberg e Webern (atonalismo/ dodecafonismo/ serialismo) passando por propostas tão distintas como as de Luigi Russolo (no Manifesto Futurista *The Art of Noises* – 1913); Geirge Anthails e Erik Satie (*Ballet Mecanique* – 1926) ; Edgard Varése (*Amériques* – 1929), John Cage (*Imaginary Landscape* – 1939) entre outros.

No pós-guerra, ainda no terreno da música erudita, torna-se obrigatória a referência a Pierre Schaeffer, Pierre Henry e Stockhausen. Partindo de matéria-prima sonora inusitada – tal como bater de portas, gritos de rua ou sussurros – e percebendo a fita gravada⁵ como um *objeto concreto*, que podia sofrer intervenções e ser manipulado no estúdio, através de cortes, aumento ou diminuição da velocidade, etc. - Schaeffer e Henry dão origem, na França, à chamada *musique concrete*, que tem como marco inaugural a *Symphonie pour un homme seul, de 1950*.

Além desta contribuição fundamental – de ampliar o processo musical para além da partitura ou da execução física da obra pelo artista, incorporando a edição em estúdio ao processo - algumas destas experiências criaram efeitos sonoros muito comuns hoje em dia como ecos, *delays* e distorções.

⁵ Esta prática foi possibilitada pelo desenvolvimento, em Berlim, de dispositivo para gravar sons em fita magnética batizado de magnetofone e apresentado na Feira de Berlim de 1935 (Rodrigues; 2002)

Stockhausen é outro nome que deve ser mencionado, no contexto dos compositores de vanguarda do pós-guerra. Trabalhando em Colônia, na Alemanha, ele dá continuidade a experiências iniciadas em 1949 nos equipamentos da rádio alemã NWDR, que ficaram conhecidas como *Elektronische musik* (música eletrônica), e que culminam na sua peça *Gesang der Jünglinge* (Canto dos adolescentes) de 1955/56, onde ele mistura a voz de um adolescente recitando passagens bíblicas com sons eletrônicos de estúdio.⁶

A herança destes criadores é incomensurável. Vai dos diversos procedimentos de composição, que incorporam as pesquisas sobre timbres, texturas e espaço acústico, à compreensão da música como processo (e não produto), passando pela utilização dos ruídos, pausas e silêncios, pela manipulação dos materiais em estúdio, pela pesquisa tecnológica e mesmo pelo questionamento do papel social do compositor tradicional como virtuose ou como fonte musical autônoma e original.⁷

Ao longo das décadas de 60 e 70 estas experimentações serão absorvidas nas mais diferentes vertentes da música popular. Dos Beatles ao *funk* de James Brown, do *jazz-fusion* de Miles Davis ao *dub* de origem jamaicana, passando pela contribuição do *hip-hop*, diversas são as experiências influenciadas – conscientemente ou não – pelos inúmeros aspectos da experimentação dos predecessores

Na música dançante das discotecas da década de 70, especialmente, técnicas de intervenção e construção vão ser muito exploradas. Nesta década, o ano de 1977 merece menção por tratar-se de uma data chave para compreensão dos acontecimentos posteriores. Primeiramente ele marca a gravação de uma tríade do panteão de referências da música eletrônica: os sucessos dançantes *I Feel Love* – da diva da *disco music* Donna Summer em parceria com Giorgio Moroder e *Flash Light* do grupo Parliament - marcos

⁶ A música eletrônica e a concreta distinguem-se a partir de seus procedimentos específicos. Enquanto esta última tem como matéria-prima sons e ruídos existentes no cotidiano, captados por gravadores, a eletrônica já define sua matéria sonora a partir de aparelhos eletrônicos analógicos (proto-sintetizadores) que podem gerar e combinar frequências de múltiplos pulsos sonoros. Entretanto, o próprio Stockhausen vai romper estas divisões na obra acima mencionada, ao misturar sons captados externamente (o choro da criança) a sons produzidos em estúdio, permitindo-nos compreender estes procedimentos em conjunto a partir do rótulo mais abrangente de música eletro-acústica. (Menezes; 1996)

⁷ Conforme Henry sintetiza: “Musique concrete is based on nothing. It’s a dust of sound, a comma of sound. (...) This music cannot be played with acoustic instruments, but rather with electronic tools.(...) Variation is the principle of musique concrete. A cell becomes another, and then there are combinations, associations and many possibilities of intermixing, of poliphony.(...) Musique concrete proceeds from photography, from cinema.”(Shapiro; 2000)

da utilização do sintetizador⁸; e o álbum *Trans-Europe Express*, do grupo alemão Kraftwerk – cuja música mecânica, também feita com sintetizadores e beats programados, traduz a atmosfera “pós-humana” onde diversas vertentes da eletrônica vão beber.⁹

Além disto, no início do mesmo ano, inaugura-se em Nova York a discoteca *Paradise Garage*, com a discotecagem do DJ Larry Levan. Levan foi um pioneiro das pistas, que desde o início dos 70 perambulou pelas discotecas do underground nova-iorquino, desenvolvendo as técnicas de mixagem e colagem de sons que atingem o ápice na *Paradise Garage* – ambiente cujo espaço acústico foi planejado pessoalmente pelo DJ para que o som atingisse a sua maior potência, clareza e impacto.

Interessante ressaltar que no final dos anos 70, na cena nova-iorquina das discotecas, não havia a segmentação que passou a existir posteriormente. Desta forma, a *disco music* não era um gênero mas sim a música que fizesse a pista dançar. Ainda que com uma inclinação gay, as pistas acolhiam diversos grupos étnicos com opções sexuais distintas tanto quanto diversos gêneros tais como o de Donna Summer mas também o *funk*, o *hip-hop*, o *electro* e a vertente chamada de *freestyle*.¹⁰

Para os propósitos deste trabalho, entretanto, o recorte cronológico privilegiado inicia-se na virada para a década 1980 tendo como cenário, além da Nova York das discotecas, as cidades norte-americanas de Detroit e Chicago, que se tornam conhecidas como as sedes dos estilos chamados de *techno* e *house*.

⁸ - *I Feel Love* combinava os vocais de Donna Summer simulando um orgasmo sobre uma base produzida por Moroder com o sintetizador Moog. Segundo Moroder: “I Feel Love broke a lot of taboos. People started to like that kind of music and than started doing it, not in big studios, but at home, in small recording studios. I think this whole electronic field od recording opened a lot of new ideas. People didn’t need all the money to record in a big expensive studio. I think that was one of the main reasons that the synthesizer became so popular.”(Shapiro; 2000) . Da mesma forma, *Flash Light* – a última faixa do álbum *Funkentelechy vs the Placebo Syndrome* – utiliza-se do sintetizador Moog para criar uma linha de baixo (bass line), antecipando o uso do sintetizador como “rhythm machine”.

⁹ O crédito do primeiro disco a usar sintetizadores, ainda na música clássica, é dado a *Switched on Bach*, de Wendy Carlos, em 1968 (Shapiro; 2000)

¹⁰ Por isto mesmo, conforme observam Shapiro (2000) e Reynolds (1999), a *disco music* era vista com desconfiança tanto por roqueiros brancos como por militantes da identidade negra nos EUA uma vez que ela desessencializava tanto as raízes negras de gêneros como o *soul* e o *blues* como a “virilidade” e a “atitude” do *rock*. Desta forma, despertou um movimento “discóforo” que a acusava de ser uma música sem raízes, inautêntica, decadente. Por outro lado, nas palavras de Shapiro, ela utiliza-se das texturas e timbres de instrumentos eletrônicos como uma forma de “apagar as características de comportamento supostamente baseadas na biologia. “By the tail end of the funk and disco era, the boundaries separating “black” and “white” music were as tenuous as they had ever been (and probably will be).”

Ainda no ano de 1977 o DJ nova-iorquino Frank Knuckles – companheiro de Levan nas pistas - foi contratado para trabalhar numa nova discoteca de Chicago, a *Warehouse*. Em pouco tempo, o DJ percebera que seu público era bastante receptivo a suas misturas de *Disco Music* com bateria eletrônica, dando origem ao *house* (estilo nomeado em relação à casa noturna). Menos do que um gênero distinto, a *house* nasce como uma forma de retrabalhar antigas músicas através das técnicas de corte, edição e mixagem que o DJ já praticava em Nova York nos anos anteriores, intensificando as características da *disco music*: a aceleração da batida 4/4 (entre 110 e 128 bpms) onde sobressai o bumbo, cuja marcação torna-se pejorativamente reconhecida como “bate-estaca”; a repetição mecânica, as texturas sintéticas e eletrônicas, o desenraizamento inorgânico do som que resulta do tratamento da música em estúdio.¹¹

Neste mesmo contexto, em meados dos anos 80, alguns DJs de Chicago passam a utilizar-se de um modelo de sintetizador de baixo em suas gravações, cujo som metálico incorporava perfeitamente a sensação maquinica que queriam produzir para construir um “som do futuro”. Sendo inicialmente um fracasso como acompanhante para solistas, o modelo TB-303 – da empresa japonesa Roland – tornou-se o elemento básico de uma variação do *house* chamada de *acid-house*¹².

Enquanto isto, a vizinha cidade de Detroit enfrentava as conseqüências da grave crise econômica que começara na década anterior a partir da competição com a indústria japonesa e dos chamados tigres asiáticos. Ironicamente, o mesmo cenário de avanços tecnológicos que havia criado aquela situação, permitiu aos jovens discotecários adquirirem, a preços acessíveis, os antigos aparelhos musicais (baterias eletrônicas, sequenciadores, sintetizadores e sampler) que as indústrias haviam fabricado em larga escala mas que foram rapidamente ultrapassados por novos modelos.

Inseridos neste ambiente, três jovens negros, de classe-média, eurófilos, bem-informados, inspirados por literatura de ficção científica e Alvin Toffler, e adoradores do som do Kraftwerk e do funk da década anterior dão origem a experiências musicais de

¹¹ O primeiro disco desse estilo, no entanto, só foi lançado em 1983. Era *On and On* de Jesse Saunders.

¹² A primeira faixa que ganhou o nome de *acid-house* em Chicago foi *Acid Tracks*, do projeto Phuture. Em uma versão, o rótulo de “acid” deve sua origem ao rumor de que esta faixa, tocada pelo DJ Ron Hardy no Clube Music Box, provocou tal loucura na pista de dança que parecia que haviam colocado LSD na água potável do clube. Numa outra versão, o remetimento às drogas é evitado e a analogia é com o acid rock. Numa terceira, acid remete-se à gíria usada como sinônimo de samplear – “acid burn”. (Reynolds; 1999;33)

estúdio que, utilizando-se de sonoridades extraídas de instrumentos eletrônicos, buscam traduzir o clima sombrio em que viviam.

Evitando propositalmente qualquer referência racial e nomeando seus projetos musicais com nomes ligados à tecnologia (tais como Deep Space Soundworks; Cybotron, Model 500) Juan Atkins, Derrick May e Kevin Sauderson criam o *techno*, gênero ao mesmo tempo glacial e profundamente melódico, que buscava criar nos ouvintes uma sensação maquínica a partir de ritmos, texturas e o minimalismo das letras que apareciam apenas ocasionalmente.¹³

Ao fim desta história, por volta de 1988, três gêneros consolidados na América – o *techno* de Detroit, o *deep house/ garage*¹⁴ de Chicago e Nova York e o *acid house* – atravessam o Atlântico. São estes estilos que, ao cruzarem as fronteiras em direção ao continente europeu, vão dar origem à cultura da música eletrônica propriamente dita, entendida como uma matriz de estilo de vida, comportamento ritualizado e crenças, que tem sua mais fiel tradução na cultura *rave*.

Tecnicamente a *rave* é definida como uma festa com duração prolongada noite a dentro, onde se dança ao som de *house* ou *techno*. No contexto inglês, estas festas ganharam conotação contracultural especialmente por reunir um número grande de jovens em locais abertos e ilegais, tais como velhos galpões ou estações de trens abandonadas nos arredores de Londres. A utilização da droga chamada *ecstasy*¹⁵, o sentido comunitário advindo da sensação de estarem compartilhando uma experiência única, transgressora, que remetia à cultura hippie-lisérgica dos anos 60 e o abandono

¹³ Em tom entusiasmado, Reynolds observa sobre este trio que: “With their cottage-industry independence and futuristic output created via low-level technology, [they] fit the model of “Techno Rebels” proposed by Alvin Toffler in the Third Wave. Rejecting Ludite strategies, these renegades embraced technology as means of empowerment and resistance against the very corporate plutocracy that invented and mass-produced these new machines. (1999;20)

¹⁴ Em 1990 o Dj Pierre – do projeto Phuture – muda-se para New Jersey e dá continuidade ao *house* nesta nova fase. Trata-se de um retorno às raízes da disco do anos 70 e às referências do clube Paradise Garage, que fechara suas portas com uma enorme lenda em torno de si.

¹⁵ Termo popular para denominar a droga química metileno-dioximetanfetamina (MDMA), elemento fundamental para a compreensão da cultura *rave*. Conforme observa Reynolds “the drug catalyzed a strange and wondrous atmosphere of collective intimacy, an electric sense of connection between complete strangers. Even more significantly, MDMA turned out to have a uniquely synergistic/synesthetic interaction with music, especially uptempo, repetitive, electronic dance music.”(1999; 83)

físico dos participantes à música – descrita muitas vezes com expressões religiosas - são ingredientes importantes da rave.¹⁶

‘Between 1988 – the second summer of love (...) – and 1991, dance music became more than just something to dance. It was the gateway to collective euphoria, a huge shared secret and a massive in-joke incomprehensible to the mainstream. A whole generation was on it, meeting at motor way service stations in the dead of the night to follow coded directions to illicit parties and dance until dawn.’(Shapiro; 2000)

Na cultura *rave* temos a consolidação da noção de música eletrônica que nos interessa explorar. Trata-se da música feita para dançar, tocada por DJs e produzida em estúdio por engenheiros de som, pensada como *track* (faixa) e não *song* (canção). Música explorada em termos de timbres, texturas, espacialidade, ritmo e repetição, como um componente de um sistema, que deve *funcionar* dentro do ambiente das festas, buscando levar as pessoas ao êxtase através da alteração e intensificação de sensações físico-corpóreas – a batida do coração, os reflexos musculares, o equilíbrio, a percepção do ambiente, dentre outras.¹⁷

Tentando sintetizar neste breve percurso uma história cuja riqueza de detalhes é quase interminável, o ponto a sublinhar é o de que, num contexto onde a idéia de circularidade é fundamental para compreender a intensidades das trocas, as influências mútuas e o contínuo leva-e-trás de práticas e idéias – entre a Europa e a América; entre os ritmos de origem negra e branca; entre a Jamaica, o Bronx, as discotecas voltadas para o público gay e os clubes heterossexuais; entre a cultura das drogas do LSD e o ecstasy; entre festas abertas e ilegais e clubes londrinos mais fechados – a década de 90 avança para além do declínio desta primeira geração da cultura rave, consolidando um movimento transnacional em torno da música eletrônica, que atinge o Brasil em meados dos anos 90.

Movimento que para além da crescente fragmentação de estilos e gêneros musicais, da profusão de sub-divisões; do desenvolvimento de vertentes mais comerciais em oposição a outras que mantém a experimentação mais radical e o espírito combativo e

¹⁶ - Conforme observa Reynolds, a palavra rave remete a diversas conotações: ‘frenzied behavior, extreme enthusiasm, psychedelic delirium, the black British idea of letting off steam on the weekend ‘ – todas adequadas para descrever esta experiência. (1999; 77)

¹⁷ Na música eletrônica este meta-gênero de *música para dançar* convive com outra vertente – chamada de *ambient* ou *intelligent* – música “álbum-orientada”, voltada para a escuta contemplativa, sossegada, em casa ou com amigos. Esta segunda vertente, por estar mais próxima da escuta “tradicional” de música, ultrapassa

utópico do *underground*; dá mais um passo na história da construção da música “mecânica” como um produto cultural legítimo, associado a práticas, valores, crenças e dinâmicas identitárias.

Passando ao largo das inúmeras questões do âmbito sócio-cultural deste movimento – que nos obrigariam a uma análise detalhada dos valores em jogo, da ideologia contracultural e seus componentes tecno-místicos e utópicos, do uso do ecstasy e seus efeitos, dos embates e dissidências dentro do movimento, da construção de hierarquias, da noção de *underground*, da relação com as diferentes mídias – pretendemos nos deter neste trabalho, num primeiro aspecto da reflexão. Trata-se da indagação sobre as formas como a música eletrônica reconfigura as práticas culturais através da utilização da tecnologia, centrando a discussão nas práticas musicais do DJ.

II – Disc-Jóqueis, cultura e tecnologia

II. 1 - O que é um DJ?

Tecnicamente, a palavra remete-se ao profissional responsável por tocar boa música gravada para uma audiência – seja no rádio, num salão de dança ou mais recentemente na televisão.

Entretanto, até os anos 40, a ocupação de “colocar discos para tocar” não é percebida como especializada. Trata-se de uma função técnica, mecânica, que qualquer um pode desempenhar; e que tem menos valor do que o aluguel de uma coleção de discos para animar uma festa.

Além disto, o DJ foi visto com desconfiança tanto pelos músicos profissionais que lutam contra a “substituição” das orquestras pela música gravada; quanto, no caso do DJ de rádio, pela indústria fonográfica. Não tendo percebido o potencial publicitário do rádio, a crença desta última era a de que o sistema *broadcasting* de transmissão musical, irradiando música *gratuita*, roubava o público potencialmente consumidor de discos.

É partir dos anos 50 – especialmente com o rock and roll – que o DJ ganhou status dentro da indústria do entretenimento. Acompanhando o desenvolvimento tecnológico das gravações e trabalhando junto a rádios, gravadoras, programas musicais de tv ou de

forma independente, o papel do DJ na divulgação e formatação dos principais gêneros musicais é percebido com crescente importância. (Thornton; 1996; Brewster and Broughton; 2000)

Configura-se a partir daquele momento o papel do Disc Jockey como mediador entre o público e as novidades da indústria fonográfica. Pois, se por um lado, ele é um consumidor bem informado, que faz da sua paixão por música uma forma de ganhar dinheiro; do outro, ele é um formador de opinião, provocando através de suas preferências musicais uma cadeia de consumo.

No caso da cena eletrônica, todavia, estas escolhas dificilmente passam pelos canais tradicionais da indústria cultural tais como gravadoras, rádios e programas de tv aberta. Atribuindo a si mesmos um papel pedagógico, de educação da audiência e acentuando o aspecto militante desta atividade, um bom DJ jamais toca músicas que não aprecia, apenas para agradar a platéia.

Ao contrário, ele será valorizado a partir da riqueza do seu acervo musical e de sua capacidade de construir uma trilha sonora (um set) inusitada e surpreendente, onde se combinam clássicos do gênero escolhido, novidades fornecidas por produtores exclusivos, músicas obscuras ou esquecidas, além de sobreposições musicais originais.

Aqui, as atividades de pesquisa, garimpo em sebos e contato direto com produtores associadas a técnicas tais como a justaposição e a mixagem trabalham em conjunto para que ele produza uma versão particular da história da música, apresentando as origens dos gêneros, as filiações, etc.

Neste contexto a qualidade de um DJ depende também da sua sensibilidade e intuição para sentir a disposição do ambiente para a experimentação e da sutileza (ou radicalidade) com que mescla novidades com faixas conhecidas dos frequentadores, sem deixar a energia, a animação, o *vibe* desaparecer da pista.

Desta forma, ele atua mais próximo do papel do crítico, dando a esta atividade um aspecto experimental e curatorial muito forte – apontando assim para um primeiro aspecto da reconfiguração do seu papel em relação aos DJs inseridos em ocupações dentro das mídias de massa.

Uma vez que parte da legitimidade cultural do profissional advém da exclusividade de seus produtos e da informação privilegiada, surgem também formas de circulação e consumo da informação musical alternativas às da indústria fonográfica tradicional.

O que interessa a um DJ é aquilo que ainda não chegou às prateleiras das grandes lojas de discos – ou chegou há tempo suficiente para ter sido esquecido. Desta forma, o contato direto com os produtores de trilhas ou fornecedores de discos exclusivos; a utilização de *dubplates* – discos em acetato com prensagem de uma única cópia, contendo produções inéditas; e a prática de arrancar o selo com as informações sobre o nome do disco para que este não seja identificado são estratégias que fortalecem um circuito particular, “alternativo”, segmentado de trocas.

Por outro lado, aquilo que ele toca nas pistas muitas vezes não está disponível para consumo imediato dos freqüentadores. Fato que, por um lado, consolida a fama do DJ e cria a sua legião de seguidores. E por outro, dá origem a um produto típico deste contexto – a fita ou o CD com o mix de músicas (de outros autores) que um DJ toca em seus sets, comercializada de forma legal ou pirata.

Um outro aspecto da cultura dos DJs diz respeito à sua performance “ao vivo” - ou seja a forma como ele mixa e que recursos ele extrai da tecnologia que está usando.

Para atuar na cabine de uma pista de dança, o kit básico são dois toca-discos¹⁸, preferencialmente munidos de *pitch adjust* – alavanca que permite o aumento ou diminuição da velocidade das batidas por minuto (bpm) e de um motor possante, que leve o disco colocado no prato rapidamente à velocidade necessária; além do mixer – aparelho que alterna e/ou combina o som dos canais dos toca-discos; fones de ouvido e sua coleção de discos, preferencialmente de vinil¹⁹.

O desafio é o da sincronicidade e continuidade rítmica, na passagem de uma faixa para outra - o que é chamado de *mixing* (mixagem) Dependendo do gênero musical e do estilo do DJ a mixagem pode ser mais ou menos suave e em alguns estilos haverá intervenções manuais chamadas de *scratch* – quando o DJ manipula diretamente o disco com a mão, para a frente e para trás, provocando efeitos sonoros que funcionam como

¹⁸ O preferido é o modelo Technics SL-1200Mk2, lançado pela empresa em 1979.

¹⁹ Há uma polêmica entre os Djs sobre a utilização (ou não) de CDs ou programas de computador tais como o *Final Scratch* para a discotecagem. Para a grande maioria dos DJs, o vinil ainda é a referência, defendido tanto pelas qualidades estéticas quanto por permitir ao DJ o desenvolvimento de um estilo pessoal de

elementos rítmicos que dialogam com a música tocada. O que nos leva a um outro aspecto da reconfiguração do papel do DJ: em suas mãos o toca-discos deixa de ser um aparelho de reprodução adquirindo status de instrumento musical a ser manipulado para a extração de sonoridades.²⁰

Entretanto, é cada vez mais comum que o DJ seja também um produtor musical. Desta forma, aos efeitos produzidos ao vivo somam-se aqueles pré-produzidos em estúdio – dos quais destacaremos a prática do *sampling* e do *remix*.

A prática do *remix* - ou da versão – populariza-se durante a *disco music*. Num primeiro momento, tratava-se de adequar uma música, às vezes um sucesso pop, por exemplo, à pista de dança. Desta forma, o DJ utilizava-se de seus conhecimentos técnicos para produzir uma versão que funcionasse na pista – seja estendendo o seu tamanho, seja ajustando a gravação aos sistemas sonoros das discotecas. Paulatinamente, o *remix* foi ganhando status de atividade criativa e a música original tornou-se pretexto para intervenções cada vez mais livres de DJs/produtores, alterando elementos da versão original tais como ritmo, textura, instrumentação e andamento ao ponto de tornar a música irreconhecível.

Um segundo procedimento baseado na re-utilização de sonoridades existentes é o *sampling*,²¹ quando faixas são compostas com a utilização de fragmentos musicais gravados em disco – um refrão, uma célula rítmica, um riff de guitarra - de autoria de outros compositores.

Esta prática, que já era executada com tecnologias analógicas, ganha força a partir do desenvolvimento de aparelhos digitais, que convertem segmentos de músicas pré-gravadas em informação numérica, flexível, que pode ser rearranjada com facilidade. Explorando diversos efeitos de edição digital, os produtores exploram assim as possibilidades de recombinação de sons numa perspectiva antinaturalista, buscando a

manuseio e mixagem.

²⁰ Conforme enfatiza Kodwo Eshun: “They activated vinyl – switched it on. Before that, all people did was put vinyl on the record player and listen. Suddenly, the turntable became a musical instrument in its own right. (...) not just a new operation of sound, but a whole new conceptual attitude toward sound: the idea that every record is open to misuse and can be combined with a second record.”(Shapiro; 2000; 102)

²¹ As origens destas práticas remetem respectivamente ao *dub* jamaicano – no caso do *remix*; e ao *hip-hop*, no caso do *sampling*. Para detalhes, ver: Shapiro(2000)

criação de timbres e texturas sonoras que desafiam os registros ‘humanos’, num processo de colagem que nos remete às vanguardas modernistas e à noção de *ready-made*. (Perloff; 1993)

Conforme observa Reynolds, existem dois tipos de práticas de sampleamento. A primeira, pós-moderna, quando se conserva a identidade do original e a citação musical é reconhecida; e a segunda, moderna, quando os fragmentos são adulterados a partir do tratamento em estúdio até a sua completa descaracterização – ambas, entretanto, desafiando as leis do *copyright* nas inúmeras vezes em que os fragmentos foram utilizados sem autorização dos autores das músicas originais, cujos direitos de reprodução pertencem a uma gravadora.

Vistas em conjunto, as práticas que aqui descrevemos contribuem para percebermos a reconfiguração do papel do DJ nas esferas de produção, circulação e consumo cultural.

Pudemos observar que na esfera da produção, a noção de autoria desloca-se do músico para o produtor; a música é vista como processo e a noção de experimentação é central. Além disto, esta prática desafia a legislação sobre direitos autorais, tanto quanto desloca a noção do ‘novo’ vigente na indústria fonográfica, deslegitimando o último lançamento milionário desta indústria em favor de uma re-combinação de elementos previamente existentes – o que a insere dentro do espectro de práticas artísticas ‘pós-modernas’ baseadas na prática de pegar-misturar e no desafio à noção romântica de obra de arte associada à tríade ruptura/originalidade/genialidade. Aqui, introduz-se na música ‘de rua’, uma discussão que o campo das artes plásticas, por exemplo, já mantém há décadas – a do artista como um proponente, um recombinação que dialoga com as obras de arte precedentes. (Harvey; 1989; Huyssen; 1994)

Nas esferas da circulação e do consumo, prevalece a utilização das mídias de nicho ou segmentadas – filipetas, fanzines, sites e listas de discussão, lojas especializadas para DJs, pequenas gravadoras, rádios-pirata, telefones móveis informando o local da festa no último momento – em detrimento das mídias de impacto massivo, uma vez que o que importa é ‘atingir as pessoas certas’.

Por outro lado, a grande mídia desempenha um papel legitimador destes eventos – por inversão. Ou seja: à medida em que demoniza estas práticas culturais, explorando sua

ligação com as drogas ou seu caráter hedonista, reforça o caráter contracultural e a identidade experimental e alternativa da cena. (Thornton;1996)

II.2 - *Remediando* a discotecagem

Para dar continuidade a esta análise, que se foca nas especificidades desta articulação entre tecnologia e práticas culturais, sugerimos o remetimento à discussão proposta por Bolter e Grusin em torno da noção da *remediação* (*remediation*). Indagando sobre o que é um meio de comunicação, os autores respondem que “um meio é aquilo que remedia outro meio” - leia-se apropria-se das técnicas, formas e significação social de outro meio e tenta imitá-lo, incorporá-lo ou desafiá-lo.

Recusando a perspectiva que aposta no caráter revolucionário das novas tecnologias da comunicação, a premissa é que nenhum meio pode ser compreendido isoladamente; e que as apropriações e híbridos que ocorrem entre meios diferentes não surgem com as tecnologias digitais, mas são antes fundantes da dinâmica do desenvolvimento dos meios de comunicação, desde os seus primórdios: “(...) New media are doing exactly what their predecessors have done: presenting themselves as refashioned and improved versions of other media.”

Estes argumentos remetem-se primeiramente ao trabalho de McLuhan – especialmente à célebre premissa de que “o conteúdo de um meio é sempre outro meio” (Pereira; 2002). Mas também a diversas matrizes, dentre as quais poderíamos destacar a discussão fundamental de Bahktin (1993) e Todorov (1970;1980) sobre a noção de gênero ou, numa outra direção, às obras de Barbero (2001), Burke (1989) e Canclini(1989), abordando as fronteiras entre gêneros “populares” e “massivos”.

Perspectivas, que, para além de contextos e discussões distintas, reafirmam a circularidade entre meios, a contaminação entre gêneros, a impureza e os híbridos como a regra, e não a exceção dentro dos processos de mediação, alertando-nos assim contra a armadilha de valorizar as “novas” tecnologias da comunicação em detrimento das “antigas”, supondo rupturas e fronteiras muito rígidas entre estas e aquelas.

Partindo destas matrizes, interessa-nos insistir na discussão, indagando sobre as formas como a atividade do DJ na eletrônica *remedia* – leia-se como se apropria, dialoga e desafia as práticas anteriores de produção e escuta musical.

A contribuição mais original dos autores de *Remediação* à discussão diz respeito à identificação da dupla lógica que caracteriza este processo: a lógica da transparência, que remete à idéia de ‘colocar o observador no mesmo espaço do objeto observado’, chamada de *immediacy* (que traduziremos por *imediaticidade*); e a lógica da mediação tecnológica, que alerta o observador para a presença do meio - chamada de *hipermediacy* (*hipermediação*).

Remontando à invenção da perspectiva, eles reconhecem a lógica da *imediaticidade* como uma obsessão da cultura ocidental com a transparência, que atravessa os meios de comunicação de forma recorrente e que pode ser traduzida como o desejo (ou a ilusão) de se ver *através da* tecnologia que os sustentam. Deter-se numa fotografia de entes queridos e imediatamente sentir saudades; chorar com os personagens de um filme, mergulhar num romance ou ouvir um disco como se estivesse na presença do cantor são práticas que revelam momentos de prevalência desta lógica, quando esquecemos da presença da mediação tecnológica e nos relacionamos diretamente com o conteúdo do meio.

Entretanto, uma vez que esta ilusão é propiciada pelas próprias estratégias de mediação, um outro momento deste processo é a súbita tomada de consciência das tecnologias presentes no processo – quando o amarelado da fotografia, o celular do vizinho no cinema ou o chiado de um disco arranhado, por ex. - provocam a ruptura com esta ilusão de transparência, tornando-nos atentos à *hipermediação*. O que nos leva à premissa de que as duas lógicas trabalham em conjunto em todos os processos de mediação, ainda que em estados de maior ou menor equilíbrio

Ao contrário do que os exemplos acima poderiam sugerir, porém, a lógica da *hipermediação* não opera sub-repticiamente ou somente no sentido negativo de ruptura com a ordem da representação.

Ainda que esta última ordem seja, talvez, dominante no Ocidente, a *hipermediação* também tem sua história enquanto forma expressiva, que remonta aos manuscritos medievais ricamente decorados com imagens, às pinturas de Velázquez – contendo quadros dentro de quadros - à fotomontagem, às colagens modernistas ou às páginas da World Wide Web repletas de janelas, quando a estratégia utilizada é a de enfatizar e valorizar a presença da mediação tecnológica.

De um lado, portanto, a tentativa presente na lógica da *imediatividade* de se apagar a superfície do meio, criando a ilusão de um espaço homogêneo onde o observador mergulha diretamente no conteúdo; de outro, a criação e afirmação de um espaço heterogêneo, assumidamente mediado, cujos elementos díspares disputam a atenção do receptor.

Se voltamos agora à história da música mecânica, desde a invenção do fonógrafo, podemos tomar como premissa o fato de que, no seu surgimento, estas práticas de produzir e ouvir música enfatizam a lógica da *imediatividade*. O que quer dizer que os aparelhos de reprodução musical foram preferencialmente concebidos como aparelhos de transmissão do conteúdo musical armazenado nos discos e estes pensados como “fiéis depositários”, que têm por papel preservar e reproduzir os registros gravados, trazendo para o ouvinte a presença do seu músico ou cantor preferido.

A mesma lógica predomina também na construção de gêneros como o jazz – onde as idéias de improviso e de virtuosismo musical sobrepõem-se à gravação; e esta tem valor na medida em que documenta e reproduz a genialidade de uma performance musical que é única.²²

Seria de se supor que, no pós-guerra, a partir da ascensão do rock and roll - gênero musical inseparável das técnicas e tecnologias musicais de seu tempo, a começar pela guitarra elétrica – este quadro começasse a mudar, invertendo os termos como *imediatividade e hipermediação* se relacionam.

De fato, com os fãs de rock, o disco vai paulatinamente ganhando status de produto cultural legítimo, uma obra de arte autônoma, ao invés de uma pobre imitação da performance original. Investindo na produção em estúdio, as bandas de rock do final dos anos 60, por ex, recusam a perspectiva “naturalista” de gravação, explorando timbres, texturas e efeitos para transmitir uma atmosfera lisérgica, psicodélica, que jamais pode ser atingida pelo simples registro da banda tocando em tempo real.

Aqui, inverte-se o caminho natural, feito até então da apresentação ao vivo para o disco, tornando-se o álbum o “referente” para as turnês de divulgação. Além disto, é a partir do rock and roll que características extra-musicais tais como atitude, rebeldia e

²² Thornton (1996; 67) observa que, dentro do jazz, houve uma exceção a esta perspectiva nos anos 30. Entre os fãs de jazz europeus, separados no tempo e no espaço da performance “ao vivo” dos músicos americanos, o disco ganha um status cultural que não tinha na América.

expressividade emocional pesam tanto quanto a música na avaliação da qualidade de um artista.

Entretanto, mesmo nestas circunstâncias, confirmando a oscilação entre as lógicas, a obsessão com a transparência comparece em vários momentos. Dois exemplos disto são, primeiramente, a forma como, nos shows em grandes espaços, os telões são utilizados para aumentar a “autenticidade” da performance – revelando detalhes da execução musical do guitarrista ou do suor do vocalista que não seriam percebidos a olho nu; e, também, a forma como as tecnologias de estúdio são às vezes utilizadas no sentido de corrigir erros ou “imitar” sons de instrumentos musicais, ao invés de dialogar de forma criativa com os outros componentes do sistema.(Villaça; 2001; Thornton; 1996)

Traduzida ainda em valores tais como a “espontaneidade” da banda, a “energia” da performance – seja ao vivo ou no disco - ou na expectativa de que os músicos soem no palco “tal como” na gravação, a lógica da imediaticidade permanece em vigor.

Um testemunho que reitera nossos argumentos é dado por Reynolds, quando assume, na introdução de seu trabalho, a forma “equivocada” como se aproximou da cultura eletrônica. Conta ele que a partir de seu background de jornalista , crítico e fã de rock, iniciou seu contato com a ME procurando por artistas e álbuns geniais, até que finalmente, em 1991, algumas experiências reveladoras o fizeram perceber esta música de outra forma.

“It was an entirely different and un-rock way of using music: the anthemic track rather than the album, the total flow of the DJ’s mix, the alternative media of pirate radio and specialist record stores, music as synergist partner with drugs, and the whole magic/tragic cycle of living for the week-end and paying for it with the midweek comedown. There was a liberating joy in surrendering to the radical anonymity of the music, in not caring about the names of the tracks or artists. The “meaning” of the music pertained to the entire culture, and it was much larger than the sum of its parts.”

Continuando o argumento, o autor enfatiza que a música eletrônica representa uma ruptura com o rock, focado predominantemente no relato de uma experiência e seu significado. Assim, onde o rock *relata*, a ME *constrói* uma experiência baseada em texturas, sons e timbres produzidos com equipamentos em estúdio.

Decerto seria um exagero propor que os DJs destruíram a noção de autoria e introduziram a noção de anonimato no processo, conforme os dizeres de Reynolds. Prova disto é o novo culto aos grandes DJs, que passam a ocupar o lugar dos pop stars, atraindo multidões para suas pistas. Avaliados em suas performances a partir de valores como a “empatia” e o “calor” dos laços criados com os freqüentadores ou a originalidade de sua performance, eles antes deslocam a noção de “aura” no campo musical do que a eliminam.²³

Além disto, o valor de culto de seus discos raros, garimpados em sebo, dos *dubplates* ou fitas que passam de mão em mão; além da defesa do vinil em detrimento do CD ou de softwares também apontam para a lógica da imediaticidade.

Um outro exemplo é o tipo de performance chamada de “live P.A.” (personal appearance) de um DJ/produtor. Trata-se de uma apresentação “ao vivo”, no formato mais próximo do show, enfatizando seu lado autoral em detrimento da discotecagem.

A remediação que os DJs de ME produzem remete-se, entretanto, à forma como eles alteram nossa compreensão da história da música reproduzida mecanicamente. Sublinhando o polo da hipermediação a partir dos diversos procedimentos mencionados anteriormente, eles nos tornam conscientes do processo de intervenção presente em toda a história da música gravada e de como as tecnologias podem ser usadas para ampliar os sentidos musicais.

Suas práticas contribuem ainda para *virtualizar* a música, eliminando os rastros do referente: não mais um produto concreto, acabado e intocável, como o disco, que mantém-se fiel à voz do dono, mas um arquivo digital aberto à recombinação, que se *atualiza* na pista de dança e só faz sentido como componente de um sistema. Concomitantemente, consolidam no terreno musical, a noção conceitual de autoria – onde o autor é aquele que seleciona, organiza, recombina a partir de *ready-mades*; e o estúdio é o laboratório de experimentação, onde artefatos tecnológicos ganharão novas utilizações, equipamentos obsoletos serão resgatados e os “erros” advindos de suas utilizações equívocas serão incorporados.

É claro que, conforme já mencionado, esta proposta de experimentar e intervir; ou de combinar elementos pré-existentes já havia sido antecipada inúmeras vezes tanto no

²³ Fato que o próprio Reynolds reconhece em outro capítulo de sua obra, contradizendo sua assertiva anterior.

terreno musical quanto em outras expressões do campo artístico que têm como fonte a colagem modernista.

Mas, como sublinha a noção de remediação, ao mesmo tempo que a prática dos DJs dialoga e reverbera estas outras propostas, ela vai desafiá-las, uma vez que a música eletrônica consegue transformar um projeto antes restrito à elite, que jamais conseguiu reunir mais do que 50 pessoas numa sala de audição, por ex., numa experiência coletiva, dançante, compartilhada por milhares de pessoas.

Ao mesmo tempo, estas práticas irrigam e contaminam as formas anteriores de ouvir e produzir música, num diálogo profícuo do pop com a eletrônica.

Tal como a introdução da guitarra elétrica não foi uma moda passageira, mas alterou definitivamente a forma como se toca, escuta e produz música “na era de sua reprodutibilidade”, os Disc Jóqueis são criadores que ampliam a experiência musical contemporânea, com consequências expressivas nas esferas de produção, circulação e consumo da indústria cultural.

Bibliografia :

BAHKTIN, M. – *A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento*. SP. Hucitec; Brasília/UnB, 1993.

BURKE, Peter - *Cultura popular na Idade Média*. SP, Cia. das Letras, 1989

BOLTER, Jay D. e GRUSIN, Richard – *Remediation. Understanding New Media*. MIT Press, Massachussets. E.U.A. 2000

BREWSTER, Bill and BROUGHTON, Frank – *Last night a DJ saved my life. The history of the disc jockey*. Grove Press, Nova York, E.U.A 2000.

HALL, Stuart et alii – *Culture, Media, Language*. Hutchinson Univ. Library, London, 1980

HARVEY, David – *Condição Pós-Moderna*. Loyola, SP. 1989

HUYSSSEN, Andreas – “Mapeando o pós-moderno”. In: HOLLANDA, Heloisa Buarque de - *Pós-Modernismo e Política*. Rio de Janeiro, Ed. UFRJ, 1994.

MARTIN-BARBERO, Jesús – *Dos meios às mediações. Comunicação, Cultura e Hegemonia*. Ed. UFRJ, Rio de Janeiro, 2001

MENEZES, Flo (org.) – *Música eletroacústica: história e estéticas*. Edusp/Univ. de São Paulo. 1996

PERLOFF, Marjorie – *O momento Futurista*. São Paulo, EDUSP, 1993

PEREIRA, Vinicius Andrade – *Comunicação e Memória: estendendo McLuhan*. Tese de doutorado defendida na Escola de Comunicação ECO/UFRJ. Rio de Janeiro. 2002

REIGHLEY, Kurt B. – *Looking for the perfect beat. The art and Culture of the DJ*. MTV Books/Pocket Books. NovaYork, EUA. 2000

REYNOLDS, Simon - *Generation Ecstasy: into the world of techno and rave culture* Routledge, EUA.1999

RODRIGUES, Rodrigo Fonseca e – *Poéticas da Música concreto-eletrônica: a experiência do techno-ambient*. Dissertação de Mestrado em Comunicação Social.Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas/UFMG. Belo Horizonte, 2002.

ROSE, Tricia – *Black Noise: Rap Music and Black Culture in Contemporary America*. Wesleyan Univ. Press. Published by Univ Press of New England. Hanover / Londres.1994

SÁ, Simone Pereira de – “*O Samba em Rede: observações sobre comunidades virtuais e carnaval carioca.*” Revista Lugar Comum, n. 12, set/dez 2000; pp 107-136.

NEPCOM/UFRJ. Rio de Janeiro, RJ

_____– “Utopias Comuns em Rede. Discutindo a noção de comunidade virtual.” Revista Fronteiras, vol.III, n.2. Revista do Programa de Pós-Graduação da Unisinos. São Leopoldo, RS. 2001.

_____ - “Netnografias. Aproximações microscópicas da sociedade em rede.” In: Aidar, J. L. et alii (org) - *A crítica das práticas midiáticas*. Ed Hacker, 2002.

_____ - “Comunidades Virtuais e Atividade Ergódica”– Trabalho apresentado ao GT de Com. e Sociabilidade/COMPÓS. ECO/UFRJ. Rio de Janeiro. 2002(b) (CD-ROM disponível; no prelo como publicação impressa)

SHAPIRO, P. - *Modulations - the book* . NY, Caipirinha Productions 2000

THORNTON, Sarah - *Club Cultures. Music, Media and Subcultural Capital*. Wesleyan Univ. Press. Published by University Press of New England, Hanover/ Londres. 1996

TODOROV, Tzvetan – *Os gêneros do discurso*. São Paulo, Martins Fontes, 1970.

_____ - *As estruturas narrativas* São Paulo, Col. Debates. Ed. Perspectiva. 1980.

VILLAÇA, Renato Costa – *A Passagem do Som*. Uma análise da produção fonográfica pop no panorama da cultura brasileira contemporânea. Dissertação de Mestrado em Comunicação Social. Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas/UFMG. Belo Horizonte.2001.

WILLIAMS, Raymond – *Television: Technology and Social Form*. Fontana, London, 1974

WISNIK, José Miguel – *O som e o sentido. Uma outra história das músicas*. Cia das Letras, São Paulo, 1989.