

**Laptop music e a nova estética da performance na
música eletrônica**

Nicolau Centola

Centro Universitário Fieo (Unifieo)

II Simpósio ABCiber

2008

Como se contextualiza a música no universo da cibercultura? A ciberarte em geral, e a música em particular, têm uma característica fundamental que é a participação do receptor não somente na construção do sentido da obra, mas principalmente na própria produção, visto que ele atua diretamente na atualização da obra, seja em alterações da exibição, edição ou encadeamento seqüencial. A obra cibercultural é uma obra aberta por definição. Em certo sentido, são quebrados conceitos que até então eram os suportes da música: o autor e a gravação.

A música eletrônica, também chamada de música tecno¹, acompanhando a característica primordial da cibercultura é, segundo LÉVY (1999: 139) “uma ilustração do universal sem totalidade. Universal pela difusão de uma música e de uma audição planetárias; sem totalidade, já que os estilos mundiais são múltiplos, em via de transformação e de renovação constantes”.

Ela se caracteriza, segundo LEMOS (2000, p. 250), por uma “convergência da ideologia do paz e amor dos anos 60, da estética disco dos anos 70, da ironia do cinismo da década de 80 e das novas tecnologias dos anos 90”. Essa mistura, que engloba música feita em computadores, imagens e projeções visuais, dança e moda devolve a dimensão de simultaneidade sensorial à experiência musical.

Para levantarmos as características dessa estética, nos debruçaremos em três características principais da música eletrônica: a caracterização sonora, o universo imagético e a estética da performance ao vivo.

1. Caracterização sonora

A música popular, até o início do século XX, tinha uma característica estritamente localizada, com artistas locais interpretando canções também locais. Até pela falta de uma forma de transmissão ou registro (gravação), era praticamente impossível que pessoas de uma determinada região entrassem em contato com música de outras partes do globo. Cada região tinha então suas músicas e seus intérpretes. A exceção fica por conta da música erudita, que por ter seu sistema próprio de notação (partituras) pôde ser interpretada em diferentes países e regiões por artistas locais.

O ato de se ouvir música é uma ação eminentemente social, pois a interpretação era sempre ao vivo e em geral em ambientes públicos, sejam igrejas, casas de espetáculos, praças e outros locais freqüentados pela comunidade. Mesmo quando interpretada dentro de casa, a música apresenta um caráter agregador, pois possibilita

¹ Segundo LEMOS (2002, p. 250), o termo tecno “parece ter origem na expressão tecnorebeldes, retirada do livro A Terceira Onda, de Alvin Toffler”.

a reunião de familiares e amigos para ouvir o desempenho do intérprete ou ainda funciona como trilha para um evento social (aniversários, jantares etc).

Na virada do século XIX, Thomas Edison inventa o fonógrafo, inicialmente como uma máquina voltada para o registro de voz dentro de grandes corporações. Com o lançamento comercial, em 1896, não tarda para que se comece a gravar música nos discos de vinil. Desta forma, há uma mudança conceitual no ato de ouvir música, que passa de uma experiência socializante para um ato praticamente isolado, doméstico.

Por outro lado, o ouvinte tem agora a possibilidade de acesso à música feita em outras regiões ou mesmo em outros países. As gravadoras começam a criar catálogos de gravações que devem ser, num primeiro momento, abrangentes o suficiente para atrair estes novos consumidores. A figura do intérprete e da relação social associada à música perde seu impacto.

O próprio conceito de reprodução e interpretação muda. Como lembra THOMPSON (1995, p. 140),

“para tornar o fonógrafo aceito no mercado, fabricantes, publicitários e consumidores tiveram que redefinir a máquina, visualmente, culturalmente e acusticamente. O fonógrafo não poderia apenas reproduzir o som dos instrumentos musicais; ele teve que se tornar o instrumento em si mesmo”.

Com uma campanha que ressaltava que os novos discos não eram apenas imitações de música, mas a música real, tocada como se os instrumentistas estivessem presentes, “Thomas Edison chama suas gravações não como reproduções, mas sim recriações”. (THOMPSON 1995, p. 142)

Para divulgar sua nova invenção, a empresa de Thomas Edison cria uma estratégia inusitada em 1915. Os chamados *Tone Tests*, que aconteceram nos Estados Unidos até 1922 eram eventos, geralmente promovidos em teatros locais, nos quais se apresentavam, em conjunto, grupos musicais, cantores líricos e populares e um fonógrafo. O objetivo era comprovar a qualidade do aparelho na reprodução sonora. Alternando músicas tocadas ao vivo pela banda e pelos cantores, com gravações em disco, a apresentação culminava normalmente com um “dueto” entre cantor e fonógrafo. Documentos internos da empresa indicavam detalhadamente como cada elemento deveria estar disposto no palco, incluindo um cenário, se possível com obras de arte, para criar uma “atmosfera agradável”.²

Certamente uma das primeiras iniciativas a unir música e imagem na experiência musical, os *Tone Tests* auxiliaram na criação de um novo paradigma de audição, não mais ao vivo, mas “recriada tecnologicamente”.

² Para informações mais detalhadas sobre os *Tone Tests* de Thomas Edison, consultar THOMPSON, Emily. *Machines, music and the quest for fidelity: marketing the Edison phonograph in America, 1877-1925*, in *The Musical Quarterly*, 1995, Vol. 79, Nº 1, 131-171.

O rádio, na década de 20, levou a experiência tecnológica na música um passo adiante. Agora, a audição musical estava livre do substrato físico (o disco) e torna-se uma experiência virtualizada: a música vem pelo ar, diretamente para o aparelho de rádio. Além disso, a gama musical aumenta, pois é possível sintonizar estações de rádio de diferentes cidades ou países e, desta forma, a música começa a se tornar uma experiência global. O novo instrumento é o microfone.

Para BIOCCA (1988, p. 67),

“o fonógrafo e o rádio participaram do processo de mudança musical no sentido de preparar a audiência, os músicos e os compositores para novas formas de experiências aurais, pela mudança da intensidade sensorial em favor de uma maior atenção cognitiva na audição, e também na difusão de novos experimentos sonoros.”

Por outro lado, a audição musical reduz sua carga de multisensorialidade pela retirada do componente visual, seja da execução ao vivo presencial, seja pela audição de discos. A partir de agora, a música terá um caráter eminentemente auditivo, característica que somente será revertida pela cibercultura.

A música eletrônica, também chamada de música tecno, vem na esteira da digitalização do áudio, que permite uma nova forma de criação, gravação, distribuição e audição musical. Com o barateamento dos equipamentos e softwares de tratamento de áudio torna-se possível para qualquer músico, mesmo sem formação tradicional, controlar toda a cadeia de produção musical, desde a composição, gravação em um computador e distribuição (em formatos comprimidos, como o MP3 e disponibilizados na internet).

A música eletrônica inaugura uma nova forma de sociabilidade, que não tem mais relação com uma inspiração, como na tradição oral ou de gravação, nem com a interpretação de uma partitura. Para LÉVY (1999, p. 141),

“no techno, cada ator do coletivo de criação extrai matéria sonora de um fluxo em circulação em uma vasta rede tecno-social. Essa matéria é misturada, arranjada, transformada, depois reinjetada na forma de uma peça “original” no fluxo de música digital em circulação”.

Torna-se fundamental então a técnica da sampleagem, a digitalização de amostras sonoras, que podem depois ser rearranjadas e retrabalhadas para a criação de novos sons, texturas e composições. Ao mesmo tempo, participar dos eventos musicais, como festas *rave*³, o “fazer acontecer”, tem mais importância para o músico eletrônico que criar uma composição que vai fazer parte dos registros de arquivos musicais. Em certo sentido, LÉVY (1999: 141) conclui que, “retornamos dessa forma à simplicidade e à apropriação pessoal da produção musical que eram próprias da tradição oral”.

³ A terminologia *rave*, segundo Collin (1999), citado por SOUZA (2000, p. 68), é anterior à cibercultura e “aparece casualmente quando as pessoas se referiam a uma festa grande, espetacular (*rave!*) - termo que na verdade faz referência à *Black Soul Scene* (cena soul, de 1961), quando o jornal *Daily Mail* se referia aos jovens farristas nos festivais de jazz ou até mesmo quando a revista alternativa *International Times* usou o termo *all night rave* para falar do grupo *Pink Floyd* num show em 1966, no *London's Roundhouse*”.

Há o retorno a um certo tribalismo, pela repetitividade da estrutura musical como elemento fundamental de sua estética. O formato canção, com estrutura rígida e definida, com letras e refrão, dá lugar a uma estrutura musical mais dinâmica e orgânica, com fluxos sonoros sobrepostos e repetidos até formar um mantra envolvente.

Figura fundamental nas *raves* e festas, o DJ⁴ se situa entre o músico e o ouvinte, e tem o papel de escolher as músicas e colocá-las em uma ordem tal que elas formem cadeias sonoras intermináveis, que possibilitam à audiência atingir estados semelhantes ao transe hipnótico. O DJ, em última instância, funciona como “uma espécie de tecno-xamã, um alquimista, capaz de modificar, eletronicamente, e em tempo real, o ambiente do qual faz parte” (LEMOS 2002, p. 252)

Ainda para Lemos, “na música tecno, o valor da informação está ancorado na circulação de sons e nas recombinações infinitas, superando o limite físico dos instrumentos. A informação, como em todos os exemplos da cibercultura, entra em um tempo circular, sendo destruída e recriada em espiral, superando a noção de sociedade do espetáculo”.

2. O universo imagético

Vivemos uma era de hibridização imagética. Não a hibridização proposta pelos artistas modernistas como, por exemplo, surrealistas e dadaístas, uma ponte entre o sensível e o intangível. Se estes introduziram um novo paradigma criativo, com a inserção do pensamento na formulação do trabalho artístico, a pós-modernidade trabalha com as questões da desmaterialização, virtualização e simulação imagética.

A invenção da fotografia, no século XIX, foi saudada como um desenvolvimento dos processos de automatização da representação da imagem, liberando o observador da necessidade de imprimir a priori seu próprio ponto de vista à imagem captada, e deu início a uma série de estudos elaborados de decomposição da imagem em seus componentes mínimos. Com a fotografia, foi possível centrar a origem da imagem no furo da máquina fotográfica. Mas ainda faltava o controle de cada um dos componentes da fotografia. Mais que a busca pela reprodutibilidade, já àquela época conhecidos os processos químicos de fixação de pontos aleatórios em um substrato, o grande desafio tornou-se a transmissão de imagens estáticas a grandes distâncias. Estudos de Caselli, na segunda metade do século XIX, com o pantelégrafo, uma máquina de decomposição de uma imagem em uma seqüência de elementos lineares, possibilitou a transmissão experimental do contorno de imagens entre Paris e Lyon, na França.

Mas somente com o advento da televisão, na metade do século XX, foi possível criar uma “linguagem” imagética, no sentido de uma seqüência linear com características

⁴ O Disc Jockey, ou simplesmente DJ, é o termo associado ao profissional que cuida da programação das rádios, colocando os discos para tocar e fazendo o papel de locutor. Com a popularização das festas, DJ é o profissional responsável pela parte musical.

próprias, e conceito semelhante à escrita. Decompondo através de uma varredura horizontal qualquer imagem em pontos relativamente eqüidistantes e possuidores de um determinado quantum informativo (vermelho, verde e azul), foi possível, no receptor, por síntese aditiva à mesma varredura, voltar a formar a imagem original. Porém, esta unidade referencial de imagem não podia ser modificada ou tratada.

Com o computador, o automatismo mecânico dá lugar ao automatismo digital, no qual o pixel é o componente elementar desta matriz. Ficando no meio do caminho entre a imagem e o número, o pixel é a ponte entre dois mundos, a porta de passagem do real para o virtual. A partir do momento que uma imagem é “pixelizada”, ou seja, transformada em pixels, ela perde completamente sua ligação com o real, tornando-se uma seqüência de números, aparentemente sem sentido se não for olhada com seu respectivo tradutor (o computador), que transforma a seqüência novamente para o campo da visão.

Todas as técnicas desenvolvidas antes do advento do computador (fotografia, cinema e televisão) guardam uma similaridade no processo de formação da imagem: a partir de uma irradiação luminosa, há uma aproximação entre imagem e real, seja na fixação de uma imagem fotográfica, gravação de um filme ou transmissão de um programa de televisão. A introdução de tecnologias digitais altera radical e definitivamente a relação entre imagem e realidade. Nas primeiras, a cada ponto ótico corresponde um ponto do objeto real. Nesta última, sua unidade mínima de informação, o pixel, é a representação visual de uma série de cálculos e operações matemáticas efetuadas pelo computador a partir de regras e instruções de diferentes softwares. Não existe no objeto real nenhum ponto correspondente ao pixel, mas sim está associado a essa linguagem e números. Desta forma, a imagem numérica se liberta do real, não mais o representando, mas sim simulando. Não há mais nenhum tipo de relação direta com o real na imagem numérica.

Para COUCHOT (1993, p. 42),

A imagem não é mais projetada, mas ejetada pelo real, com força bastante para que se liberte do campo de atração do Real e da Representação. A realidade que a imagem numérica dá a ver é uma outra realidade: uma realidade sintetizada, artificial, sem substrato material além da nuvem eletrônica de bilhões de micro-impulsos que percorrem os circuitos eletrônicos do computador, uma realidade cuja única realidade é virtual.

Desta forma, Sujeito, Objeto e Imagem têm fronteiras fluidas. Ainda, segundo Couchot,

o espaço muda: virtual, pode assumir todas as dimensões possíveis, até dimensões não inteiras, fractais. Mesmo o tempo flui diferente; ou antes, não flui mais de maneira inelutável; sua origem é permanente ‘reiniciável’: não fornece mais acontecimentos prontos, mas eventualidades. Impõe-se uma outra visão do mundo. Emerge uma nova ordem visual.

As técnicas figurativas numéricas não representam mais o real, mas sim utilizam as ciências para sintetizá-lo.

Outra consequência das imagens numéricas é a possibilidade de transporte instantâneo entre diferentes meios, de uma forma quase transparente para o usuário. Para PLAZA (1993, p. 75), “o meio já não é mais a mensagem, pois não existe mais meio, somente trânsito de informações entre suportes, interfaces, conceitos e modelos como meras matrizes numéricas”. Nada mais que um simples processo de tradução de informação digital entre dados de entrada e de saída, a imagem numérica pode se transformar com a simples escolha do meio de saída de dados como, por exemplo, fotografia, vídeo, impressão, CD-ROM etc.

Com a associação indissolúvel de imagem e número, abre-se um novo universo de virtualidade independente de suporte, com a possibilidade de criação e transformação infinitas de imagens, sem que, entretanto, estas existam como tais.

No contexto da música eletrônica, a imagem tem o papel sinestésico de criação de ambientes imersivos multisensoriais em festas *raves*, por exemplo, nos quais a experiência musical pode tornar-se completa. Equivalente ao DJ no campo imagético, o VJ (vídeo jockey) é o profissional responsável pela edição em tempo real das imagens que são projetadas em telões. Essa construção de vídeo ao vivo também é uma desconstrução do sistema tradicional de produção visual, pois não existe um produto único, acabado, mas sim diferentes obras veiculadas em cada experiência.

Segundo MELLO (2004, p. 55),

“no vídeo ao vivo, tudo que não é presentificado em tempo real é uma mera documentação da performance ocorrida. Diferentemente do videoclipe, em suas relações sígnicas de música-imagem, há nas performances de vídeo ao vivo o diálogo criativo com o conceito de improvisação, da obra em aberto, do efêmero e da impermanência do trabalho artístico”.

De forma semelhante ao músico e ao DJ, o VJ também trabalha basicamente com uma amostragem de imagens estáticas ou em movimento, em um sampler de imagens (amostras visuais) feitas pelo próprio profissional ou capturadas das redes. Estas seleções são trabalhadas e recombinações, criando-se *loops* (repetições) de imagens. O processo se forma em conjunto e em sincronia com a música, sendo fundamental também a interação do público.

MELLO (2004, p. 58) completa que

“há também nestas obras a sensação participativa, do corpo estar imerso no ambiente, de perceber que as variações entre o ritmo do som, das imagens e da vibração do corpo fazem os sentidos serem construídos de modo conjunto. Como em uma performance, cada recombinação é única, não existindo um padrão ou uma estrutura fixa de manipulação entre os elementos constitutivos do trabalho”.

O VJ trabalha então como um documentarista do inconsciente coletivo imagético da cibercultura.

3. A estética da performance ao vivo

A performance musical ao vivo é uma tradição que existe somente há alguns séculos. Antes do estabelecimento de salas de concerto, no século XVIII, a música era basicamente tocada em igrejas e nas cortes aristocráticas, nos quais tinha basicamente características sociais, de entretenimento ou religiosas. A partir do momento em que a música é executada nas salas de concerto, esta característica social, ainda que presente, tem como companhia cada vez mais forte o componente mercantil associado, no qual o valor da composição e/ou da execução está diretamente relacionada à capacidade de empatia com o público. A polaridade entre artista e público se caracteriza pelo distanciamento e pela criação de uma “aura”⁵ associada à contemplação da autenticidade da obra. Quanto mais “autêntica” a obra e a performance, maior valor ganha o artista e o compositor. Autenticidade ligada ao aqui e agora de um ato original, não reproduzido, mas um acontecimento único.

Mesmo a apresentação ocorrendo ao vivo, em um momento definido do tempo, o público entende que a criação musical aconteceu em um tempo e espaço anteriores. A música que é tocada em um concerto não é uma improvisação, mas sim uma interpretação de uma obra previamente escrita. “O trabalho de criação, isto é, a partitura, ocorre separadamente do trabalho de performance” (CASCONI 2002, p. 52).

Com a introdução das salas de concerto na vida social, as apresentações musicais clássicas tornam-se espetáculos, absorvendo características do teatro, como interpretação e cenografia. Até o final do século XIX, esta organização praticamente representa o pensamento dominante na música. Com a invenção do fonógrafo, há uma primeira dissociação do componente visual da execução e da audição do som resultante desta ação de execução. Em princípio, a audição de sons provenientes de uma máquina foi considerada um acontecimento sobrenatural, um efeito de ventriloquismo ou um truque. Com a popularização do fonógrafo e a produção em massa de cilindros e posteriormente de discos resultou em uma aceitação da gravação sonora como substitutivo da apresentação ao vivo. Para Sarah Thornton, “a gravação transcreve, reproduz, copia, representa, deriva e se parece com apresentações”.⁶

Walter Benjamin, citado por MOWITT (1987, p. 184), caracteriza contemplação como o estado efetivo no qual o sujeito recebe a “aura da arte”. Em oposição à contemplação, Benjamin define o conceito de distração, o qual foi designado para representar e experiência cultural da arte reproduzida mecanicamente. Isto se tornou necessário pela desintegração das condições de recepção que sustentam a arte aural – precipitada pela emergência da cultura de massa. Apesar destas proposições, um novo conceito

⁵ Para BENJAMIN (1985, p. 170), “aura é uma figura singular, composta de elementos espaciais e temporais: a aparição única de uma coisa distante, por mais perto que ela esteja.”

⁶ Sarah Thornton. *Club Cultures, Music, Media and Subcultural Capital*. Hannover. New Hampshire. Wesleyan University Press, 1996.

de aura surge com a gravação sonora: a aura associada à audição de uma obra musical em um tempo e espaço diferente e distante da execução.

A introdução, a partir da metade do século XX, da música eletroacústica e posteriormente da música eletrônica no contexto da performance ao vivo, seja no ambiente acadêmico ou na música popular, trouxe novos parâmetros para definições como execução, criação, virtuosismo e simultaneidade de geração e recepção. Para HARVEY (1999, p. 80),

A questão da estética é maior que a da performance eletrônica ao vivo. Esta é a mais poderosa ferramenta neste processo dialético. Com a eletrônica é comum se produzir sons que não tem vestígios da execução humana. Eles são sons de procedência misteriosa. Com a performance eletrônica ao vivo, quando executados em tempo real e combinados com instrumentos tradicionais, dois mundos são construídos juntos em um teatro de transformações. Nenhum espectador sabe exatamente o que é instrumento e o que é eletrônica.

Distante do espetáculo, a música eletrônica centra esforços na excelência da questão sonora, como fluxo comunicacional entre artista e público.

A música eletrônica é melhor apreciada quando a platéia está atraída em um modo contemplativo de “recepção ativa”. O problema nasce quando a platéia recebe a música de uma forma de “recepção distraída”. Esta forma é criada por uma constante imersão no mundo pop, e cria expectativas de que o músico produzirá significado pelo espetáculo – e isto atrofia a habilidade da platéia em produzir significado por ela própria.

(CASCONI 2003, p. 101-102)

Se, a partir da década de 60 e até o final dos anos 80, a simbiose entre equipamentos eletrônicos, computadores e instrumentos musicais criou novas relações musicais, a partir dos anos 90 uma nova estética vem alterar os limites de “música ao vivo”: a introdução de laptops na execução sonora em tempo real.

Uma típica situação de uma performance utilizando laptop é a visão de um artista solitário atrás de seu equipamento, olhando fixamente para a tela. Seu rosto é iluminado pela luz que provém da tela computador e sua fisionomia permanece inalterada, profundamente concentrada nas diversas camadas sonoras em execução. Apenas alguns movimentos dos olhos e expressões discretas de surpresa. Visualmente não há quase movimento, apenas alguns pequenos gestos da mão direita acionando um mouse. Ligeiros movimentos dos dedos transformam-se em enormes mudanças sonoras, aparentemente sem conexões visíveis de causa e efeito.

Este “impasse” na performance é percebido na falta de ação e na interação visual e tátil do artista e seu instrumento e também na falta de “aura”, no sentido que Walter Benjamin utiliza. A fronteira entre execução e registro gravado de um trabalho é ultrapassada, o que provoca na platéia um sentimento de confusão, perda ou mesmo tédio.

Para CASCONI (2003, p. 102),

Os códigos não familiares usados na execução da música eletrônica têm evitado, por parte da platéia, a atribuição de ‘presença’ e ‘autenticidade’ ao artista, que é visto mais como um técnico que um músico. (...) Durante a execução, os padrões visuais de códigos desaparecem em micro-movimentos das mãos e pulsos do músico, frustrando as expectativas da platéia. (...) Música tocada em um laptop carece de um elemento: sua existência única em um lugar onde teria sido criada. A *laptop music* adota a qualidade de ter sido transmitida de um tempo/espaço mais ausente que deslocado. (...) o músico transmite os sons de um local virtual; a performance finge o efeito de presença e autenticidade onde nada realmente existe. Este artefato cultural produzido pelo músico é então mal interpretado como falsidade, deixando o público incapaz de associar valor à experiência.

O termo “ao vivo” parece não fazer mais sentido, pois segundo EMMERSON (2000, p. 205), “uma abordagem diferente do uso da tecnologia na execução diz respeito ao uso do poder de cálculo do computador para gerar material musical (eventos) durante a performance”. A performance eletrônica envolvendo processos quase instantâneos introduz o termo tempo real, largamente utilizado para descrever este tipo de execução.

O computador, e por conseqüência, o laptop é visto não como um instrumento musical, mas sim como um equipamento de trabalho, normalmente utilizado por executivos em empresas e escritórios. Esta violação do código da execução musical não permite à platéia nenhuma informação de como está sendo criado o som. Do ponto de vista de quem assiste, o computador é um objeto inanimado. Não há, por exemplo, a relação visual presente quando se assiste a um saxofonista, a relação do sopro com a produção do som e o movimento dos dedos para composição da escala de notas.

TURNER (2003, p. 87) ressalta que

Muitos compositores pós-digitais poderiam hesitar em congelar esta propriedade de diálogo com o uso de controladores. A exploração do espaço sonoro pós-digital, com a performance utilizando laptop, é um diálogo conduzido com mouse, potenciômetros, botões e computação. (...) A gesticulação em uma performance com laptop tende a ser espaçada no tempo, se comparada com os gestos de um saxofonista de jazz, por exemplo. A movimentação rápida em um conjunto de *pads* é uma situação improvável na música pós-digital. A gesticulação pouco provavelmente é altamente dramática, a menos que seja escolhida para ser pensada como um contexto extra-musical, como a dança, por exemplo.

A música eletrônica pop existe dentro de uma cultura comercial de entretenimento e é consumida principalmente em clubes nos quais a platéia participa dançando, apreciando a execução mais de uma forma física do que intelectual. Para STUART (2003, p. 61), “vivemos em uma cultura baseada na visão. A platéia precisa de uma visualidade mais que ou tanto quanto a aura numa performance musical”.

4. Conclusão

A questão que objetivamos levantar, mas que obviamente não se encerra neste estudo, é que o componente visual pode ser utilizado para a restauração desta “aura” da música. A música, e a performance musical, caminharam durante o século XX gradativamente para a perda da característica visual, seja a partir do registro sonoro em diversos meios (vinil, fita, CD, MP3 etc), seja na dissociação do componente social da performance, inicialmente um encontro familiar, passando por salas de concerto e shows.

Com a popularização da música eletrônica, a partir dos experimentos sonoros dos compositores franceses Pierre Schaeffer e Pierre Henry e do alemão Karlheinz Stockhausen nas décadas de 1940 e 1950, e a migração destes conceitos para a cena pop, com a banda alemã Kraftwerk, na década de 70, há paradoxalmente um movimento de retorno à questão da visualidade e do componente presencial na música.

Paradoxalmente porque a música eletrônica ainda é considerada por muitos como “não-música” ou música robótica, e que, portanto, possivelmente prescindiria da presença humana para sua execução. No entanto, a música eletrônica experimenta, desde a década de 1970, e com intensidade muito maior na virada do século, uma necessidade crescente de incorporar componentes visuais à sua performance. Até como fator de identificação neste gênero, que pode ser considerado mais “abstrato” musicalmente, já que trabalha com conceitos, explicados anteriormente, diferentes do formato canção comum na música popular.

Desta forma, essa simbiose sônica imagética que se iniciou com a música eletrônica com a projeção, por exemplo, de imagens associadas à execução musical é um caminho que abre inúmeras possibilidades de criação. Cada vez mais, a composição musical deverá considerar o componente visual para a performance, formando um novo ente único, indissociável.

Referências bibliográficas

- ATTALI, Jacques. *Noise: the Political Economy of Music*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 1985.
- BARROS, Anna. *A Percepção em Espaços de Arte Híbridos*, in LEÃO, Lúcia (Org.). *Interlab: Labirintos do Pensamento Contemporâneo*. São Paulo, Iluminuras, 2002.
- BASBAUM, Sérgio R. *Sinestesia, Arte e Tecnologia*. São Paulo, Annablume, 2002.
- BENJAMIN, Walter. *A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica*. In _____. *Obras Escolhidas - Magia e Técnica, Arte e Política*. São Paulo, Editora Brasiliense, 1985.
- BIOCCA, Frank A. *The pursuit of sound: radio, perception and utopian in the early twentieth century*, in *Media, Culture and Society*, 1988, Vol. 10, Nº 1, 61-79.
- BRAGA, Eduardo Cardoso. *A Interatividade e a Construção do Sentido do Ciberespaço*. In LEÃO, Lúcia (org.). *O Chip e o Caleidoscópio – Reflexões sobre as Novas Mídias*. São Paulo, Editora Senac São Paulo, 2005.
- CASCONE, Kim. *Grain, Sequence, System: Three Levels of Reception in the Performance of Laptop Music*, in *Contemporary Music Review*, 2003, Vol. 22, Nº 4, 101-104.
- _____. *Laptop Music – Counterfeiting Aura in the Age of Infinite Reproduction*, in *Parachute*, 2002, Nº 107, 52-60.
- CASNOK, Yara B. *Música: Entre o Audível e o Visível*. São Paulo, Editora Unesp, 2003.
- CHADABE, Joel. *Electric Sound – The Past and Promise of Electronic Music*. Upper Saddle River, New Jersey, Prentice-Hall, 1997.
- _____. *Remarks on Computer Music Culture*, in *Contemporary Music Journal*, 2000, Vol. 24, Nº 4, 9-11.
- COUCHOT, Edmond. *Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração*, in PARENTE, André (Org.). *Imagem e Máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro, Editora 34, 1993.
- _____. *A tecnologia na arte da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre, Editora UFRGS, 2003.

- DEKKER, Annet. *Synaesthetic Performance in the Club Scene*. Disponível em: <www.cosignconference.org/cosign2003/papers/Dekker.pdf> Acesso em: 17. ago. 2006.
- ECO, Humberto. *The Poetics of the Open Work*, in COX, Christoph e WARNER, Daniel (Orgs.). *Áudio Culture – Readings in Modern Music*. Nova Iorque, Continuum Books, 2004.
- EISLER, Hanns e ADORNO, Theodor. *The Politics of Hearing*, in COX, Christoph e WARNER, Daniel (Orgs.). *Áudio Culture – Readings in Modern Music*. Nova Iorque, Continuum Books, 2004.
- EMMERSON, Simon. “*Losing Touch?*”: *The Human Performer and Electronics*. In _____. (Org.). *Music, Electronic Media and Culture*. Aldershot, Ashgate, 2000.
- FERRAZ, Silvio. *Música e Repetição: A Diferença na Composição Contemporânea*. São Paulo, Educ, 1998.
- FLUSSER, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta: Ensaio para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro, Relume-Dumará, 2002.
- GARNETT, Guy E. *The Aesthetics of Interactive Computer Music*, in *Computer Music Journal*, 2001, Vol. 25, Nº 1, 21-33.
- GUATTARI, Felix. *Caosmose*. São Paulo, Editora 34, 1992.
- HARVEY, Jonathan. *The Metaphysics of Live Electronics*, in *Contemporary Music Review*, 1999, Vol. 18, Nº 3, 79-82.
- IAZZETTA, Fernando H. de Oliveira. *Sons de Silício – Corpos e Máquinas Fazendo Música – tese de doutorado*. São Paulo, PUC-SP, 1996.
- LEMOS, André. *Cibercultura. Tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre, Editora Sulina, 2002.
- LEPPERT, Richard e McCLARY, Susan (ed.). *Music and Society: The Politics of Composition, Performance and Reception*. Cambridge, Cambridge University Press, 1987.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo, Editora 34, 1999.
- MARTINEZ, José Luiz. *Música e intersemiose*, in *Galaxia – Revista Transdisciplinar de Comunicação, Semiótica, Cultura*, junho de 2005, Nº 9, 3-35.

McLUHAN, Marshall. *Visual and Acoustic Space*, in COX, Christoph e WARNER, Daniel (Orgs.). *Audio Culture – Readings in Modern Music*. Nova Iorque, Continuum Books, 2004.

MEADOWS, Mark S.. *Pause & Effect – The Art of Interactive Narrative*. Indianapolis, New Riders, 2003.

MELLO, Christine. *Os VJs e as imagens ao vivo, inacabadas, imersivas: O Corpo em Partilha com a Obra*. In GARCIA, Wilton (Org.). *Corpo & Tecnologia*. São Paulo, Editora U. N. Nojosa / Editora Senac, 2004.

MOWITT, John. *The Sound of Music in the Era of its Electronic Reproduction*. In MURPHIE, Andrew. *Electronics: Differential Media and Proliferating, Transient Worlds*. Disponível em: <<http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Murphie.pdf>> Acesso em: 9 set. 2004.

PLAZA, Julio. *As Imagens de Terceira Geração, Tecno-poéticas*, in PARENTE, André (Org.). *Imagem e Máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro, Editora 34, 1993.

RODRIGUEZ, Ángel. *A Dimensão Sonora da Linguagem Audiovisual*. São Paulo, Editora Senac São Paulo, 2006.

RÜDIGER, Francisco. *Elementos para a crítica da cibercultura*. São Paulo, Hacker Editores, 2002.

SANTAELLA, Lucia. *Matrizes da linguagem e pensamento – Sonora, Visual, Verbal*. São Paulo, Iluminuras, 2001.

_____. *Culturas e artes do pós-humano – da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo, Editora Paulus, 2003.

SEAGO, Alex. *The “Kraftwerk-effekt” – Transatlantic Circulation, Global Networks and Contemporary Pop Music*, in *Atlantic Studies*, Vol 1, Nº 1, 2004. London, 2004.

SOUZA, Cláudio Manoel Duarte de. *Idéias avulsas sobre música eletrônica, djing, tribos e cibercultura*, in LEMOS, André e PALÁCIOS, Marcos (Orgs.). *Janelas do Ciberespaço – Comunicação e Cibercultura*. Porto Alegre, Editora Sulina, 2001. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/txt_cla.htm> Acesso em: 1.jul.2004.

STUART, Caleb. *The Object of Performance: Aural Performativity in Contemporary Laptop Music*, in *Contemporary Music Review*, 2003, Vol. 22, Nº 4, 59-65.

TAVARES, Mônica. *A recepção no contexto das poéticas interativas – tese de doutorado*. São Paulo, ECA/USP, 2000.

THOMPSON, Emily. *Machines, music and the quest for fidelity: marketing the Edison phonograph in America, 1877-1925*, in *The Musical Quarterly*, 1995, Vol. 79, N° 1, 131-171.

THORNTON, Sarah. *Club Cultures, Music, Media and Subcultural Capital*. Hanover. New Hampshire. Wesleyan University Press, 1996.

TOOP, David. *Ocean of Sound: Aether Talk, Ambient Sound and Imaginary Worlds*. London, Serpents Tail, 1995.

_____. *Humans, Are They Really Necessary? Sound Art, Automata and Musical Sculpture*. In YOUNG, Rob (Ed.). *Undercurrents: the Hidden Wiring of Modern Music*. London, Continuum, 2002.

TURNER, Tad. *The Resonance of the Cubicle: Laptop Performance in Post-digital Musics*, in *Contemporary Music Review*, 2003, Vol. 22, N° 4, 81-92.

WILSON, Stephen. *Information Arts – Intersections of Art, Science and Technology*. Cambridge, MIT Press, 2002.

WURTZLER, Steve. *She Sang Live, But the Microphone Was Turned Off: The Live, The Recorded and The Subject of Representation*. In ALTMAN, R. (Ed.). *Sound Theory, Sound Practice*. New York, London, Routledge, 1992.