

3 A dimensão estética da cena eletrônica

Neste capítulo é traçado um breve histórico da música eletrônica procurando elucidar alguns importantes pontos de sua evolução através dos tempos para, em seguida, expor os espaços e comportamentos relacionados ao consumo de estilos musicais, moda e atitudes específicas que compõe a denominada “cena eletrônica”². Muitos desses componentes ainda aparecem hoje como símbolos próprios da linguagem visual deste universo e, por conseguinte, no layout dos *flyers*, como características que simbolizam o meio em questão. Para Bastide,

A arte, efetivamente, é uma linguagem, é um meio de comunicação entre os homens. (...) É uma linguagem que evolui e que tem seus dialetos, dialetos que variam entre os grupos e que certamente podemos aprender a decifrar, mesmo que não sejam aqueles do grupo a que pertencemos e apesar de não compreendê-los todos. Diga-se de passagem, essa é, sem dúvida, outra razão para integrar o estudo dos símbolos em nossa Sociologia estética, pois o símbolo é um sinal e, como tal, faz parte da gramática social. (...) A arte é, assim, diz Guyau, um instrumento de comunhão, um meio para unir os homens; mas não é somente uma causa, é também um efeito da comunhão e está obrigada a criar uma linguagem própria para permitir a comunicação. (Bastide, *In Sociologia da arte*, II, p. 50-51)

Por fim, não pretendo aqui definir ou enquadrar a cena eletrônica em características pragmaticamente limitadas, mas sim, levando em conta o que Maffesoli considera serem os “quatro pivôs essenciais em torno dos quais a estética social parece se organizar: a prevalência do sensível, a importância do ambiente ou do espaço, a procura do estilo e a valorização do sentimento tribal” (Maffesoli, 1996, p.14) capturar e trazer a luz alguns desses elementos mais presentes neste universo cultural e que de alguma forma dialogam com os *flyers*,

² Entendo por cena eletrônica as manifestações que se seguem a partir deste estilo musical e que se apresentam imersas em um universo cultural composto por ambientes como boates, festas ao ar livre (*raves*), exposições e eventos que pretendem provocar a excitação sensorial e têm como co-autores a música ininterrupta, jogos de luzes, projeções de imagens, computadores e novas tecnologias, a celebração e culto ao corpo, uso de tatuagens e *piercings*, representações de sexualidades em suas inúmeras possibilidades, o consumo de bebidas alcoólicas, de energéticos e até mesmo o uso de substâncias ilícitas.

objeto central de estudo desta pesquisa, ou ainda, são recorrentemente retratados através desta peça gráfica.

3.1

Marcas da história

A música eletrônica é o principal fio condutor das manifestações concernentes a esta cultura servindo como trilha sonora para suas expressões adjacentes. Ela surge do cruzamento entre diversos movimentos sociais e artísticos sem seguir uma direção espaço-temporal linear.

O próprio percurso de sua criação já põe em evidência muitas de suas características particulares que, levando em conta seu desenvolvimento progressivo, se exprimem até os dias atuais.

Nas palavras de Camilo Rocha, jornalista e *DJ* que participou da mostra Geração Eletrônica realizada no Centro Cultural Telemar do Rio de Janeiro em 2006, os ingredientes da história da música eletrônica, que ainda hoje conserva essa aura de “moderna e inovadora”, temperam este caldo traçando seus contornos e já existiam numa forma mais primitiva há tempos atrás, mas, na maior parte das vezes, “flutuavam” em lugares desconectados.

Sua origem multifacetada tem início no século XX. Em 1913 o italiano Luigi Russolo, acreditando que a vida contemporânea era por demais barulhenta e que esses ruídos deveriam ser utilizados para música, fez uso de sons industriais em suas composições futuristas, em uma experiência batizada “*Art of noises*”.

Nos anos 20 surge o primeiro instrumento eletrônico manuseável, o Theremin (figura1). Como definiu Fischer:

O professor russo Leon Theremin inventou no começo do século XX um bizarro instrumento que ganhou seu nome considerando o ancestral dos sons eletrônicos. O “theremin” transformava oscilações das mãos e braços próximas a uma antena em emissões sonoras e sua pesquisa mais tarde evoluiu para o desenvolvimento de locações preparadas para responder com sons e luz à oscilação das pessoas na pista de dança. Segundo sua proposta, a música eletrônica seria uma resposta matemática e melodiosa ao movimento dos corpos. Mesmo que seu projeto não tenha mudado de imediato um novo paradigma musical, estabeleceu a possibilidade, até então inédita, de total interatividade para quem fazia e ouvia música. (Fischer, *In Geração Eletrônica*, p.12)

O compositor norte-americano John Cage (figura2), que introduziu em suas obras elementos aleatórios e experiências com aparelhos de rádio, toca-discos, gravadores e efeitos audiovisuais, compõe sua primeira peça utilizando sons eletrônicos em 1939, a *Imaginary Landscape #1*. O músico, que era adepto a ideais zen budistas e um apreciador de cogumelos (comparava-os aos seres humanos que, mesmo pertencendo a uma mesma espécie, se juntam em variados grupos) também integrou o movimento artístico Fluxus, que mesclava artes visuais, literatura e música. John Cage fez parte de uma vanguarda intelectual e era amigo de personalidades influentes como Marcel Duchamp e Yoko Ono, adiante seria convidado por László Moholy-Nagy a lecionar na *Chicago School of Design*.

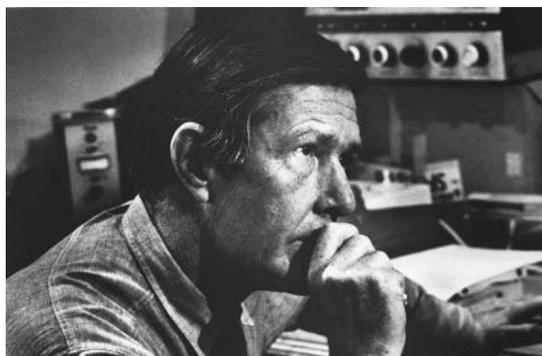


Figura 1 – Theremin e seu criador (1927). Figura 2 – John Cage na Universidade de Columbia (1961).

Os anos 50 deram continuação a este movimento de ensaios e testes. Pierre Henry juntamente a Pierre Schaeffer compuseram a *Symphonie pour un homme seul*, primeira peça de música concreta, produzida a partir de edição de áudio unida a fragmentos de sons naturais e/ou industriais. Para Schaeffer, a “Sinfonia para um homem só” era uma reação a um trabalho anterior que havia produzido com sons de orquestra. Segundo ele um só homem “possuía muito mais do que as doze notas do som solfejado – seu coração pula, seu fôlego acelera, ele pronuncia palavras, assovia, anda, bate com o punho, ri, geme, grita por socorro e outros chamados se fazem ouvir” – e devia encontrar sua sinfonia em si mesmo.

Em seguida Karlheinz Stockhausen, que trabalhou no Estúdio de Música Eletrônica da Rádio do Noroeste da Alemanha, onde desenvolveu dois estudos eletrônicos (*Studien I* e *Studien II*) e uma nova maneira de produzir utilizando

como material efeitos sonoros feitos sob controle em estúdio, cria a peça *Gesang der Jünglinge*. Esta continha uma gravação de um fragmento do texto apócrifo do terceiro Livro de Daniel da Bíblia (*Gesang Der Jünglinge im Feuerofen*, em português, Cântico dos Adolescentes na Fornalha Ardente) executado por um menino, e vibrações de fontes eletrônicas. Assim, Stockhausen integra essas duas vertentes convergindo música feita através da manipulação de sons gravados a partir das mais variadas fontes e sons gerados artificialmente sob controle em estúdio, dando início à música eletroacústica.

Em 1956 é composta a primeira trilha sonora feita inteiramente com o uso de equipamentos eletrônicos pelo casal norte americano Louis e Bebe Barron, pertencente ao filme *Forbidden Planet* (figura3), que teve em seu personagem principal, o robô Robby, uma das maiores influências na história do cinema de ficção científica. A idéia do extraterreno ainda viria a ser retomada inúmeras vezes, aparecendo em imagens utilizadas para representar a música eletrônica (figuras 4, 5, 6, 7, 8, 9 e 10).



Figura 3 – Capa da trilha sonora. Figura 4 – Flyer da festa Eletroshock.



Figura 5 – Flyer da festa Alien Nation realizada na Bunker 94.

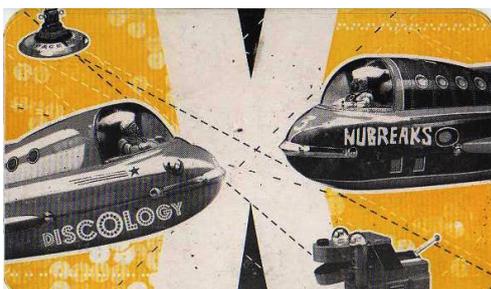


Figura 6 – Frente e verso do flyer da festa DiscoLOGY realizada na FosfoBox.



Figura 7 – Flyer da XDemente.

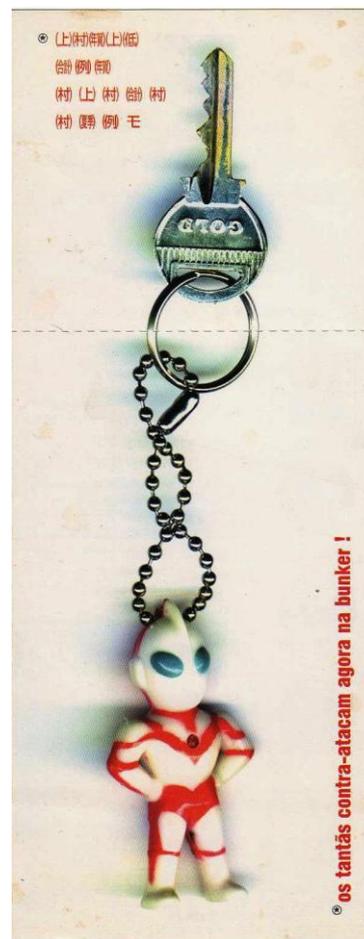


Figura 8 – Flyer da Bunker 94.

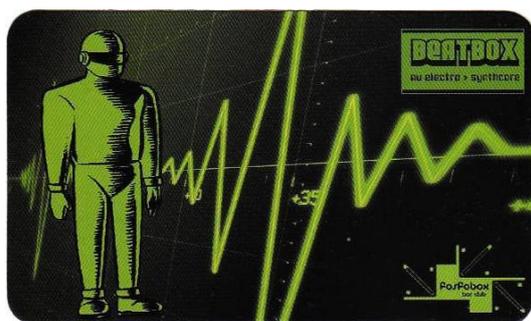


Figura 9 – Flyer da festa Beatbox, Fosfobox.



Figura 10 – Flyer da festa Technova.

No ano de 1964 o primeiro sintetizador para venda ao público é produzido por Robert Arthur Moog. Seu inventor, populariza este instrumento musical de teclado que reproduz sons de instrumentos acústicos ou sons eletrônicos. Apesar de o sintetizador ter sido criado em 1955 pela RCA (*Radio Corporation of America*) e premiado com o Nobel para invenções no mesmo ano, foi com Robert Moog que ele se desenvolveu (figura11) tornando-se mais acessível e orientado para músicos. Anteriormente, o sintetizador conhecido como RCA MkII, que

tinha mais de 2 metros de altura e 5 metros de comprimento, era operado somente por engenheiros especializados ou técnicos. Mais tarde conjuntos como *The Beatles*, *The Beach Boys*, o brasileiro Mutantes (em uma viagem à Inglaterra Rita Lee adquire seu Minimoog usado no disco *Tecnicolor*), entre mais outros tantos, adotariam o instrumento e seu uso deixaria de estar restrito aos estúdios de gravação ou universidades.

O Dr. Robert Moog, nascido em Nova Iorque, formado em Engenharia Eletrônica na Universidade da Colômbia e doutor em Engenharia Física na Universidade de Cornell, além de engenheiro e físico, era também músico e pianista. A presença de um teclado junto aos controladores de síntese do som era a principal característica que distinguia seu Moog dos outros sintetizadores até então existentes, sendo possível a criação de novos sons variando suas modulações e a partir de interferências nos osciladores sonoros eletrônicos. Considerado o “pai” do sintetizador, ao longo de seu trabalho Robert Moog fabrica diversos modelos (figura 11), tendo seus primeiros aparelhos vendidos para um coreógrafo, um compositor de *jingles* e um tecladista engenheiro de som que em muito contribuiu para a divulgação do sintetizador.

O disco que tornou o Moog internacionalmente conhecido foi *Switched on Bach*, de 1968, do compositor Walter Carlos (hoje chamado Wendy Carlos, nome adotado após a cirurgia para mudança de sexo a qual se submeteu em 1972). Este álbum erudito contribuiu para a divulgação da música eletrônica feita a partir de sintetizadores (figura 12), tendo sido vendidas 500 mil cópias e recebendo o disco de platina pela *Recording Industry Association of America*.



Figura 11 – Sintetizador Moog *Little Phatty*.



Figura 12 – Estúdio de Walter Carlos.

No ano de 1970 ele ainda viria a receber três prêmios *Grammy*³ nas categorias: Melhor Álbum Clássico, Melhor Desempenho Clássico e Melhor Gravação Clássica. Wendy Carlos também conseguiu em 2005 o reconhecimento da SEAMUS, a Associação pela Música Eletro-acústica dos Estados Unidos (fundada em 1984, e que tem por objetivo promover a música eletro-acústica) pelas realizações e contribuições para a arte e o ofício.

A partir de então este estilo sonoro, que vinha se desenvolvendo através das experiências de vanguarda e de “alta cultura” nas artes performáticas e tecnociência, começa a se difundir progressivamente abrindo caminho para sua massificação no decorrer das décadas subseqüentes.

É nos anos 70 que a produção em torno da música eletrônica se intensifica. Ainda que não fossem novidades a reprodução de músicas pré-gravadas em festas (há registros dessa prática datando a época da Segunda Guerra, quando os recursos para a apresentação de bandas ao vivo eram escassos) nem a música feita a partir de dois toca-discos, mesmo que de modo ainda incipiente e impreciso nos meados dos anos 40 e 50, é no último ano da década de 60 que Francis Grasso aparece como primeiro *DJ*⁴ a intercalar batidas de um disco para outro sincronizando duas gravações diferentes, mixando músicas no compasso correto, sobrepondo sons e reproduzindo em uma pista de dança discos em seqüência, criando a sensação de que a faixa tocada “não terminava”. O ítalo-americano que iniciou sua profissão tocando em uma boate do Brooklyn e acabou integrando as equipes de clubes como o *Heaven* e o *The Sanctuary*, ambos em Nova Iorque, também conseguiu com que pela primeira vez um profissional desta área fosse reconhecido, influenciando vários outros que vieram a seguir a mesma carreira na seqüência.

Em 1970 surge o conjunto alemão *Kraftwerk* (figura13) amplificando o alcance da música eletrônica feita e tocada por meio de sintetizadores entre outros instrumentos eletrônicos. O grupo, que se mantém em atividade até a presente data, foi premiado por seu trabalho lançado em 2005 com um *Grammy* de melhor álbum de música eletrônica. Hoje o trabalho realizado pelo quarteto de Düsseldorf

³ O *Grammy Awards* da *National Academy of Recording Arts and Sciences* é um dos principais programas de premiação musical anual nos Estados Unidos da América.

⁴ Também conhecido como *disc jockey* é o profissional que seleciona e coloca músicas previamente gravadas para um determinado público alvo para tocar em pistas de dança, boates e/ou festas, trabalhando seu conteúdo através de mixagens.

é considerado o marco inicial dos estilos eletrônicos que viriam a aparecer posteriormente.



Figura 13 – Apresentação da banda *Kraftwerk* em Estocolmo, Suécia.

Son of my father, lançada pelo grupo musical britânico *Chicory Tip*, é a primeira música a usar sintetizadores Moog que alcança o primeiro lugar na parada de sucesso inglesa e ali permanece durante três semanas de fevereiro em 1972. Em 2007 a canção viria a fazer parte da trilha sonora do seriado inglês *Life on Mars*, que em seu enredo mescla drama-policia e ficção científica.

Nesta mesma década a *disco music* desponta nas discotecas. A Era Disco, como ficou conhecida, contribuiu para que as discotecas se transformassem em “templos do hedonismo”, trazendo a reboque de seu estilo musical todo um modo de se comportar condizente com as idéias que a atravessavam. Ali as pessoas encontravam além de um ambiente voltado para a dança um espaço para se desprenderem das repressões impostas pela sociedade. A importância ao “aqui e agora”, expressa em atos sexuais despreocupados e uso recreativo de substâncias psicotrópicas, repercutia no salão. As pistas de dança também refletiam o que havia de mais sofisticado para a época em termos de tecnologia de som, luz e produção musical. Em 1977 Donna Summer grava a música *disco I feel love*, que se tornaria um ícone da época e popularizaria a batida eletrônica 4x4, comumente conhecida como “bate-estaca”. Um filme que em muito contribuiu para a divulgação mundial deste gênero musical foi “Os embalos de sábado à noite”, no

qual John Travolta interpretava um dançarino. No Brasil, a novela *Dacin` Days* faria sucesso semelhante.

Já no fim dos anos 70, através do *hip hop* que começava a se desenvolver nos guetos de Nova Iorque, são exploradas pela primeira vez as possibilidades sonoras a partir do *spinback*⁵, a criação de *scratchings*⁶ no toca-discos e a mixagem de dois discos reproduzindo a mesma música, prolongando a sua execução.

Os anos de 1980 e as inovações tecnológicas deste período deram continuidade ao movimento de ascensão da música eletrônica. A empresa de equipamentos musicais Roland lança a TB-303, uma máquina que criava ritmos de baixo, e a TR-808, uma bateria eletrônica. Aparelhos de *sampler*, permitindo a captura e manipulação de sons, começam a ser vendidos a preços acessíveis e deixam de estar restritos ao uso em estúdio. A *Trax Records* se apresenta como a primeira gravadora a investir em composições feitas eletronicamente.

Mas é na passagem dos anos 80 e no decorrer dos anos 90 que a música eletrônica cresce de modo vertiginoso em termos de produção e número de adeptos aos seus diversos estilos se alastrando pelos continentes. Nos anos de 1988 e 1989 acontecem dois eventos na Europa que marcariam definitivamente a transição do gênero eletrônico para o *mainstream*. O “verão do amor”, como depois ficou conhecido, importou para a Inglaterra os sons e as festas que estavam sendo feitos nos Estados Unidos e Espanha (mais precisamente em Ibiza, um tradicional destino turístico dos jovens ingleses) dando início às *raves*. Em seguida, na Alemanha, é feita a primeira *Love Parade*, um festival popular gratuito de música eletrônica, realizado em uma área pública de Berlim, e que segundo os responsáveis por sua produção tinha por propósito a reunião de pessoas para a realização de uma manifestação política pela paz e entendimento internacional.

⁵ Técnica utilizada pelos *DJs* e que consiste em girar o disco ao contrário.

⁶ O efeito sonoro produzido pelo *scracth* se assemelha ao ruído produzido por um disco arranhado. Para conseguir isto o *DJ* deve girar em movimentos rápidos o disco para frente e para trás.

3.2

A emergência no cenário nacional

A penetração da música eletrônica em nosso país se deu entre o final da década de 1980 e o começo dos anos 90, inicialmente no eixo Rio de Janeiro - São Paulo para mais tarde, se estender a outras regiões do Brasil. Nas palavras de Brewster:

(...) foi a explosão da música eletrônica no fim dos anos 80 e início dos 90 que mudou o mapa da música brasileira. O *drum'n'bass*, forjado nos clubes dos guetos de Londres, teve uma ressonância inesperada no Brasil, onde foi adotado por uma nova geração de DJs brasileiros altamente talentosos (...). (Brewster, *In Todo DJ já sambou*, p.12)

São dois os *DJs* precursores deste movimento que se destacam pelo fato de terem sido os pioneiros na exploração do ritmo *drum'n'bass* em conjunto com a bossa nova, levando para o cenário eletrônico internacional a produção feita aqui. Patife (figura14) e Marky (figura15) nasceram na periferia de São Paulo e fizeram sua primeira viagem para Inglaterra às custas do próprio bolso, com objetivo de ver de perto a cena eletrônica londrina. Mais tarde, com a música LK, usando um *sample* da canção Carolina, Carol bela, de Jorge Ben, Marky teria uma de suas composições na parada de sucessos da Inglaterra. Já Patife, conquistaria um lugar para se apresentar mensalmente na festa *Movement* do Bar Rhumba, em Londres. Este era apenas o princípio de suas carreiras, ambos viriam a tocar em grandes eventos e a ter seus trabalhos reconhecidos na cena eletrônica mundial. Como ilustrou Assef:

Mega festival importantíssimo (apesar de já perder em tamanho de público para o brasileiro Skol Beats), Homelands reuniu em 2002 os nomes mais importantes da cena eletrônica mundial. Entre as dezenas de atrações estreladas (...), estavam três *DJs* brasileiros: Patife e Marky – os primeiros a mostrar internacionalmente o som de pista produzido no Brasil – e o mineiro Anderson Noise, representante do techno verde-amarelo. (Assef, 2003, p.18)

Em 2002 Patife e Marky se apresentaram na festa oficial de abertura da Copa do Mundo em Tóquio. Por aqui a performance de ambos produzia resultados igualmente favoráveis no campo da indústria musical, conforme destacou em entrevista um dos realizadores das primeiras *raves* cariocas: “*A Bunker Rave era uma grande festa (...) a pista de eletrônico normalmente era a maior, a gente tinha uma tenda de drum'n'bass naquela época, com Marky e Patife, que tocavam aqui no Rio e era um sucesso*”.

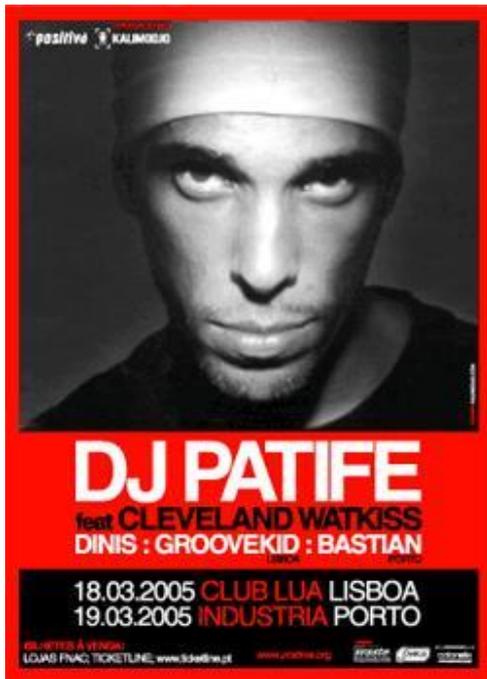


Figura 14 – Flyer internacional de divulgação da apresentação do DJ Patife.

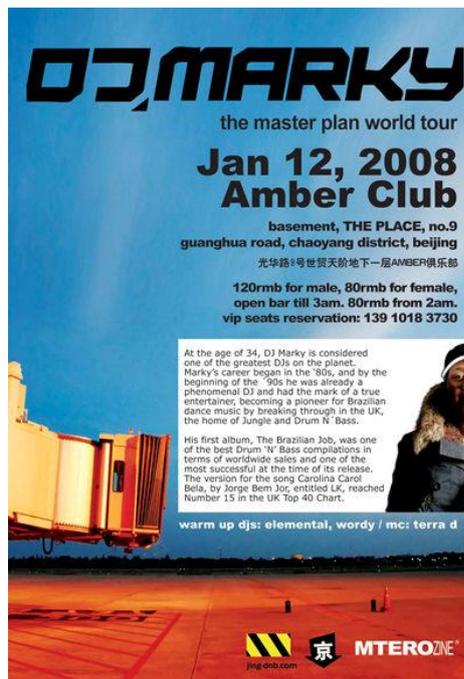


Figura 15 – Flyer internacional da apresentação do DJ Marky.

A cena eletrônica carioca começa a se formar entre meados dos anos 80 e no decorrer dos anos 90 com discotecas como Crepúsculo de Cubatão, Kitschnett, *Dr. Smith*, Bobage, O resumo da ópera e festas como a ValDemente e B.I.T.C.H., voltadas para um público maior, realizadas em galpões ou lugares como a Fundação Progresso ou o extinto Tivoli Parque, um parque de diversões localizado na Lagoa Rodrigo de Freitas.

“O Crepúsculo de Cubatão era um clube bem underground da década de 80, ficava em Copacabana e já tocava música eletrônica. Mas era aquela coisa mais Kraftwerk, raiz da música eletrônica”. Após aproximadamente cinco anos a casa, que funcionava em uma garagem de um prédio comercial, fecha e dá lugar a boate Kitschnett. Para Palomino:

A Kitschnett foi o primeiro contato do Rio com os fundamentos da cultura club (...). Foi também um momento de evolução musical. Um dos profissionais que já se sobressaía era o comissário de bordo José Roberto Mahr, vindo de uma sólida experiência no rádio com o programa *Novas tendências*, responsável pela formação de toda a cena de música eletrônica no Rio com absoluto pioneirismo. (Palomino, 1999, p.187)

A *Dr. Smith* abriu em 1991. Funcionava em Botafogo no lugar do que antes havia sido uma oficina mecânica. A casa chegou a abrigar eventos de temática sadomasoquista com direito a performances de uma dominatrix na pista. “Outro

mérito da *Smith* foi ter colocado o Rio em contato com *DJs* internacionais de extrema importância, como Little Louie Vega, Armand Van Helden, Tony Humphries e Josh Wink (...)” (Palomino, 1999, p.191).

Sobre a *Dr. Smith* dois entrevistados a indicam como mais um berço deste movimento eletrônico na cidade: “*a Dr. Smith tinha uma festa chamada “até que enfim é sexta-feira”, que era uma festa super conhecida da cidade e da galera underground. Lá surgiram vários DJs que depois viraram top DJs, como Felipe Venâncio e Maurício Lopes. Muita gente tocava nesse clube”, “(...) tinha uma tendência eletrônica começando a acontecer, porque lá fora a música eletrônica já estava explodindo. O Laurent Garnier, por exemplo, tocou na Dr. Smith, antes dele ser uma grande estrela”*”.

Nessa mesma época se instalariam por aqui as primeiras lojas voltadas para *DJs*, como as *DJ Megastore* e *World Music*. Assim, o acesso ao material indispensável para a realização desses eventos deixava de estar restrito àqueles que conseguiam sair do país. Vale lembrar que nessa época o uso da internet para esse propósito ainda era não possível.

“A mais valiosa experiência de noite no Rio de Janeiro, dentro dos preceitos do *underground*, atende pelo nome de ValDemente” (Palomino, 1999, p. 192). O seu nome foi formado pela união dos nomes de seus sócios, Valéria Braga e Fábio Monteiro, ou Fábio Demente. Isso porque Fábio, que é desenhista industrial, possuía uma confecção chamada Demente Criatura. A festa existiu entre 1993 e 1996 e chegou a ser capa da revista Rio Show. “Havia (...) um deslumbre por parte da mídia com o hedonismo *clubber*, até então um fato novo para a imprensa do Rio” (Palomino, 1999, p. 195). Inicialmente a ValDemente era uma festa promovida em um apartamento em Copacabana e feita entre amigos. Com o sucesso da primeira edição, logo passou a ser realizada em um sobrado no bairro de Botafogo. Mais tarde se mudaria para a Fundação Progresso “(...) se transformando em uma festa para quatro, cinco mil pessoas no Centro. Aí começou a tomar proporções gigantescas. Antes era em um lugar pequeno, na São Clemente, só cabiam cem pessoas”. O mesmo entrevistado segue dizendo,

“(...) foi uma das primeiras festas que eu vi aqui no Rio que tinha essa preocupação com cenário, com iluminação, porque assim, clube, era uma coisa que já fazia parte do clube, a coisa da iluminação, da luz piscando, globo e tal. Mas em festa a gente nunca tinha visto isso. Então quando a gente chegava na Fundação Progresso e via anjos gigantescos pendurados no teto, aquela coisa meio carnavalesca até, aquilo era fascinante.”

“A ValDemente teve entre seus convidados atores de diferentes grandezas (Miguel Falabella, Guilherme Leme, Leonardo Vieira, Diogo Vilela, Marisa Orth, Rubens Caribe); o designer gráfico Gringo Cardia; os cantores Lulu Santos e Margareth Menezes; a diva do estilo Cristina Franco; o estilista Cláudio Gomes; as modelos Monique Evans e Marinara; *clubbers* perdidos do Rio; gays; bolachas; heterossexuais modernos; jornalistas; o povo de moda, mais maquiadores e afins. Entre as estrelas internacionais que por lá passaram estão ainda Boy George (...); a nariguda atriz de Almodóvar Rossy de Palma e o estilista Jean Paul Gaultier (...). (Palomino, 1999, p.196)

Coincidindo com a chegada do movimento *clubber*⁷ e incorporação da cultura *acid*⁸ por aqui, abre em 1998 a boate Bunker 94, em Copacabana (vizinha de uma tradicional casa noturna gay, a *Le Boy*). A partir daí a música eletrônica começa a se firmar como opção de entretenimento na cidade culminando em uma proliferação sem fim de novas casas noturnas voltadas para o consumo deste estilo musical, tais como a BASE, Factoria, *Discofever*, Dama de Ferro, Fosfofox, entre outras muitas, e *raves* espalhadas pelo Rio de Janeiro.

“*A Bunker teve aquela proporção toda, grande, foi bem legal, chamava público e tal. Era uma casa maior, com três pistas*”. Um dos sócios da boate afirma:

“*Aí que explodiu a cena eletrônica no Rio, naquela época que nós trouxemos grandes nomes como o Laurent Garnier para a boate. Com a Bunker Rave nós realmente trouxemos os maiores nomes da cena eletrônica mundial. Carl Cox, Paul van Dyk, Josh Wink, D.A.V.E. the Drummer, Monika Kruse, teve um monte de alemão e ingleses que vieram para o Brasil nessa época. (...) foi o momento das raves de lá, nós nos espelhamos nelas daqui em todos os sentidos, não só musicalmente, a droga também veio junto. Vinham exatamente daí, da Alemanha, da Inglaterra e Holanda. O pacote completo, a música, o comportamento e a moda*”.

As *raves* são, muito provavelmente, o caso mais polêmico no que diz respeito à emergência da música eletrônica. Normalmente são realizadas em espaços abertos como sítios, fazendas, haras ou praias, em locais afastados dos centros urbano, de natureza abundante (figura16) e de dimensões amplas o suficiente para abrigar seu público que comparece em grande número. O som é

⁷ O hábito de ir às festas e sair para discotecas com o propósito de se divertir e dançar noite adentro ao som de músicas eletrônicas, que se tornou comum aos jovens americanos e ingleses deste período, ficou conhecido pela expressão “movimento *clubber*”.

⁸ A cultura *acid* ou *acid house* surge da apropriação exercida pelos ingleses do gênero musical house, desenvolvido originalmente nos Estados Unidos. O termo está diretamente relacionado ao uso de drogas sintéticas, como o ácido lisérgico (o lsd, também apelidado “doce”) e o ecstasy (conhecido como “droga do amor”, “E” ou “bala”), consumidas de forma intensificada em seus eventos.

regido pelos *DJs* que compõe o *line up*⁹ e se revezam no palco ao longo das horas. São festas de grande duração, começam às 00:00 com término ao meio-dia, “(...) *doze horas de festa é mais ou menos o padrão. Até porque a maioria dos lugares tem contrato dizendo que você tem que entregar o local antes do meio dia*”. Porém existem situações em que as festas podem se estender por dias seguidos, “(...) *alguns festivais, como o Cachoeira Alta em Minas Gerais, duram quatro dias. O Universo Paralello dura sete dias no reveillon*”. Nesses casos os freqüentadores costumam acampar no mesmo lugar no qual o evento se dá (figura17).



Figura 16 – Público na rave Universo Paralello.



Figura 17 – Habitações da rave Universo Paralello.

O apelo estético dentro da *rave* provém de várias direções (figuras 18, 19 e 20) se espelhando na ligação que mantém com aquilo que é proveniente da natureza (figura21), a cultura psicodélica (figura22), o movimento hippie, influências orientais e outros visuais comuns à cultura eletrônica levando-se em consideração suas múltiplas referências. “*Tinha essa coisa da ligação com a natureza, de ser no meio do mato, em um lugar escondido, de você poder curtir você da maneira que quisesse, seu corpo, seus amigos. Você ia lá para dançar e beijar até dizer “chega”*”.

⁹ Lista dos *DJs* que irão se apresentar no evento.



Figura 18 – Parte da decoração, espaço e freqüentadores da rave Euphoria, 2006.



Figura 19 – Freqüentadores da rave Universo Paralelo. Fotos de Murilo Ganesh.



Figura 20 – Rave XXXperience. Campinas, 2007.



Figura 21 – Flyer da rave Sonora.



Figura 22 – Flyer da XXXperience.

“Nas festas grandes você vê de tudo. Tem um pessoal que vinha de antigamente, antes das raves, na época da Bunker, uma galera meio clubber. Tem também uma galerinha toda flúor, colorida, um pessoal mais “roots”, com muita influência do movimento hippie. Tem uma galerinha mais zen, com vestidos de deuses indianos, modelos de Goa, e tem os fortinhos que “invadiram”. Um pessoal sem camisa, de calça da Diesel, “bombados”, e as meninas iguais. Isso até subdivide a festa, ficam grupinhos, cada um com sua panela ali e um não se dá com o outro, falam mal um do outro, cada um querendo que o outro saísse da festa dele. No meio indoor de festinha já não. Cada casa tem seu público específico”.

As raves pretendiam ser lugares onde estilos e comportamentos variados se encontravam em uma comunhão pacífica em torno da música eletrônica, agregando diferentes “tribos” (figura23) e aproximado essas pessoas em prol do espírito P.L.U.R. (bordão mais do que utilizado pelos ravers na definição da essência desses eventos, sendo a abreviação das palavras, *peace, love, unity e respect*). Essa característica, que era um dos maiores motes desses espaços, serviu ao seu propósito durante um tempo.

Tirada a fase inicial de deslumbramento com a idéia da possibilidade de convivência tranqüila entre frequentadores oriundos dos mais diversos cantos – subdivididos entre adeptos dos estilos musicais eletrônicos ou aqueles que apenas estavam seguindo o movimento impulsionado por essa tendência sonora – a prática logo mostraria que esta filosofia era insustentável em longo prazo, pois, “apesar de seus discursos de liberdade, fraternidade e harmonia, as raves tinham demografias distintas – maioria branca, classe-média, heterossexual e predominância de rapazes”¹⁰ (Thornton, 1996, p.25).

Para ser consumido pela maioria, ou por consequência disto, esses eventos acabaram pasteurizando não somente seu público, mas também sua música em detrimento de outros estilos eletrônicos. *“Virou uma coisa meio micareta hoje em dia, você vai em uma rave e é uma micareta, todo mundo ali sem camisa, uma loucura, como se estivessem ouvindo um axé”* (figura24).

¹⁰ (...) despite their discourses of liberty, fraternity and harmony, raves had distinct demographics – chiefly white, working class, heterosexual and dominated by lads.

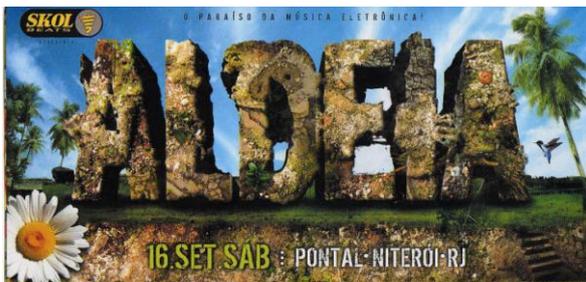


Figura 23 – Flyer da rave Aldeia.



Figura 24 – Público da rave Kaballah.

“Quando começaram a acontecer as raves aqui, a coisa meio que começou a se misturar, a coisa do underground com o mainstream. Porque você tinha a galera do underground, os DJs do underground, a música underground e o público underground em um evento para cinco mil pessoas, com patrocínios e tudo, mas misturados com o lado comercial também. Toda rave aqui no Rio tinha o Maurício Lopes tocando mas tinha também um DJ conhecido por todo mundo lá na pista. Se não a festa não rolava. Com o surgimento das raves é que a coisa começou a se misturar. Foi legal, só que tomou uma proporção tão grande que hoje em dia isso se perdeu”.

Em 2002 o promotor de justiça Márcio Mothé promoveu uma verdadeira caça a estes eventos embargando a realização de diversas festas no Rio de Janeiro. A associação ao tráfico e o consumo de drogas que permeava o interior das *raves*, alardeados pelas imprensas estrangeira e nacional, tiveram como consequência um pânico moral e, por conseguinte, sua proibição; o que é reafirmado nas falas dos entrevistados quando eles dizem: *“(...) foi a cena que fez aparecer novas drogas, como o ecstasy e o lsd. O lsd já tinha, mas não era tão conhecido, aí de repente isso tudo acontece. Atraiu muita gente e atraiu a atenção também da mídia e dos pais, então acabou ficando marcada por isso”.* *“A rave virou um lugar onde as drogas estavam sendo consumidas em excesso, tanto é que depois foram proibidas”,* *“(...) é uma cena meio perseguida aqui no Rio de Janeiro. Perseguida por leis que criam contra. Pela mídia, pra caramba”,*

“(...) o pessoal estava no auge da descoberta do ecstasy, do ácido e das coisas loucas que estavam acontecendo naquele momento. Na verdade isso não era novidade nenhuma. Mas para esse público era. Estavam descobrindo essas drogas sintéticas. Então isso tudo foi associado às raves e elas foram proibidas por um bom tempo”.

Com o passar dos anos políticas de fiscalização e segurança foram desenvolvidas a serem seguidas por seus produtores, o que inclui o contato com a polícia civil, a polícia militar, a prefeitura e o corpo de bombeiros. Dentro destas regras as *raves* voltaram a ser permitidas, conforme atestam diversos produtores

de festas entrevistados: “*O tempo passou, as coisas mudaram e hoje em dia as raves estão acontecendo normalmente. Foram organizando, cortando as asas dos mais loucos em relação às drogas e agora está funcionando*”, “*(...) se hoje você vai a uma XXXperience, você tem uma sala que é toda monitorada. São milhões câmeras espalhadas pela festa inteira, com uma pessoa lá no teclado que consegue enxergar o que você tem na palma da sua mão*”.

“Você tem uma legislação para seguir para ter um alvará de funcionamento, de liberação de uma festa. Você tem que procurar todos esses órgãos, porque caso você não tenha isso tudo, a polícia militar pode aparecer no dia da festa e dizer: “Cadê todas as autorizações, alvarás...?”. Aí fecham a festa, a festa não acontece”.

“As raves podem ter envolvido um grande número de pessoas e percorrido novos territórios, encontrando novos espaços para o lazer da juventude, mas pouco fizeram no que diz respeito a reorganização de relações sociais.”¹¹ (Thornton, 1996, p.25). De qualquer modo a contribuição positiva referente ao aumento de seguidores da cena eletrônica foi indiscutível e a partir daí, acompanhando essa expansão de mercado proporcionada pelo surgimento e evolução das raves, o volume de dinheiro injetado passou a ser consideravelmente maior, bem como o lucro advindo desses eventos. As análises cedidas por dois entrevistados, realizadas em cima dos resultados conseguidos com esses eventos ao longo dos últimos dez anos, corroboram essa idéia:

“Foram mais de seis mil pessoas para ouvir o Laurent Garnier na Bunker Rave, no Sítio dos Prazeres, em Vargem Grande. E naquela época já se cobrava trinta mil dólares para tocar em uma festa como essa. Então a cena no Rio de Janeiro já estava se formando e se pagando”.

“O exemplo da XXXperience é o de uma rave que começou pequena, era aquela coisa que acontecia meio improvisada, no meio do mato, um DJ tocando, tudo “paz e amor”, e foi crescendo conforme o movimento foi crescendo, e o movimento cresceu muito. Foi indo, foi indo, foi indo, até que aquele público de duas mil pessoas que era recebido na primeira festa, nos primeiros anos, virou um público de vinte mil pessoas”.

Hoje, enormes eventos, muitos deles apoiados nas configurações básicas das chamadas raves – patrocinados por grandes corporações – deslocam uma quantia considerável de dinheiro, mostrando-se um grande filão para os setores de tecnologia, telefonia, alimentos, bebidas e turismo (figura25).

¹¹ *Raves may have involved large numbers of people and they may have trespassed on new territories, finding new spaces for youthful leisure, but they did little to rearrange its social affairs.*

“Aqui no Brasil algumas empresas como a Skol, a RedBull e a Smirnoff já perceberam isso. O povo que frequenta essa cena consome muita bebida, energéticos e até água mesmo. É um lugar aonde você consome demais esse tipo de coisa. Então é natural que você encaixe sua marca nesse lugar. Algumas telefonias se colocam em uma coisa mais experimental, alguns anos atrás a Nokia trouxe o Sónar para o Brasil. Ela também trouxe o Fatboy Slim, e era um evento gratuito, trazendo um grande DJ. As pessoas foram até aquele local e quando chegavam lá viam a marca Nokia estampada em todos os cantos. A Motorola também fez alguns eventos ligados a música eletrônica”.



Figura 25 – Flyers das festas *We Love House* e *Cosmopolitan - The Week* Rio de Janeiro. Os apoios em destaque mostram marcas de cerveja, energético, vodkas, hotéis e companhias aéreas.

Motorola (Motomix), Nokia (Nokia Trends) (figura26), Claro (Claro *Subvisions*), Oi (Tour Moby Brasil 2005), Telecom Italia Mobile (Tim Festival), Skol (Skol *Beats* (figuras 27 e28), E-concert (figura29), *Chemical Music Festival* (figura30), Skol *Spirit* e Skol *Sensation*), Smirnoff (Smirnoff *Experience*) (figura31), Campari (Campari Techno), Bavaria (Bavaria *Vibe*), Planeta Atlântida (*e-planet*), Red Bull (Red Bull *Music Academy*), Brasil-Telecom GSM / Siemens (Cream Brasil), Halls (Circuito Halls), Multishow (cobertura de shows), TicketMaster (venda de ingressos *online*), TAM Viagens (venda de pacotes turísticos para festivais), Trama (gravadora), Fnac (Encontro de Música Eletrônica) são algumas das muitas marcas que investem na cultura da cena eletrônica.



Figura 26 – Divulgação da apresentação do *Fatboy Slim* evento no *Nokia Trends*.



Figura 27 – Logomarca do *Skol Beats* e programação do evento de 2006.



Figura 28 – Flyer da festa *Skol Beats*.

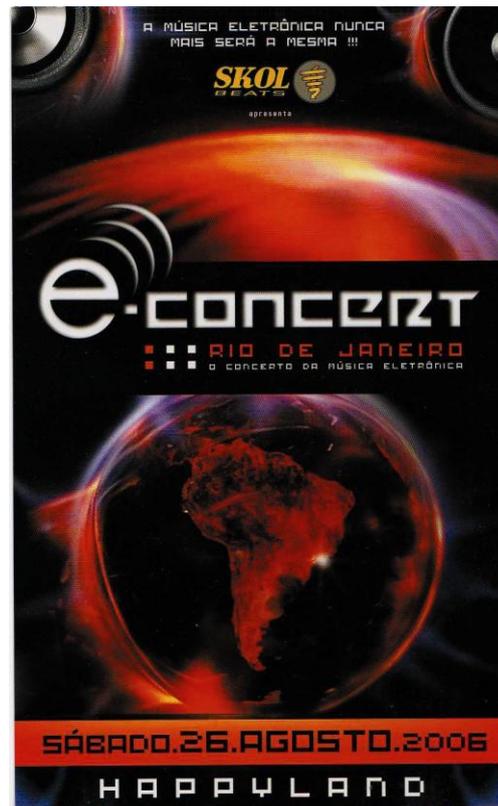


Figura 29 – Flyer do evento *E-concert*.



Figura 30 – Flyer do *Chemical Music Festival*, evento promovido pela Skol.

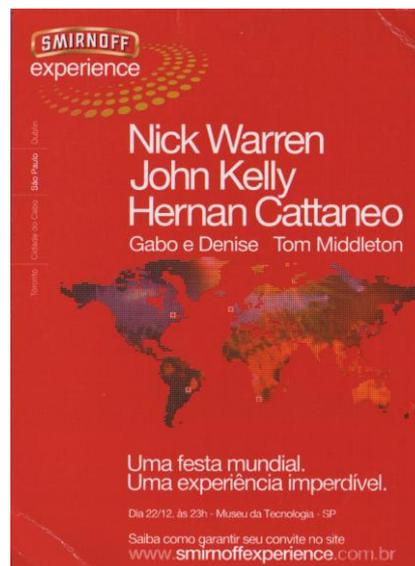


Figura 31 – Flyer da festa *Smirnoff Experience*.

Acompanhando o som, outras formas de vivenciar a cultura eletrônica foram sendo absorvidas pelo mercado brasileiro. A princípio fazendo parte do festival Mix Brasil, o Mercado Mundo Mix (figuras 32 e 33) é criado em São Paulo em dezembro de 1994, visando atingir inicialmente um mercado consumidor homossexual masculino.

Reunindo música, arte, gastronomia e moda em um mesmo lugar, sua primeira edição aconteceu em uma garagem e contava com apenas onze expositores, tendo recebido aproximadamente 500 visitantes. Adiante, o evento que também é conhecido pela sigla MMM, mudaria-se para galpões industriais na zona oeste da cidade e em 1995 já era realizado em outras cidades como Rio de Janeiro, Belo Horizonte e Curitiba, chegando a reunir 18.000 mil pessoas em apenas dois dias de evento.

“O Mercado Mundo Mix era uma feira alternativa de marcas voltadas para esse público e que começou em São Paulo e depois passou a ter edições aqui no Rio. Tinha um pouco de tudo, desde roupa, decoração, acessórios, música, cds e outras coisas. Eu conheci o Schild, que é dj, vendendo em uma banca de cds importados em uma dessas feiras. Ele conseguia trazer cds de fora que ninguém tinha, ele trazia as novidades lá de fora. Essas feiras também funcionavam bem para isso. Você encontrava coisas que não via em lojas”.

Depois de consolidado o evento assumiu uma conformação bem definida. Quando ocorria, era realizado em locais amplos, nos finais de semana, tendo início de dia e terminado com festas à noite. O valor de entrada variava podendo ser franca, liberada em troca de um quilo de alimento não perecível ou ser

cobrado o preço de um ingresso relativamente barato, o que também contribuiu para que a ida ao Mercado virasse um programa familiar. A moda, que antes era intensamente desfrutada apenas por aquelas poucas pessoas que vivenciavam a cultura da cena eletrônica, passou a estampar as páginas das revistas e cadernos voltados ao tema.

“Acabou ajudando um pouco para que as pessoas vissem que aquilo era diferente sim, mas não era ruim e nem anormal como as pessoas imaginavam. Aconteceram coisas do tipo, “trouxe minha mãe no Mercado Mundo Mix e ela comprou uma saia super transada, super clubber”, “minha tia comprou um casaco feito de lona de caminhão”, eram materiais alternativos. As pessoas começaram a achar legal e ver que seus filhos ou sobrinhos não eram tão estranhos como elas imaginavam. Acabou trazendo o mainstream para dentro do alternativo. E tudo girando em torno da música eletrônica. Acabava virando um pólo de diversão. Então a música eletrônica também influenciou nesse sentido”.

Segundo a jornalista Érika Palomino,

A penetração do underground no mainstream não estaria completa sem o fenômeno Mercado Mundo Mix. Tudo começa em dezembro de 1994, como um braço do festival Mix Brasil, de cinema e vídeo, para prover um então incipiente mercado de consumo gay com roupas e produtos afins. (...) No Mercado Mundo Mix só chama a atenção quem é “normal”, quem não tem os cabelos coloridos, tatuagem, piercing, etc. No final de 1995, o evento tem brechós, movelarias, lojas de cds, tênis, estúdios de tattoo e piercings, cabelereiros, mais moda, bares, pequenos lanches, etc. (...) Em 1997 o MMM realiza a primeira edição da Parada do Amor, versão brasileira da Love Parade alemã, a maior celebração de techno no mundo. Em 1998, transformada em Parada da Paz, ela ganha em tamanho e amplitude. (Palomino, 1999, p.242-243)



Figura 32 – Filipeta de divulgação do Mercado Mundo Mix realizado no Rio de Janeiro.



Figura 33 – Filipeta do MMM realizado em SP.

No centro da capital paulista, em abril de 1997, é realizada pelo Mercado Mundo Mix em conjunto com a prefeitura de São Paulo a primeira edição da

Parada do Amor, que mais tarde viria a se transformar na Parada da Paz. Em suas edições participaram com a presença de carros elétricos representando seus clubes noturnos o Vegas, A Loca, Lov.e, D-Edge, Royal, Gloria, Studio SP e The Week. Este evento chegava a ter a participação de duzentas mil pessoas que percorriam um trajeto cultural já que o circuito transcorria por monumentos históricos da cidade e locais como Estação da Luz, Casa São Paulo, Museu da Língua Portuguesa, entre outros.

3.3

Comportamento: personagens, ambientes e atitudes.

Os principais estilos musicais eletrônicos são o *house*, *techno*, *electro*, *trance*, *drum and bass* e suas variantes, tais como: *tech-house*, *deep house*, *acid house*, *hard house*, *french house*, *latin house*, *deep house*, *nu house*, *progressive house*, *minimal*, *garage*, *breakbeat*, *jungle*, *big beat*, *hardcore techno*, *electro-techno*, *nu electro*, *electroclash*, *psy trance*, *tribal*, *ambiente*, *hard trance*, *progressive trance*, entre outros, se desdobrando em uma extensa gama musical.

A música *house* tem sua importância destacada pelo fato de ter sido a primeira a se manifestar como um estilo de “música eletrônica para pista de dança” tal qual o entendemos hoje. Criada em Chicago no início dos anos 80 apareceu como uma continuação da *disco music*. Mais tarde na Inglaterra, na segunda metade dos anos 80, daria início a chamada *acid house* e as primeiras *raves* inglesas que se apresentavam como festas gratuitas e clandestinas, feitas ao ar livre ou galpões, e divulgadas no “boca-a-boca”. O *techno* surge na mesma época em Detroit. Seu nome foi dado pelo DJ Derrick May e é um desdobramento da palavra *technology*, por se tratar de um som que se apropria de barulhos de máquinas algumas vezes misturados com *samples*¹². Nascido no começo dos anos 80, o *electro* é criado a partir da fusão entre a música eletrônica européia e o *funk* norte-americano. Na segunda metade dos anos 90 ele sofre algumas transformações e ganha contornos de outros estilos musicais como o *rock*, *punk* e o *new wave*. Já o *trance* é um estilo que surgiu da mistura entre o *techno* e a música *ambient*. No Brasil, ficou conhecido como o som “oficial” das festas

raves. É também o ritmo mais popular dentre os gêneros eletrônicos. Atualmente, esses estilos dão suporte a um conjunto de condutas ligadas a atitudes e hábitos de consumo próprios.

Para definir o que é a cena eletrônica é necessário primeiro compreender que se trata de um terreno vasto e composto a partir da concentração de várias manifestações e contextos segmentados tendo como caráter indubitavelmente comum a reprodução da música eletrônica em algum local reservado para este propósito. Como informou um entrevistado:

“A cena eletrônica é assim, tem dias e dias e cenas e cenas, é um ambiente aonde se toca música eletrônica e têm pessoas que vão lá para escutar ou dançar (figuras 34, 35 e 36) esse estilo de som. A caba virando um lugar onde você troca idéias e conhece gente que está nesse mesmo movimento”.

Outro entrevistado completa dizendo que o termo cena é conveniente *“pelo fato de ser um movimento, de você poder ver. Eu vejo uma cena acontecendo. Um monte de gente dançando ao som do Maurício Lopes. É uma cena eletrônica. Várias pessoas que estão ali juntas e ouvindo música”.*



Figura 34 – Representações das festas de música eletrônica.

¹² *Samples* são arquivos de sons (instrumentos, batidas, vozes, etc.) utilizados na composição de músicas eletrônicas.

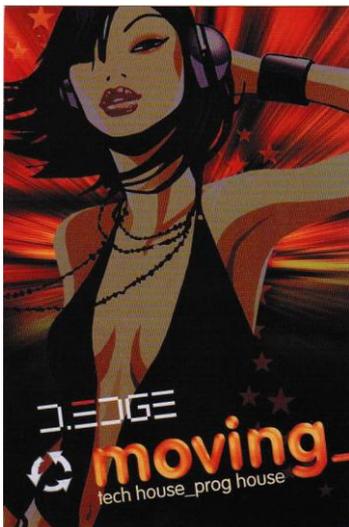


Figura 35 – Flyer da boate D.edge (SP).



Figura 36 – Flyer da festa Privilége (Búzios – RJ).

Neste contexto a palavra “cena” engloba então os inúmeros espaços (físicos e/ou temporais) voltados para a apresentação de um ou mais estilos de música eletrônica e tudo aquilo que podemos presenciar no exame dessas ocasiões:

“A cena são boates, festas, raves ou outros lugares aonde toca música eletrônica. Não importa aonde seja, pode ser aqui na minha casa, com um DJ, mais umas três ou quatro pessoas que freqüentam essa “cena”. Poderia ser até um chill in, que é uma prévia do que vem da “noite”, o famoso “esquenta”, ou um chill out. Depois da “noite” quando todo mundo já está cansado, entre aspás, e vão para casa de alguém porque ainda querem estar reunidos, continuar a “noite” de uma outra forma que não seja naquela balada. Ou às vezes porque acabou a festa onde estavam, “não temos para onde ir, o que a gente vai fazer, ah, vamos pra minha casa”. A idéia a princípio é deixar a “onda” baixar, ou curtir mais aquela “onda”, sair daquela coisa de tanto barulho na cabeça, e ir para um ambiente mais tranqüilo, um lugar para relaxar mais, para poder conversar com as pessoas, enfim, curtir mais a “doidera”. No Chill in começa a “jogação”¹³, no chill out termina a “jogação” (figura37). Isso sem contar com os afters. O after (figura38) vem depois da festa, você estava em uma boate e a festa terminou às 5, 6 horas da manhã. Aí tem um outro lugar que abre a partir dessa hora e a festa continua até meio-dia. Quando esse lugar fecha e as pessoas não têm mais para onde ir aí vem o chill out, que geralmente é na casa de alguém”.

¹³ As expressões “se jogar” e “jogação” possuem um mesmo significado que quer dizer deixar-se levar pelo que é oferecido no momento – geralmente referindo-se a questões conectadas à sexo ou drogas – sem grandes preocupações com futuros resultados de seus atos. “Jogação” é quando eu saio “sem limites”, entre aspás. Vou e não tenho hora para voltar, sem saber o que vai ser da noite, posso me drogar muito, trepar muito, enfim, vou “me jogar”.”.



Figura 37 – Flyer da festa Se Joga (Dama de Ferro – RJ).



Figura 38 – Flyer do after Histereo na Fosfofox.

Essa cultura pode ser então entendida como o conjunto de diversos setores da sociedade que acabam por dividir lugares de convivência comuns já que partilham do mesmo gosto musical. Isso inclui obviamente as cenas *rave* e *clubber*, como também o meio da moda e a cena gay.

Os espaços podem ser abertos, como no caso das *raves* ou a apresentação ao ar livre de algum *DJ* reconhecido. Telões (figura39), performances, malabares (figura40), jogos de luzes (figura41), decoração do ambiente (figura42), tendas para o comércio de roupas, aplicação de *piercing* ou tatuagens são elementos frequentes nesses locais.

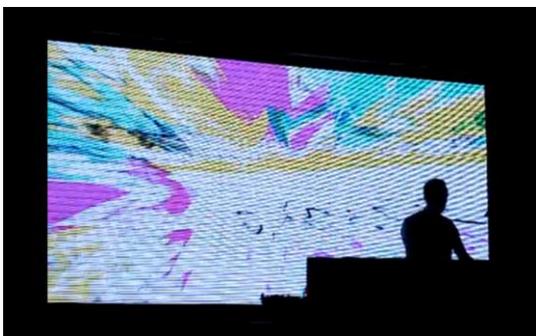


Figura 39 – Projeção de imagens em telão na Rave Kaballah.



Figura 40 – Rave Aquária Underworld, Belo Horizonte.



Figura 41 – Skol Sensation SP, 2010.



Figura 42 – Parte da decoração na rave XXXperience.

Boates, discotecas, clubes ou casas noturnas são chamados de ambientes *indoor*. Projeções de imagens, performances (figura43) e jogos de luzes (figura 44) compõe esses ambientes. Para interagir com eles seus frequentadores recorrem muitas vezes ao uso de materiais que brilham no escuro, como *lightsticks* (figura45) ou roupas especiais (figura46).



Figura 43 – *The Week*, carnaval de 2009.



Figura 44 – Sónar, 2005.



Figura 45 – *Lightsticks*.



Figura 46 – Os leds acendem conforme a batida da música.

A tribo eletrônica, como qualquer outra, faz uso de vestimentas específicas. Essas peças e acessórios ganham sentido na medida em que dialogam com a cena na qual se inserem. Para se destacarem entre os diversos estímulos visuais as roupas abusam das cores fortes, materiais alternativos e da criatividade dos seus donos. Dois entrevistados complementam dizendo, “(...) *você vai para festa para ver um desfile de moda. Aquelas trezentas pessoas são frequentadoras de festas de música eletrônica mas elas estão ali também para serem vistas*”.

“As pessoas iam por causa da música, porque queriam se arrumar, se montar, se vestir de uma forma nada convencional. Tinham meninas que iam de babydoll ou uma camisola vintage da vovó mas que era muito bonita, retrô com um quê moderno, de botas até o joelho. Os garotos iam maquiados, isso no meio gay acabou ficando conhecido como “se montar””.

Esses conceitos acabaram se concretizando na produção de alguns estilistas como Marcelo Sommer e Alexandre Herchcovitch, e marcas como a Cavalera, Doc Dog, AMP Mulher do Padre, Slam, entre outras. Muitas delas são usadas ainda hoje tiveram início no Mercado Mundo Mix.



Figura 47 – Flyer da festa *Bootleg Fashion Edit*.



Figura 48 – Flyer da festa Cavalera no Clube Velvet – BH.

O movimento gay está envolvido com a música eletrônica desde as primeiras festas *disco*. Esta cena sempre se mostrou cordial com as práticas homossexuais (figuras 49, 50, 51, 52, 53 e acolheu elementos bem característicos da “noite gay” como a figura do *gogo boy* e a apresentação de transformistas. A convivência entre as diversas manifestações sexuais é um dos fatores que contribui para a idéia de liberdade ligada à cena eletrônica. “*Eu vejo pessoas que estão em busca de liberdade, de um lugar aonde elas possam ficar a vontade e “se jogar”, se entregar para uma música boa e se divertir sem preconceitos. Sem “ah, fulano beijou fulano”, “fulano se drogou”, não importa*”.



Figura 49 – A edição de maio de 2010 da revista Junior ofereceu como brinde ao leitor um convite para a boate *The Week*.



Figura 50 – Flyer da festa *Pride*.

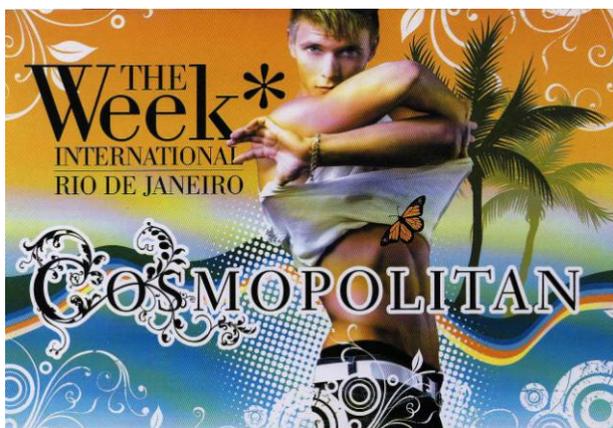


Figura 51 – Flyer da boate *The Week*.

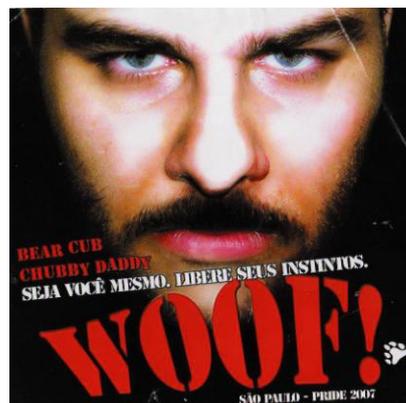


Figura 52 – Flyer da festa *Woof*.



Figura 53 – Flyer da boate *Lov.e Club & Lounge SP* anunciando uma festa realizada na semana da Parada Gay de 2005.

Na visão de Palomino,

Para quem vê futilidade e vazio no mundo dos clubes, sugiro que enxergue a cultura da noite como um reflexo no grande espelho das cidades, reproduções intensas das situações sociais em torno delas. E, se as pistas são, presumivelmente, lugares de excessos e de escape da vida real, o universo dos vícios sempre esteve aí – desde que o mundo é mundo. (Palomino, 1999)

Esta estreita relação das drogas com o universo da cena eletrônica é também ilustrada nos vídeo clipes (figura54) e narrada em certas letras de suas músicas. Every night with my star friends / We eat caviar and drink champagne / Sniffing in the V.I.P. area / We talk about Frank Sinatra. Já em uma referência a prática tipicamente ligada ao uso do ecstasy nas festas, Corey Heart escreve a canção *Sunglasses at night* com os seguintes dizeres: *I wear my sunglasses at night / so I can / so I can / Watch you weave then breath your story lines*. Os óculos escuros são um acessório recorrente nesses casos pois escondem os movimentos involuntários dos olhos, um dos efeitos gerados por esta substância. A boca aberta “a espera do comprimido” é outra imagem comumente retratada (figura55).

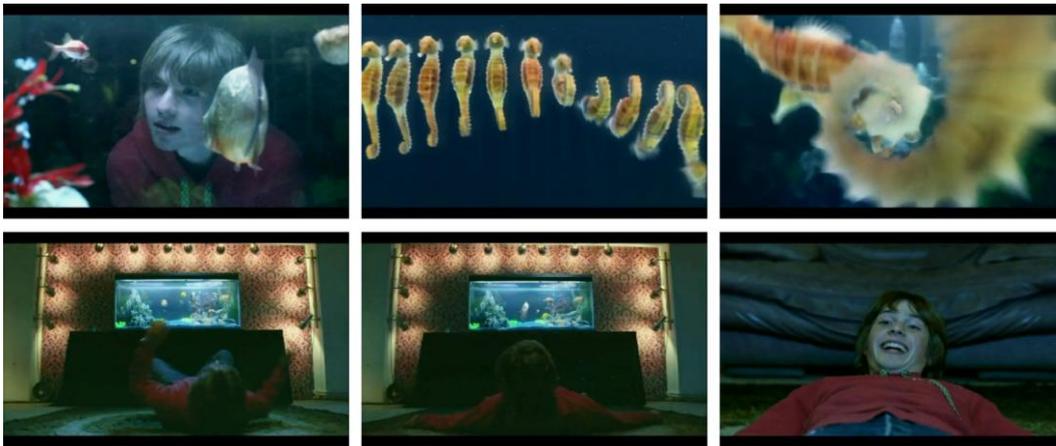


Figura 54 - As cenas do clipe *The salmon dance*, do conjunto *Chemical Brothers*, indicam o consumo do ácido lisérgico.

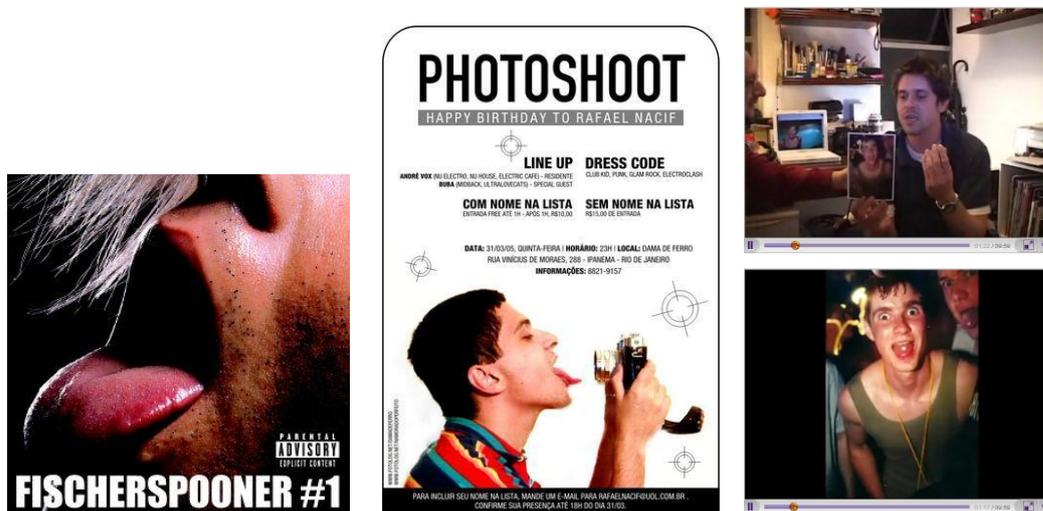


Figura 55 – Referências ao uso do ecstasy são apresentadas nessas três imagens: na capa de um álbum de música eletrônica, no flyer da festa *Photoshoot* e na foto tirada por Fábio Mergulhão – fotógrafo especializado no registro da cena eletrônica – em uma festa internacional.

O *DJ* é um dos personagens centrais de uma festa. Por volta dos anos 90 alcançaram o status que sustentam ainda hoje na indústria fonográfica. Sendo uma abreviação da palavra *disc jockey*, inicialmente o termo era aplicado aos profissionais de rádio e queria dizer algo como “piloto de discos”. No Brasil, o termo *DJ* só passou a ser usado no fim dos anos 80, antes, estes “maestros” eram chamados discotecários.

Nos eventos onde se apresenta, o *DJ* procura criar um ambiente propício à diversão através da execução e mixagem de músicas. Segundo Bill Brewster (que é jornalista, co-autor do livro *The Record players: DJ revolutionaries* e também *DJ*), “o *DJ* de um clube noturno cria comunhão e interação entre música e platéia, que se alimentam mutuamente. Um *DJ* especialmente bom pode transformar noites comuns em uma sucessão de momentos transcendentés” (Brewster, *In Todo DJ já sambou*, p10). Para tal, deve estar sempre atento a hora “certa” para tocar uma determinada faixa na pista de dança.

A fim de manter um repertório atualizado e uma seleção musical que manterá o público dançando na pista, os *DJs* se dedicam à pesquisa de novas gravações a todo o momento.

Eles se enfiam em porões fétidos atrás de grandes discos, com baratas até os joelhos, para que você não precise fazer o mesmo. Eles passam horas em lojas de discos toda semana, ouvindo centenas de músicas horríveis de forma obsessiva para que você não precise fazer o mesmo. Eles descartam as porcarias para que

you só escute material de primeira. Os *DJs* são selecionadores particulares de música para gente que gosta de dançar. Em outras palavras, o que eles fazem na frente do público é apenas o resultado final de várias horas gastas pesquisando sobre música. (Brewster, *In Todo DJ já sambou*, p.11)

Hoje nomes como Tiësto (figuras 56 e 57), Dimitri from Paris, Derrick Carter, Paul Oakenfold, Moby, Norman Cook (Fatboy Slim), Mau Mau, Hernan Cattaneo (figura58), entre tantos outros, têm suas obras gravadas e vendidas em cds, são reconhecidos internacionalmente por seus trabalhos e lotam eventos voltados para suas exibições (figuras 59, 60, 61, 62 e 63).



Figura 56 – Flyer divulgando a apresentação do DJ Tiësto.



Figura 57 – Apresentação do DJ Tiësto realizada em uma praia.



Figura 58 – O DJ Hernan Cattaneo no festival Creamfields, em 2002.

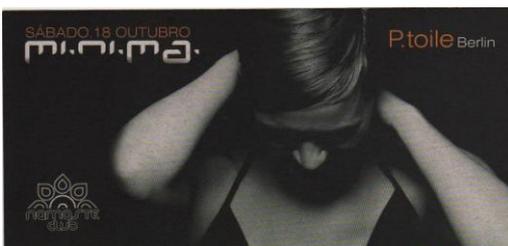


Figura 59 – O flyer da festa Mi.ni.ma. na boate Namaste Club destaca a presença da DJ P.toile.

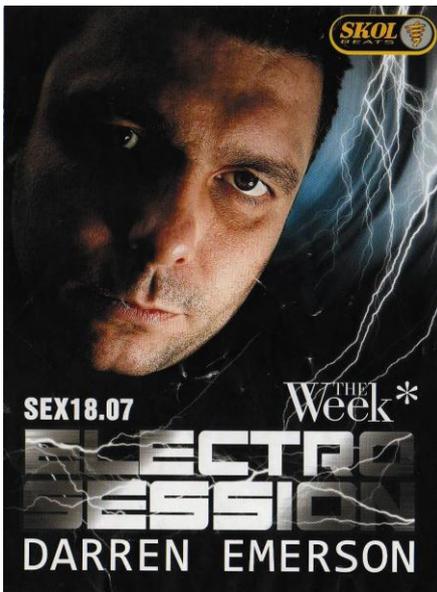


Figura 60 – Divulgação da apresentação do DJ Derrick Carter.

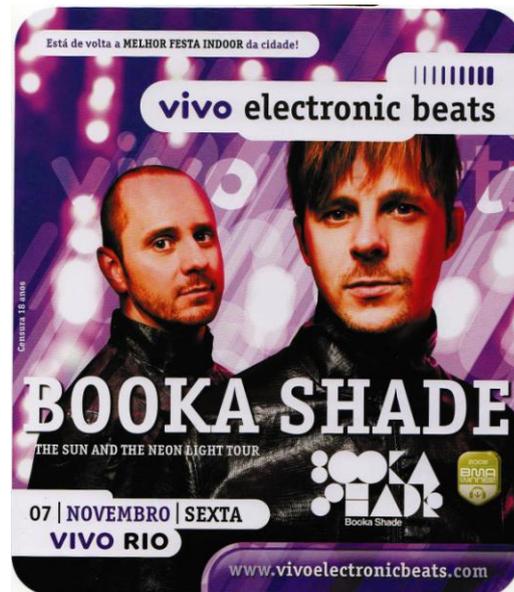


Figura 61 – Flyer do evento Vivo Eletronic Beats com a presença de Booka Shade.



Figura 62 – Flyer do festival Rio E-music realizado em 2006 no Vivo Rio.

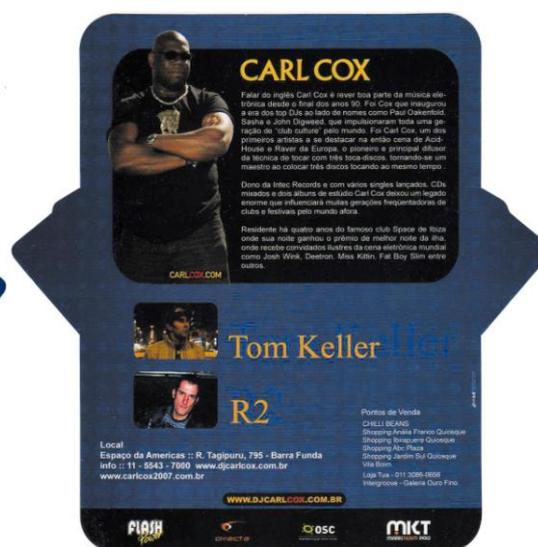


Figura 63 – Flyer promovendo a apresentação no Brasil do DJ Carl Cox.

A internet é uma ferramenta muito utilizada pelos DJs. As fontes às quais recorrem na procura por sons que poderão vir a ser apresentados nas suas

performances são praticamente “infinitas”. Entre as inúmeras opções disponíveis se encontram *sites* voltados para a venda de músicas e programas de compartilhamento de arquivos. Através da internet um *DJ* também pode ter acesso a softwares gratuitos que simulam na tela do computador a maquinaria típica do meio (*CDJs* e *mixers*¹⁴).

O *DJ* deve conhecer bem as composições que irá mixar durante sua apresentação. Só assim saberá quando é possível entrar com uma intervenção ou uma próxima música sem que esta transição fique grosseira.

A tecnologia envolvida na criação e execução da música binária – a parafernália usada nesta atividade assim como os equipamentos que mesmo no passado fizeram parte do trabalho de um *DJ* (caixas de som, *headphones*, vinis, toca-discos, gramofone, *laptop*, *ipod*, mesa de som, etc) – também costuma ser mostrada na representação desses eventos (figuras 64, 65, 66, 67, 68 e 69) já que, como narra um entrevistado, “(...) quando você fala de música eletrônica automaticamente você está falando de tecnologia. Você está falando de uma nova maneira de se ver a música, tem que por equipamentos, uma pickup. É uma coisa digital”.



Figura 64 – Flyer da festa *Freakout*.



Figura 65 – Flyer da festa LBF.

¹⁴ A palavra *CDJ* é uma abreviação de *Compact Disc Jockey* por se tratar de um aparelho que originalmente reproduzia as músicas dos cds. Hoje, os equipamentos mais novos já realizam a leitura do formato mp3. O *CDJ* é usado em conjunto com o *mixer*, que é um mecanismo capaz de combinar sons vindos de diferentes fontes e misturar os canais em execução. Também é possível realizar interferências aplicando efeitos sonoros na(s) faixa(s) tocada(s).



Figura 66 – Flyer da festa *Electrofriends*.

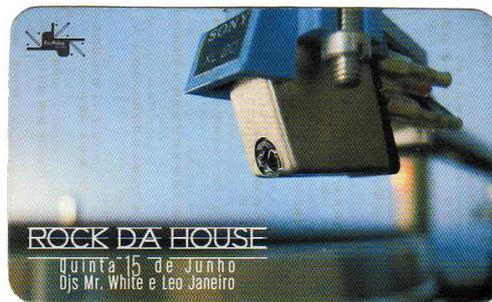


Figura 67 – Flyer da festa *Rock da House*.



Figura 68 – Flyer da festa *Bootleg*.



Figura 69 – Flyer da *Rave Brasil*.

Em uma direção crescente, a *e-music*, como também é conhecida, penetra diversos seguimentos culturais. Um entrevistado deixa clara sua perspectiva neste sentido dizendo que hoje “(...) a música eletrônica está no seu dia-a-dia, no seu carro, no comercial de televisão, ela já ultrapassou essa barreira da noite”. Retratada em filmes e documentários internacionais como *Theremin: uma odisséia eletrônica*, *Modulations* (figura70), *Human traffic*, *Vibrations: a trajetória de um ídolo*, *Rave: uma viagem alucinante*, *Groove: a festa rave*, *Party monster* (figura71), *Better living through circuitry* (figura72), *24 hours party people*, *Go: vamos nessa*, *Corra Lola corra*, *Trainspotting* (figura73), *Mutinity: asians storm british music*, *Synergy: visions of vibe*, *Put the needle on the record*, *Prazeres sintéticos*, *Une vie de DJ Bob Sinclair* e os nacionais *Eletricidade*, *10 Anos de música eletrônica brasileira*, *Operação cavalo de Tróia*, *Vídeo guerrilha*, *WTR x Camilo Rocha*, *Circuito*, *Drum in Braz* e *Ground (do under ao over)*, a

cultura eletrônica (suas músicas, *DJs*, as *raves*, o movimento *clubber* e a *e-generation*) ganhou visibilidade e encontrou um modo a mais de se mostrar.

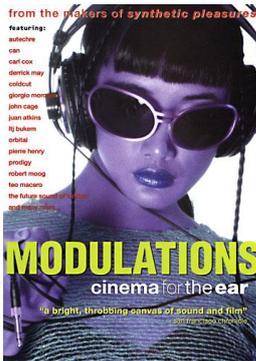


Figura 70 – Pôster do filme *Modulations*.



Figura 71 – Pôster e cena do filme *Party Monster*.

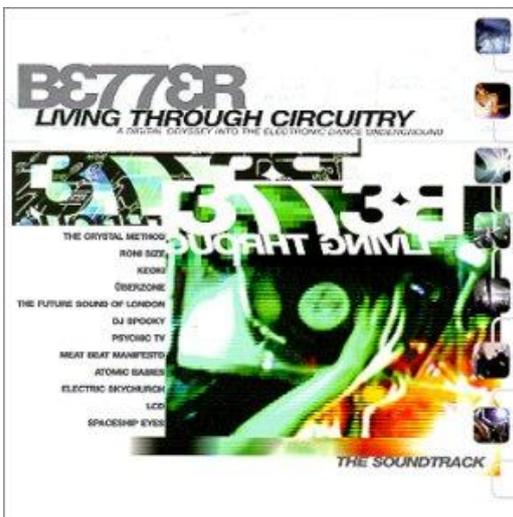


Figura 72 – Capa da trilha sonora do filme *Better living through circuitry*.

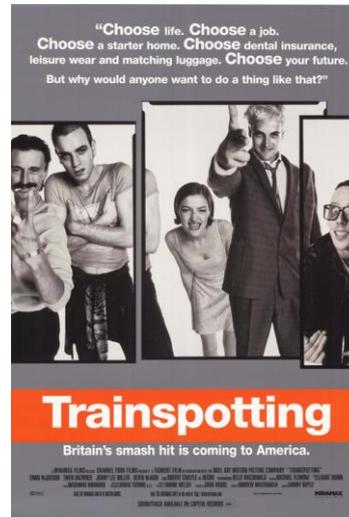


Figura 73 – Pôster do filme *Trainspotting*.

Algumas mostras que se concentraram nos aspectos comportamentais e tecnológicos da cena eletrônica, exibindo diferentes facetas desta mesma cultura, também contribuíram para sua expansão. Entre elas estão a *Sónar: advanced music and multimedia art* (figura74), *Geração Eletrônica* (figura75), *FILE: Festival Internacional de Linguagem Eletrônica* (figura76), *Supersônica: semana da música eletrônica*, *Hipersônica*, entre outras.



Figura 74 – Imagem retirada do *site* da mostra *Sónar*.



Figura 75 – Mostra *Geração Eletrônica*.



Figura 76 – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica.