

Música pop, e-music, mídia e estudos culturais

Cláudio Manoel Souza
Universidade Federal da Bahia

Índice

1	Resumo	1
2	Bibliografia	7
3	Glossário	9

1 Resumo

O texto faz um percurso para identificar desde quando surgiu o interesse do *cultural studies* em pensar a música pop(ular), em detrimento de estilos mais "clássicos", discutindo que em torno desta música pop reside uma cena - um conjunto de manifestações - e que essa cena gera novos comportamentos e construção de sentidos, inclusive na inter-relação entre mídia e subcultura.

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. Os estudos culturais, em suas origens, passa a dar destaque então ao "texto" como tudo que articula uma expressão física da comu-

nicação. É o signo (semiológico) que em última instância significa a cultura. Mas o próprio signo traz subjetividades, não tem conceito radicalmente fechado em seu significado. Ele depende de interpretações, é policêntrico - pois não existe alheio ao contexto. Há por trás do signo um 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 (policêntrico)?

Há, a nosso ver, um avanço fundamental desses estudos nesse momento, pois retira da própria linguagem o poder de bastar em si mesma, como "expressão física da comunicação" e desloca para o receptor o domínio (quase total) de fazer essa linguagem existir. Não são mais os signos apenas; mas se esses signos são reconhecidos e de que forma. 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.

Cultural studies se tornam mais interdisciplinar 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. Foi a pesquisadora Sara Cohen em seu artigo de etnografia (1987) sobre os produtores de "young music" quem atentou para o comportamento desses jovens que produziam música pop em Liverpool (UK) durante os anos 80 - eram mais que 100 bandas pops em Merseyside. Em seguida, a antropóloga Ruth Finnegan (1989) também tem sua atenção chamada pela intensa produção cultural/artística desses jovens. Finnegan levanta 3 questões acerca do envolvimento desses jovens e sua arte: 1 - Ele 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, o que já levanta a questão de que qualquer discurso "externo", midiático, sobre a "young music" significaria ter uma "aprovação" ou não, ser submetido a uma leitura da recepção, nesse caso especializada.

O segundo ponto levantado por Finnegan (na verdade mais defendido por Cohen) é o de que as jovens bandas de rock e músicos colocam um alto valor na "originalidade" e auto-expressão: a música significa a identidade de cada um. A nosso ver, esse segundo ponto coloca a idéia de cultura emergente, fora das mídias tradicionais, nascida fora do mainstream, quase pessoal de tão identitária e existencial. Finnegan, enfim, em sua terceira observação, afirma que a performance

(a apresentação das bandas) é o ponto vital de seu trabalho, o principal ritual, onde tanto o público como os próprios músicos assumem enorme importância. É a circunstância onde acontece a verdadeira *experiência da realização*.

Simon Frith ¹(1991), em seu artigo "The cultural study of popular music" acrescenta que, em relação às questões de caráter mais antropológicos levantados por Ruth Finnegan e Sara Cohen, 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. Ela afirma: "...the simplest school or garage group becomes a 'band' by developing a support network of promoters and publicists, drivers and carriers, dedicated fans and followers."(p.176). O que Frith talvez queira deixar claro é que *em torno* das bandas, monta-se toda uma estrutura organizacional onde pessoas assumem tarefas e desenvolve habilidades específicas. Isso inclui novas formas de comunicação onde os signos passam a ser mais comuns ao da cultura jovem, produzidos e interpretados para uma audiência com caráter identitário.

Isso também nos permite pensar que fazer música, para esses jovens, é uma expressão de sociabilidade e socialidade. Por um lado, os egos individuais e as "diferenças musicais" presentes numa banda fazem com que os músicos 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 implí-

¹Ler o artigo "The cultural study of popular music", in *Cultura Studies*. Routledge. Londres-New York (1991)

cita 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.

Frith, em sua conclusão, faz um retorno a Gramisch ao pensar os promoters, divulgadores, fans 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) exatamente pelo caráter amplificador além da própria expressão artística (música), envolvendo outros níveis de trabalho e informação: um "mundo"além da música ela mesma.

Will Straw, em "*Systems of articulation, logics of change: communities and scenes in popular music*", 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. Ou seja: por trás dessa conexão, há uma prática atual com informação, com background, o que reforça a idéia de que existe, nessas culturas jovens, um embasamento além-modismo e que norteia suas práticas com fundamento, estabelecendo uma atuação dos envolvidos como num projeto estético, cultural, mesmo que não o seja, pois nem sempre se reivindica, nessas cenas, uma direção, nem se aponta um caminho definido.

A cena se daria a partir desse link da "prática musical contemporânea"e da "herança musical", implicando em um movimento que tem referências anteriores mas que se adequa e assimila novas mudanças. Cena é então definida por Straw como "...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".

Uma das cenas que mais impressionaram no início dos anos 90 (particularmente na Inglaterra) e continua a existir é o que se chamou de cultura rave. O conceito *rave*, nascido no final dos anos 80 e fortalecido e advindo da produção da música eletrônica, foi formatado em festas em espaços abertos fora do perímetro urbano das cidades ou em galpões abandonados da periferia, ao som da música hipnótica *tecno* e de drogas como o *Ecstasy* (ou MDMA, XTC, E., X, Adam) e o ácido (LSD). Como idéias principais, os *ravers* acredita(va)m no dogma *Plur* (*peace, love, unity and respect* - paz, amor, unidade e respeito). A música, "executada"em *pick ups* (pratos toca-discos de vinil) por *dee jays*, envolvia os *clubbers*, *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. Se compararmos historicamente a trajetória desta cultura nos EUA e Europa, essas características comerciais estão presente desde o início da cena, conforme escreve Stiens:

*“A cena rave cresceu nos EUA entre 1993 e 94. Enquanto as cenas raves na Inglaterra e Alemanha estavam se tornando “impérios” comerciais, a cena americana ainda tinha um idealismo “fresco”. Existem agora raves acontecendo em todo o país, em todos os estados. A cena rave chegou.”*²

Embora esse aspecto - a comercialização - não caracterize toda a cena da música eletrônica atualmente, mostra, por outro lado, uma nova face; face essa que traz consigo o outros públicos e surgimento de novas tribos de *ravers*, *clubbers*. Agora, uma década depois, temos novos contextos, novos dados em torno do que conhecemos como Cultura Rave.

Um outro aspecto é que as tribos não existem apenas e nem se formam estritamente a partir do dogma paz, amor, unidade respeito e da música, mas, principalmente, em torno das vertentes, dos estilos da música eletrônica (*house*, *tecno*, *trance* e *breakbeats*...) - gerando novos comportamentos e formas de socialidade. *Webzines* se especializam em vertentes. Listas de discussão específicas são criadas para debater *cenar* dentro da cena. Ou seja, surgem e se consolidam novas comunidades virtuais em torno da Cultura da Música Eletrônica; novos agrupamentos florescem associados especificamente a estilos da música binária. No *artigo Tecno - o fu-*

turo acelerado, a jornalista Erika Palomino identifica e existência de clãs:

“...turmas mais fechadas, grupo de amigos, subgrupos dentro de um subgrupo. Os clãs frequentam a lugares específicos; atendem também a determinadas preferências dentro do próprio tecno; ficam em lugares pré-estabelecidos por eles mesmos dentro dos clubes e não se misturam com tanta frequência.”

No âmbito do ciberespaço, no ano de 1999, duas novas *listas de discussão* foram criadas no Brasil (já havia a BR-Rave destinada ao *tecno* e ao *house*, principalmente). Agora os integrantes da cena se segmentam em fóruns específicos de música *trance* e de *drumNBass*.

E mais: surgem outras tribos com comportamento "estranhos" às origens dogmáticas do Plur na cena rave. Esses grupos incorporam até a "treta" (briga de tribos) em seu comportamento para defender suas idéias. São os Cybermanos - saídos da periferia de grandes centros urbano, como São Paulo. Em seu site *Esta é verdadeira história clubber* eles se afirmam como os verdadeiros clubbers e identificam inimigos de sua cena, particularmente os carecas (skinheads) do ABC Paulista, os punks e os skatistas.

A cena rave e o conceito Plur não deixam de existir mas perdem seu posto de norteadores da cena, passando a fazer parte de um conceito mais amplo - a Cultura da Música Eletrônica, ou a Cena da Música Eletrônica

A cultura da música eletrônica é hoje entendida como a concentração de várias segmentações e cenas: a cena rave, a cena clubber, a cena fashion (que tem consolidado a correlação entre eletrônica e moda),

²tradução nossa

a cena gay (também marcada por passeatas e clubes/boites que executam música eletrônica)...Ou seja, o que se vislumbra hoje é um contexto de uma expressão mais ampla, menos romântica e que aglutina desde os idealismos da paz, amor, unidade e respeito até o oportunismo empresarial em relação à música binária (festa comerciais; eventos de *marketing* de grifes; música "baba", de consumo, sem qualidade estética), passando pelo entrada de novos grupos (tribos) com outras posturas e que buscam seus espaços de socialidade dentro e fora do ciberespaço.

Por outro lado, as características mais associadas ao conceito do Plur (a produção underground da música eletrônica, distribuição independente de CDs e Vinis, festas não comerciais, dee jays, tribos...) estão presentes tanto em grandes centros metropolitanos mas igualmente em cidades menores, menos desenvolvidas e até subdesenvolvida. Situação que reforça a idéia de uma cultura rizomática (universal, com conexões em diferentes regiões do planeta) e da desterritorialização da Cultura da Música Eletrônica - dado que aponta um caminho de crescimento globalizante. A Cultura da Música Eletrônica é um elemento do Rizoma, associada às redes de conectividade.

Essa arte - a música eletrônica -, gerada com base na micro-informática e outras tecnologias decorrentes ou não da micro-informática, trazem também a característica da autonomia e da centralização dos processos de produção. De posse de um pequeno aparato tecnológico, o produtor musical cria sua música (techno, house, jungle, trance etc), gera suportes (vinis, MDs, CDs, arquivos temporários em redes de computadores como ra, mp3, wav, mids etc) para a difusão de sua arte, sem a necessidade de compro-

missos contratuais e dependências de estruturas comerciais tradicionais.

O conjunto desta produção mundial gera também um enorme banco de dados para uma reciclagem infinita: o *sample* (o recorte, a amostra) é o elemento fundamental para a mixagem e a remixagem na criação de novos sons, de novas músicas. Conforme afirma Lévy³: "*A música techno colhe seu material na grande reserva de amostras (samples) de sons*".

O caráter rizomático, espaços de socialidade nas *nets* e a criação de instrumentos de difusão alternativa das informações garantem a permanência de conceitos autênticos de uma estética que o *mainstream* (atuando mais localmente, em função de um retorno financeiro mais urgente) não poderá destruir e nem mesmo acompanhar. A rapidez da transferência de informações de qualidade *underground*, não comercial da Cultura da Música Eletrônica (principalmente através das redes de conectividade), permite e reforça os conceitos mais "roots"(mais enraizados) de uma estética que o mercado decodifica com lentidão e sem a mesma destreza de quem integra e percorre os caminhos da cena *underground*.

Esses conceitos são defendidos pelas comunidades virtuais ligadas a E.music e reforçados nos suportes que incrementam essas comunidades dentro da Net (selos alternativos de vinis, cd's, listas de discussão, sites, chat...) e fora dela (revistas especializadas, festas, lojas alternativas, pontos de encontro, bares e clubes, raves...). Nesse sentido, a Cultura da Música Eletrônica, associada sempre às tecnologias contemporâneas, não perde seu fio condutor inicial (da cena rave,

³1999: 136

da música underground) pois conta com a autonomia das tribos em relação ao mercado tradicional. Aqui também se aplica a idéia de Straw da prática musical contemporânea e da herança cultural musical.

Douglas Rushkoff ⁴ (1999) identifica os ravers (ativistas/frequentadores das raves) como aqueles que "adotam a tecnologia por sua capacidade de samplear e recombina sons e imagens de toda a história cultural, e ainda mais pela capacidade da tecnologia de forjar uma nova cultura global". Prática contemporânea e retomada da herança cultural.

Um dos artigos mais interessantes sobre a cena dita rave e a mídia é o de Sarah Thornton ⁵(1994). Ela se volta ao surgimento da cena na Inglaterra (em fins dos anos 80 e início dos 90) e retoma essa discussão nos *cultural studies*, 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

⁴Ler o livro "Um jogo chamado futuro - como a cultura dos garotos pode nos ensinar a sobreviver na era do caos". Editora Revan. Rio de Janeiro. 1999

⁵Ler o artigo "Moral panic, the media and british rave culture", in *Microphone fiends*. Routledge. Londres-New York (1994)

festas raves na Inglaterra, por tocar principalmente 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 cada vez mais a cena e terminava 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".

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 suportes alternativos de mídia, como fanzines, flyers, 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"(Thornton).

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, há radicalidade nela. Por outro lado, os estudos culturais tendem a posicionar, segundo Thornton, a cultura jovem como "inocente vítimas 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 drogas, 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 divulgado 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 *cultural studies* exageram: vêm 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.

O que fica, nessa trajetória dos estudos culturais em destacar a cultura jovem para suas análises (desde as abordagens iniciais)

é que os estudos da comunicação humana tornaram-se definitivamente interdisciplinar e capaz de pensar, com a ajuda de novos instrumentos teóricos inclusive de outras ciências e até da arte, todas as atividades humanas como expressões resultantes da relação entre cultura e comunicação.

2 Bibliografia

- BARBERO, Jesús Martín. *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonia*, México, Gustavo Gilli, 1987, 300pp;
- CANCLINI, Nestor Garcia. *Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*, Buenos Aires: Editorial Sudamericana, 1995, 363pp. (Colección Historia y Cultura);
- HALL, Stuart. "On postmodernism and articulation" in *Journal of Communication Inquiry*, nº 10, 1986, 51-77;
- HALL, Stuart. "What is this 'black' in black popular culture?" in MORLEY, David & CHEN, Kuan-Hsing (orgs.) *Stuart Hall: Critical dialogues in cultural studies*, London-New York: Routledge, 1996d, 465-475;
- FISKE, John. *Television Culture*, London/New York: Routledge, 1997, 353pp;
- GILROY, Paul. "Los estudios culturales británicos Y las trampas de la identidad" in CURRAN, James; MORLEY, David; & WALKERDINE, Valerie. *Estudios culturales y comunicación. Análisis, producción y consumo cultural de las políticas de identidad y el posmodernismo*, Barcelona: Paidós, 1998, 63-83;
- MORLEY, David. *Televisión, audiencias y estudios culturales* (Trad. de Alcira Bixio),

- Buenos Aires: Amorrortu Editores, [1992]1996, 445pp.
- ALBINAD, O. *A música eletrônica*. <http://www.muzik-a.com.br/ensaio.htm>, em 29.08.1999
- COLLIN, M.. *Altered State (the story of ecstasy culture and acid house)*. Serpent's Tail, London (Englad), 1997.
- Diccionarios Techno-Deejay*. <http://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.al.or.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.
- LAMBORN, P. W. *Cibernética e Enteogénesis: do ciberespaço ao neuroespaço*, <http://rorty.ist.utl.pt/issue0/neuroe.html>, em 05. 08.1999
- LÉVY, P. *Cibercultura*. Tradução: Carlos Irineu da Costa. SP, Ed.34, 1999.
- LEMOS, A. *As Estruturas Antropológicas do Ciberespaço.*, in Textos n.35, Salvador, (BA), junho 1996.
- _____. *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
- MAFFESOLI, M. *A Contemplação do Mundo*. Tradução: Francisco F. Settineri. Porto Alegre-RS, Editora Artes e Ofícios Editora Ltda, 1995.
- _____. *O Tempo das Tribos*. Tradução: Maria de Lourdes Menezes. RJ, Editora Forense-Universitária, 1987.
- MIZRACH, S. *An ethnomusicological investigation of Techno/Rave*. <http://www.clas.ufl.edu/users/seeker1/scholarly/housemus.html> (05.março de 1999)
- MCKENNA, T. *The Archaic Revival: Speculations on Psychedelic Mushrooms, the Amazon, Virtual Reality, UFOs, Evolution, Shamanism, the Rebirth of the Goddess, and the End of History*. San Francisco, HarperSanFrancisco, 1991.
- NUNES, P. *As relações estéticas no cinema eletrônico*, EDUFRN, EDUFAL, EDUFPB, 1996.
- O sentido tribal de dançar (entrevista com o dj Marcos Morcerf)*, Pragatecno <http://www.pragatecno.al.or.br>, em 31 de agosto de 1998
- PALÁCIOS, M. *Modems, muds, bauds e ftps - aspectos da comunicação no final do milênio*. <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber>, em 01.04.1999
- PALOMINO, E. *Tecno - o futuro acelerado*, Folha de São Paulo, em 6 de abril de 1997.
- RODRIGUES, C. *Os Donos das Pistas*, Revista "Época", em outubro de 1998.
- ROCHA. C. *Como tudo começou*, <http://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)

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

3 Glossário

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. Usada em *situações chill out*, relaxamento. 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.

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.

Bába

Música comercial, com timbres fáceis.

BPM

Batidas por minuto, a velocidade do ritmo.

Chill In

Esquentamento. Uma reunião de clubbers, um bar, um encontro para ouvir música ele-

trônica 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.

Cultura Club

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 Club, em suas origens, com a época Disco, nos anos 70.

Djing

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

Dub

Originado das experiências dos negros da Jamaica, ainda nos anos 60, tendo a 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 trimidimensionalidade) 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.

Flyers

Filipetas, panfletos "voadores", repassadas de mão em mão. A produção dos flyers representam uma atividade séria dentro da cena da Música Eletrônica, pois repassam o

conceito da festa, da rave, através da imagem, cores e programação visual.

Gabba

É o estilo mais *hardcore* (pesado e rápido) da eletrônica. Baseado na batida House e Techno, o Gabba chega a 300, 400 bpm's.

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.

ISDN (Integrated Services Digital Networks)

Rede digital de serviços integrados. Tecnologia que integra voz e dados, com taxas altas de velocidade transferência de arquivos em redes de computadores.

Jungle/DrumNBass

Saído dos guetos negros de Londres, em 1992, esse estilo associa os baixos do reggae, com as batidas do hip hop, e às vezes funk, com o jazz. O DrumNBass, menos pesado, mistura as linhas de baixos a uma temática mais jazzy, menos quebrada, com vocais minimalistas. Em torno de 160 bpms.

Live P A (Live Power Amplification)

É a performance, a apresentação ao vivo, do grupo ou de músico eletrônico em clubes, festas e raves.

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 um vinil, ou cd a outro, de uma música com a outra.

Remixar

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

Techoparty (technoparties)

É a festa com música eletrônica em clubes e/ou em área mais urbanas da cidade, em ambientes fechados, enquanto que rave seria em ambientes abertos, ou em galpões fora do perímetro urbano.

Techouse

Sobreposição da batida techno sobre a house. Vertente nascida recentemente (1997). Do house, conserva, às vezes, curtas linhas melódias e a batida com hihat e claps (pratos e aplausos); do techno conserva as batidas 4 por 4. Por volta de 130 bpms.

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 à produção da *Techno Music*. 130 a 140 bpms.

Trance

Criado na Alemanha, já é uma derivação do tecno. Texturas se sobrepõem às batidas e o baixo tem timbre bastante sintetizado e menos seco. Som viajante. O Hard trance acelera as batidas para 150 bpm e o psy trance (em torno de 138/140 bpms) aumenta as camadas de texturas e efeitos sonoros e mistura com trechos de sons étnicos indianos. Pode usar as grooves, as levadas da house ou do techno.

Trip Hop

É o blues do tecno. Melodias triste, com batidas desaceleradas, geralmente cantadas. A base é o hip hop, só que com efeitos lísergicos e as vezes até de distorção. A voz, masculina ou feminina, pode ser processada por filtros e parecer mecanizada. Sua origem é Bristol (Reino Unido) em 1991. Em torno de 65 a 85 bpms.

Techno pop

Som baseado nos anos 80 e que teve como expoente o Depeche Mode e o New Order. Música com letras (início, meio, fim e refrão), numa referência à canção tradicional. É pop, com teclados que produzem muita melodia, mas a batida é bastante dançante.